

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	0000000	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		3077-01 1-8-84	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 FEB. 1985

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63H 33/02

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

UN JUEGO LANZA AROS

71 SOLICITANTE (S)

D. ALEJANDRINO GARCIA ASURMENDI

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

c/ O'donnell, 22 - 28009 - MADRID

72 INVENTOR (ES)

D. ALEJANDRINO GARCIA ASURMENDI

73 TITULAR (ES)

D. ALEJANDRINO GARCIA ASURMENDI

74 REPRESENTANTE

GERMAN GONZALEZ PORTA

El juego lanza-aros, objeto de este Modelo es un juego mitad deportivo, mitad recreativo, que se puede practicar entre dos contendientes, lo que supondría un encuentro de individuales, o entre cuatro, lo que supondría un encuentro por parejas.

Se puede practicar al aire libre o en lugar cerrado, e incluso en una piscina, ya que los elementos que se utilizan flotan en el agua. No se requiere preparación especial alguna del lugar de su realización, si bien se recomiendan unas dimensiones aproximadas mínimas, según se comenta en esta Memoria. Una playa o una pradera pueden ser terrenos apropiados para la práctica de este juego, que se ha denominado "ARO-TIRO". Los elementos básicos para la práctica del "Aro-Tiro", son dos bastoncillos, que son necesarios para cada uno de los participantes, y un aro del que sólo se requiere una unidad por cada encuentro.

La forma y dimensiones de estos elementos se dan en las figuras 1 y 2, adjuntas, y están contruidos en plástico y en madera.

Por lo que ya se ha dicho, para la práctica del "Aro-Tiro" se requiere, como mínimo, la participación de dos jugadores lo cuales se sitúan en un terreno llano, pero sin más requisito especial que el de una dimensiones mínimas, aproximadas, tal como se señala en la figura 4, adjunta.

Como se ve, el campo de juego consta de un rectángulo dividido en dos cuadros de tres metros de lado y, entre ellos, un rectángulo de unos 5 a 7 metros de largo, por tres de ancho. El ancho general de tres metros es para encuentros en individuales; para encuentros por parejas el ancho general sería de seis metros.

Para iniciar el juego, los contendientes se sitúan frente a frente y, aproximadamente, sobre los puntos "M" y "N", - marcados con un aspa en la figura 4, adjunta. Una vez situados en esta forma y provisto cada jugador de sus correspondientes bastoncillos, el que inicie el juego cogerá con ellos el aro, según se señala en la figura 3, adjunta. Partiendo de aquí, con un movimiento combinado de manos y muñecas, lanzara el aro hacia su contendiente, quien lo recogerá tratando de hacerlo siempre, con los dos bastoncillos, simultáneamente, para lo cual juntará los extremos libres, de forma que el aro entre con toda facilidad.

En el caso de practicar el juego en una piscina, se procederá de forma semejante, prescindiendo de las marcaciones límites de los campos por la dificultad que ello supone.

También el juego será más difícil, pues el nadador ha de mantenerse a flote, en forma conveniente para poder efectuar los lanzamientos y las recogidas.

Es recomendable y de más mérito, que el aro sea recibido con los dos bastoncillos simultáneamente, pero en caso de necesidad también se puede recoger con uno sólo, cualquiera, y lanzarlo posteriormente con los dos.

Para que el aro avance en su desplazamiento, según un plano vertical y perpendicular a la línea que determina su trayectoria, lo que hará que el que recibe el aro lo pueda recoger con facilidad, es muy recomendable que el lanzamiento se efectue partiendo de la posición de manos, bastoncillos y aro que se da en la figura 3.

Desde tal posición el impulso se dará mediante un movimiento tendente a separar las manos, según indican las flechas a' y a, combinado con un giro de las muñecas, según indican las

flechas b' y b.

5 Con práctica y cierta habilidad, se puede conseguir que el aro avence según lo indicado, imprimiéndole, además, un giro sobre su eje perpendicular a su plano, lo que dará al aro un efecto de giroscopo y, por lo tanto, mayor estabilidad en su desplazamiento. Este efecto se consigue cogiendo el aro con los bastoncillos en la misma forma que se indica en la figura 3, pero presionando ligeramente con uno de ellos hacia arriba y con el otro hacia abajo. El impulso de lanzamiento con las manos y muñecas se realiza partiendo de esta posición.

Esta característica no es imprescindible, pero si conveniente.

15 Cada jugador procurara lanzar el aro a su contrincante, según la forma descrita precedentemente, pero tratará de ponerlo fuera de su alcance dirigiendo el aro por los laterales, por alto o por bajo para conseguir tanto. Sobre ello se habla detalladamente en el más adelante.

20 Es natural que al no poder botar el aro, las recogidas se han de hacer al aire. Por ello y para facilitar esta recogida, los campos de cada jugador están separados, si bien podrian ser contiguos y más largos, si existiese, sobre la línea divisoria, un elemento separador que obligase a lanzar el aro de un campo a otro superando una altura mínima.

25 Las reglas básicas para el "Aro-Tiro" son sencillas, lo mismo que el propio juego.

30 En primer lugar definiremos lo que es lanzamiento válido y lanzamiento nulo. Será valido todo aquél lanzamiento que el contrario recoja al aire o que, no habiéndolo hecho, el aro caiga dentro del cuadrado que determina su terreno de

juego. Será lanzamiento nulo todo aquél que no habiendo sido recogido al aire por el contricante, caiga fuera de su terreno de juego.

5 Por lo tanto cada jugador deberá determinar con la máxima precisión que le permita su habilidad personal, dejar de recoger un lanzamiento, ya que corre el riesgo de que el lanzamiento resulte válido lo que le supondría perder un tanto y, por otro lado, también es posible hacer una recogida de lanzamiento nulo, que de no haberla hecho, -
10 le hubiese supuesto un tanto a su favor.

Recogida válida será toda aquella que se realice con los dos bastoncillos o con uno sólo de ellos, pero siempre - al aire ya que de no hacerlo así, al no poder botar el - aro, sería una recojida del suelo, lo que no es válido.

15 No se reglamenta tiempo límite, entre la recojida y el - posterior lanzamiento, pero los jugadores se deben ^{.....}propo-
ner ajustarse a un tiempo razonable y, además, la ^{.....}rapidez
en la devolución supondrá, siempre, una mayor ^{.....}posibilidad
de conseguir tanto a su favor, ya que se dará menos ^{.....}tiem-
20 po al oponente para alcanzar una buena y cómoda ^{.....}colocación
en su campo.

Colocados los jugadores, aproximadamente, en los ^{.....}puntos -
"M" y "N" según se señala en la figura 4, y comenzado ^{.....}el
juego tal como se ha descrito antes, cada tanto caerá del
25 lado del jugador cuyo lanzamiento válido no haya sido re-
cogido y devuelto en la misma forma, por su oponente. Por
el contrario, todo lanzamiento nulo, supondrá un tanto, -
directamente, para el contricante.

Conviene aclarar que las posiciones de los jugadores en -
30 "M" y "N" sólo son recomendables para la iniciación de ca-

da tanto. Durante el desarrollo del mismo cada jugador se podrá mover, libremente, sin limitación alguna, según le convenga.

5 Por cada tanto se anotarán dos puntos a favor del que lo haya ganado, siempre que durante el tanto en cuestión, - todas las recogidas las haya realizado con los dos bastoncillos, simultaneamente; en el caso de haber realizado alguna recogida sólo con uno cualquiera de los dos bastoncillos, por el tanto se anotará solamente un punto.

10 El encuentro terminará cuando uno de los dos contendientes en el caso de juego individual, o una de las dos parejas, en el caso de dobles, haya alcanzado el número de puntos a que se haya concertado el encuentro.

15 No se puede dar una cifra rigurosa como meta para la terminación de un partido, pero se puede recomendar, como muy - apropiado, cualquier número entre 30 y 50.

Además de la aplicación en el "Aro-Tiro", los bastoncillos y el aro, se pueden utilizar en otros juegos de los que, - como ejemplo, presentamos dos.

20 a) Lanzamiento del aro para tratar de colgarlo de determinadas "perchas" colocadas sobre una pared o tablero y a las que se les asignará diferentes valores. Esto podría constituir una actividad recreativa, en forma de competición, - al sumar los puntos totales alcanzados por cada participante, según las "perchas" en que hubiese conseguido colgar el aro en sus lanzamientos.

25 b) Colocados seis jugadores en los vertices de un hexagono imaginario, sobre un terreno de dimensiones apropiadas, se podría establecer un juego, consistente en lanzamientos y correspondientes recogidas del aro, de un jugador a otro, -

30

elegido a voluntad por el lanzador y donde la dificultad de la recojida podría estar incrementada por el hecho de sorprender al rival.

5 Se daría un valor para los fallos y tantos de cada jugador y se podría practicar por individuales o por equipos. En cuanto a los elementos para la práctica del " Aro-Tiro" se han previsto los que figuran en los dibujos 1 y 2 adjuntos.

Los bastoncillos pueden ser:

- 10 A) Rectos, con y sin empuñadura y protección para la mano del jugador y,
B) Curvados, con y sin empuñadura y protección para la mano del jugador.

15 Para el aro sólo se ha previsto la forma geométrica del "Toro"

La descripción realizada corresponde a una forma de realización no limitativa y podrán realizarse cambios de la forma de estos elementos, bien sea en dimensiones, en la naturaleza del material en que están contruidos, en la geometría de las secciones de todos ellos y particularmente en el aro, que podría ser elíptico o poligonal, en lugar de un "Toro", sin que ello suponga una variación sobre los originales como para poderlos considerar diferentes y, por lo tanto, quedar fuera del alcance de la Patente que se desea obtener.

25

REIVINDICACIONES

- 1) UN JUEGO LANZA AROS caracterizado por poseer un aro de sección circular, elíptica o poligonal constituido por una varilla de sección circular, que se recoge o lanza por el jugador con la ayuda de dos bastoncillos de sección circular.
- 30 2) UN JUEGO LANZA AROS, según reivindicación anterior, caract

terizado porque el lanzamiento del aro lo realiza el jugador separando bruscamente los dos bastoncillos descritos antes introducidos en el aro.

5 3) UN JUEGO LANZA AROS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los bastoncillos antes citados pueden ser rectos y estar dotados de cazoletas de defensa para la mano del jugador.

10 4) UN JUEGO LANZA AROS, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el citado juego se puede realizar entre dos personas o dos parejas sobre un campo rectangular dividido en dos partes a modo de campo de tenis, debiendo de lanzar el jugador el aro para que entre en el campo contrario pero de forma que no pueda ser recogido por el contrincante.

15 5) UN JUEGO LANZA AROS, según reivindicaciones primera a tercera caracterizado por poder jugarse en una piscina, con dos o más jugadores divididos en dos equipos, debiendo el jugador de un equipo lanzar el aro sobre el campo contrario pero de forma que no lo pueda recoger el jugador contrario.

20 6) UN JUEGO LANZA AROS, según reivindicaciones primera a tercera caracterizado porque se puede jugar colocando sobre una pared ganchos sobre los que se debe lanzar el aro de acuerdo con las reglas y puntuaciones que se establezcan.

25 7) UN JUEGO LANZA AROS.
Según se describe y reivindica en la presente Memoria descriptiva que conta de ocho páginas mecanografiadas por una sóla cara y láminas de dibujos que la ilustra.

Madrid, 30 JUL. 1984

EL AGENTE OFICIAL

GERMAN GONZALEZ PORTA
APODERADO

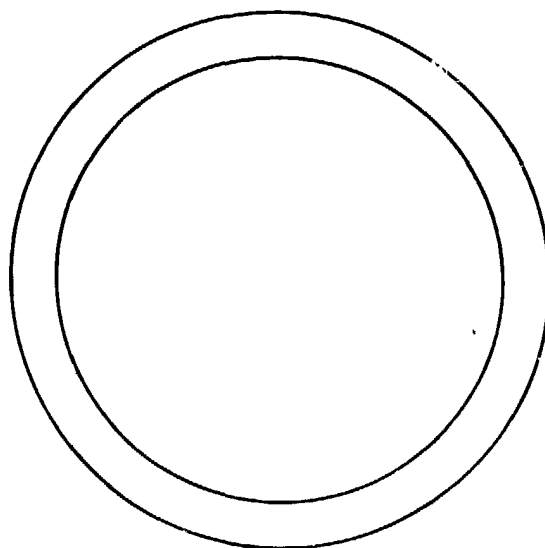
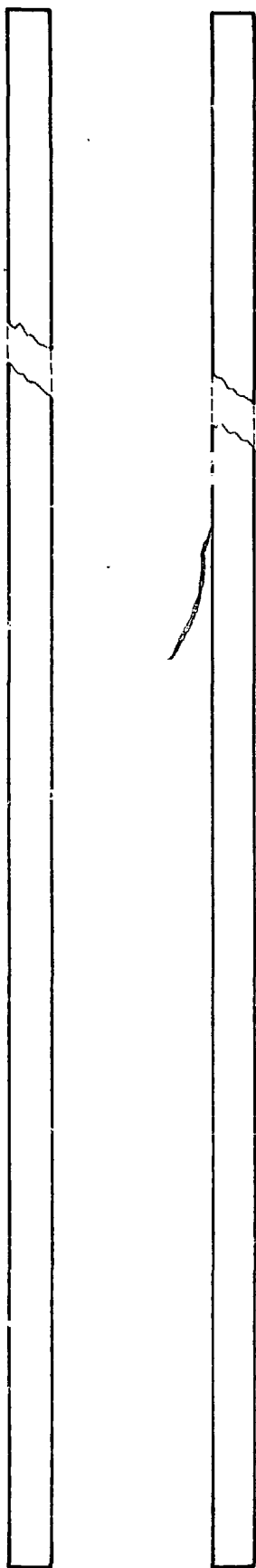


Fig. 1

~~CECILIA GONZALEZ PORTA~~
~~PROFESORA~~
Fco. JAVIER G. NZALEZ SANCHEZ

Madrid, a 30 JUL. 1984

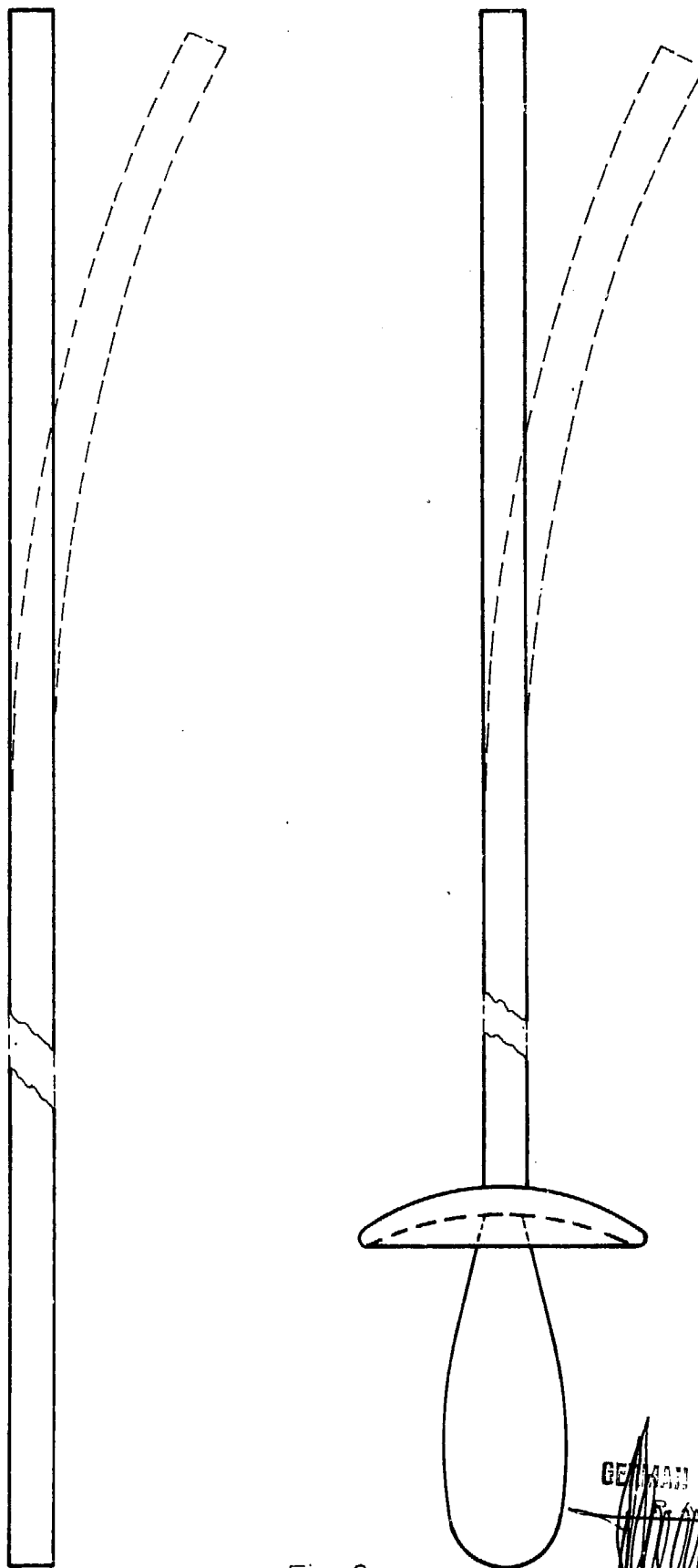


Fig. 2

GERMAN GONZALEZ PORTA
P. APROBADO

Fco. JAVIER GONZALEZ SANCHEZ

Madrid, a 30 JUL. 1984

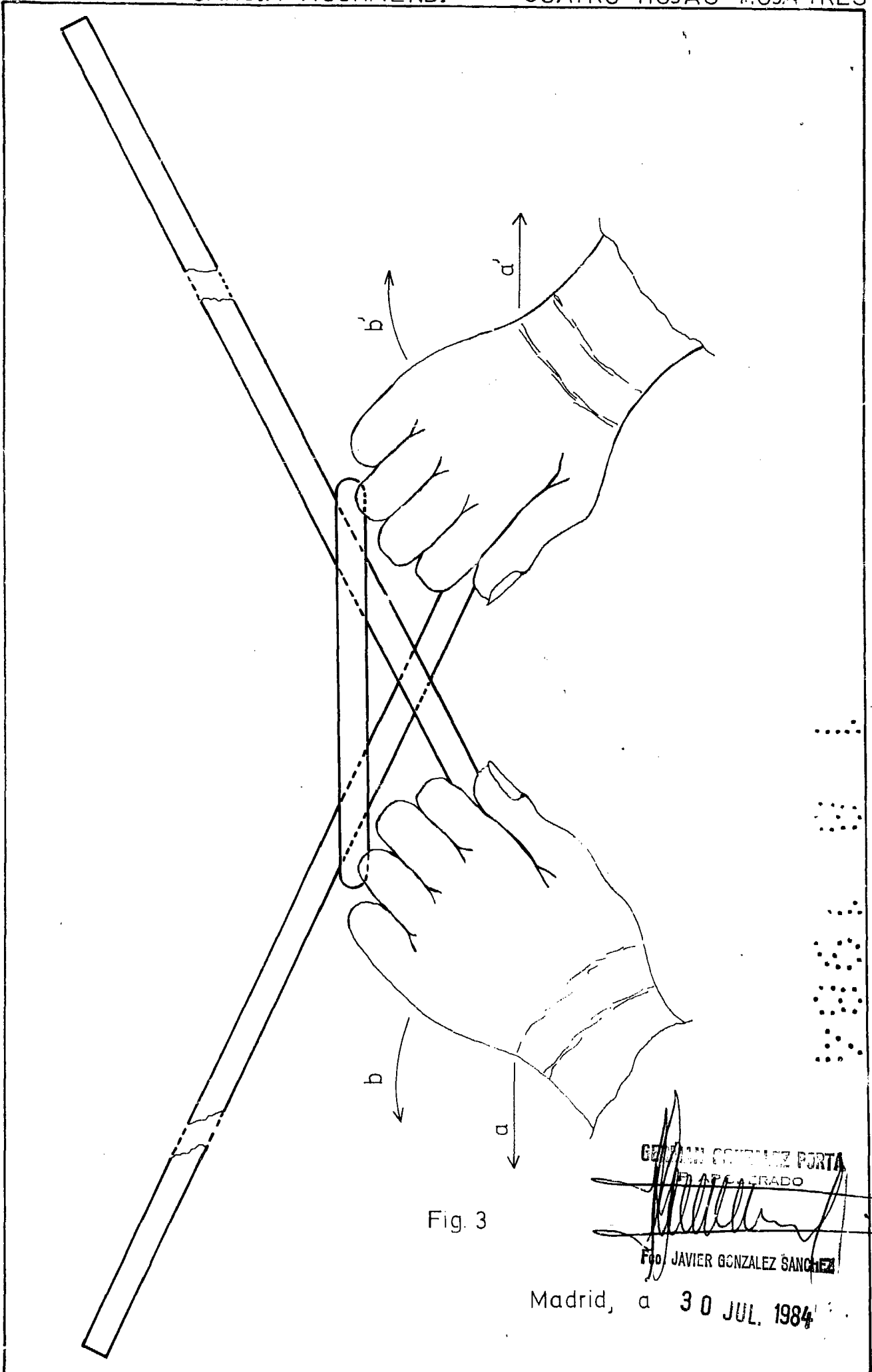


Fig. 3

GERMAN GONZALEZ PORTA
EL APLICADO

Fco. JAVIER GONZALEZ SANCHEZ

Madrid, a 30 JUL. 1984

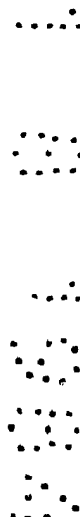
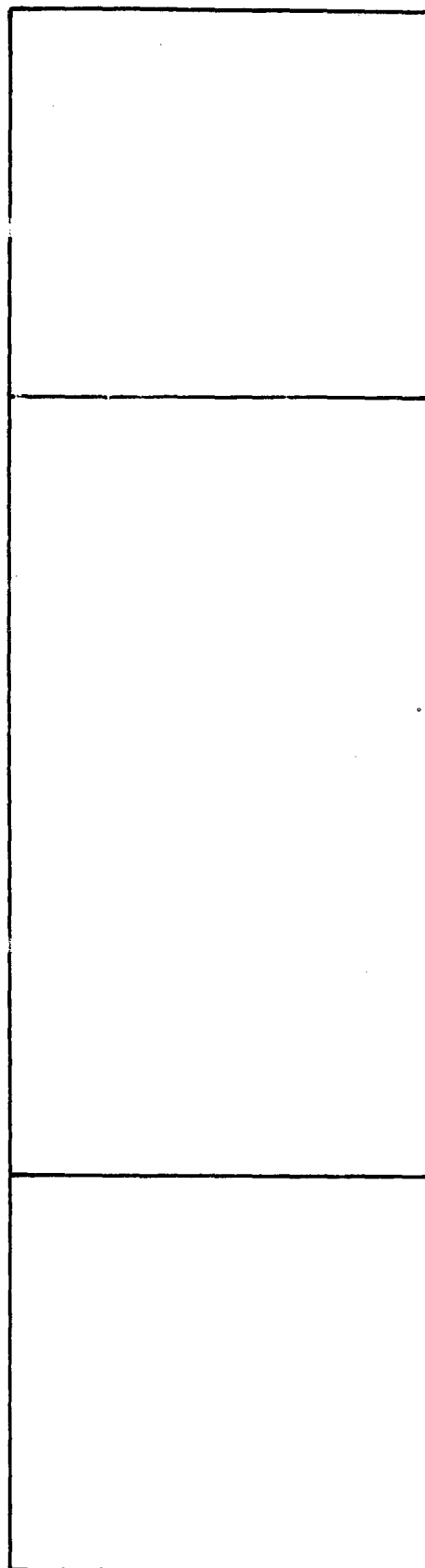


Fig. 4

GERMAN GONZALEZ PORTA
PROFESORADO
[Handwritten Signature]
DPO. JAVIER GONZALEZ SANCHEZ

Madrid, a 00 JUL. 1984