

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 284284 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION 31 Enero 1985



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUN 1985

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/00
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN	
"JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA"	

(71) SOLICITANTE (S)	
D. GABRIEL BONNIN VIVES	

BOMICILIO DEL SOLICITANTE	
C/. Arquitecto Forteza, nº 25-2º-izq. PALMA DE MALLORCA	

(72) INVENTOR (ES)	
D. GABRIEL BONNIN VIVES	

(73) TITULAR (ES)	
D. GABRIEL BONNIN VIVES	

(74) REPRESENTANTE	
D. JUAN LOPEZ SANCHEZ	

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. GABRIEL BONNIN VIVES

Nacionalidad: Española

Domicilio: C/. Arquitecto Forteza, nº 23-2º-izq.
PALMA DE MALLORCA

Objeto: "JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA"

Prioridad:

.....
.....

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el curso de la presente Memoria Descriptiva y con la ayuda del plano adjunto, vamos a describir las características que ofrece un juego de habilidad de sobremesa, en el que concurren las circunstancias de novedad y utilidad recreativa que exige el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para que se otorgue a su titular el derecho de exclusiva explotación industrial y comercial en España.

10 Esencialmente el juego está constituido por un tablero de unos 2 metros de longitud por aproximadamente 0'40 metros de ancho, y cuyo tablero en sus laterales -

más largos está su parte superior limitada por unas bandas o paredes, de una altura aproximadamente de unos 6 cm. y cuyos tabiques laterales cumplen la finalidad de que
15 las fichas laminares, de forma circular con las que se desarrolla la práctica del juego, y que son lanzadas desde un lado o extremo del tablero, en su rápido desplazamiento no se salgan de aquél, teniendo esta superficie de juego y en el lado opuesto al que se destina como punto
20 de lanzamiento de las fichas, existen cuatro cajeados de iguales dimensiones en donde deberán introducirse aquellas fichas, existiendo, cerrando la entrada de los cuatro cajeados, un listón transversal que se extiende de lateral a lateral, y cuyo borde inferior y en el punto medio correspondiente a cada cajeadado ofrece una boca de entrada
25 de dimensiones apropiadas que permiten la introducción de la ficha si se acierta pasar por dichas bocas, por lo que este juego puede calificarse como de habilidad o puntería, puesto que requiere ambas cualidades para que al verificar el lanzamiento sin rebasar un cierto trecho durante
30 el cual la mano puede acompañar a la ficha, consigamos situar en los cajeados opuestos el mayor número de fichas, en el bien entendido que cada boca de entrada o lo que es igual cada cajeadado tiene atribuida una puntuación que se
35 acumula, y cuyo tanteo final de las tiradas de cada jugador y su comparación con sus compañeros determinará el jugador que haya ganado la partida. Estos lanzamientos, así como el número de fichas pueden variar según se acuerde -

40

en virtud de un reglamento previamente establecido o de las normas que concierden entre sí los propios jugadores antes de iniciar una partida.

45

Para facilitar la comprensión de las características de este juego, se ha estimado oportuna la incorporación de una lámina de dibujos en la que se expone un caso práctico de realización del mismo, con la natural advertencia de que esta aportación se hace solamente con carácter ilustrativo y no como única forma de realización.

50

La lámina de dibujos nos muestra en la figura 1ª una vista en planta y en ligera perspectiva en un momento o fase del juego; las figuras 2ª y 3ª constituyen vistas en planta y alzado del tablero de juego; la figura 4ª es el listón o puente con las bocas de entrada de fichas, y cuyo listón queda situado cerrando los cajeados en donde se han de introducir las monedas.

55

Haciendo referencia a las figuras señalamos con -1- al tablero de juego en el que señalamos con -2- al extremo desprovisto de tabiques que constituye el punto de lanzamiento de las fichas, a las que designamos con -11-.

60

Con -3- designamos a los tabiques laterales que limitan el tablero de juego por ambas bandas, las cuales están unidas por un puente o listón transversal que designamos con -4-, que sirve tanto para darle mayor solidez al tablero como para determinar el espacio del campo del mismo desde el cual el jugador puede lanzar las fichas para que se introduzcan, en el lado contrario en unos cajeados o receptáculos que designamos con -5-, normalmente tg

65

dos ellos iguales, separados entre sí por las divisiones longitudinales y paralelas -6- y a las que sirve de fondo el larguero -7- de igual altura que los laterales -3-.

70

Cerrando los receptáculos -5- encontraremos situado un puente o larguero -8- que ofrece las bocas de entrada -9-, una para cada receptáculo ocupando una posición centrada con relación a los mismos y prácticamente estando equidistantes las referidas bocas -9-, sobre las cuales (véase figura 12) aparece una valoración que señalamos con -10- que atribuye una determinada puntuación a cada ficha que introduzcamos en un determinado receptáculo.

75

80

Por ejemplo unas normas que pueden servir para la práctica de este juego puede ser la de que los jugadores que participan en él, y todos ellos con un mismo número de fichas las lancen desde el punto -2- para alcanzar su alojamiento en los receptáculos -5- (cada uno con su valoración), siendo el valor de la tirada o tanteo alcanzado por un jugador el que resulta de sumar los puntos atribuidos en cada casilla a cada ficha que se haya logrado introducir.

85

90

Lógicamente estas normas de juego que son elementales pueden ser alteradas de acuerdo con un reglamento o por mutuo convenio entre los jugadores, con lo que en este sentido si bien las normas pueden variar, la esencialidad del juego recae sobre los elementos materiales que en variedad de tamaños, materiales o formas se resumen en la siguiente

N O T A
= = = =

95

Los puntos que se reivindican en el presente Modelo de Utilidad, son:

100

105

110

115

1º.- Juego de habilidad de sobremesa, que se caracteriza por constar de un tablero de longitud y anchura apropiados que si bien carece en su punto de arranque o tirada de las fichas de tabique alguno, ofrece sendos tabiques laterales y otro de fondo que naturalmente limitan los desplazamientos de las fichas, disponiendo de un listón a modo de puente próximo al punto de lanzamiento que a la vez que constituye refuerzo del conjunto puede determinar el campo de lanzamiento de las fichas, ^{en} y/cuyo campo limitado podría el jugador acompañar a la ficha con la mano, estando el extremo opuesto del tablero con cuatro receptáculos iguales en sus proporciones, separados entre sí por sendos tabiques y que en la parte anterior, enfrente al punto de lanzamiento, estos cajeados están cerrados por un listón o puente que ofrece unas entallas en su parte inferior que actúan de bocas de entrada de las fichas lanzadas por los jugadores, teniendo cada entrada atribuida una puntuación o valoración para determinar la clasificación del jugador-lanzador. Y

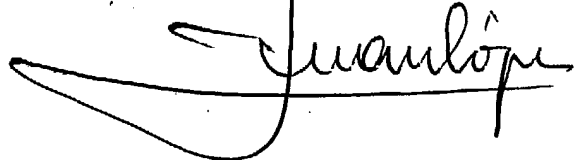
120

2º.- "JUEGO DE HABILIDAD DE SOBREMESA", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva, y gráficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas, escritas e
mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en
120 líneas.

Valencia, a 25 de Enero de 1.965

Por autorización del interesado.

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "Juan López". The signature is written in black ink and is positioned below the text "Por autorización del interesado.".



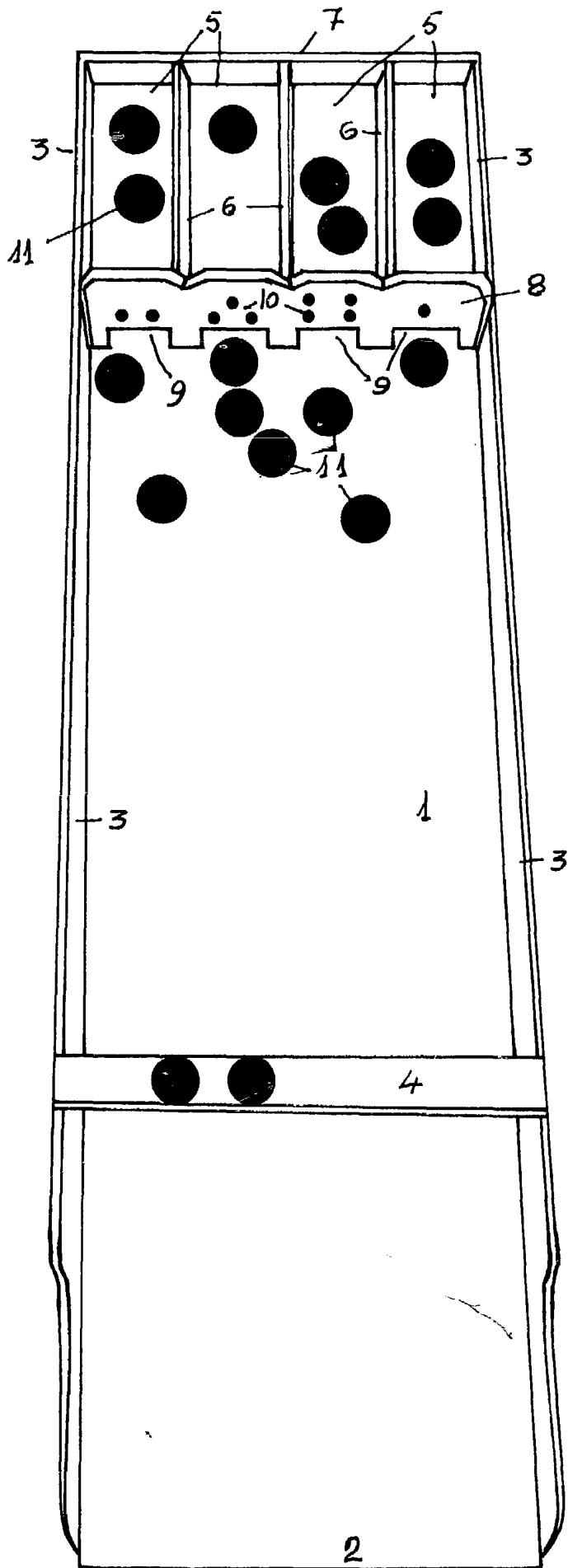
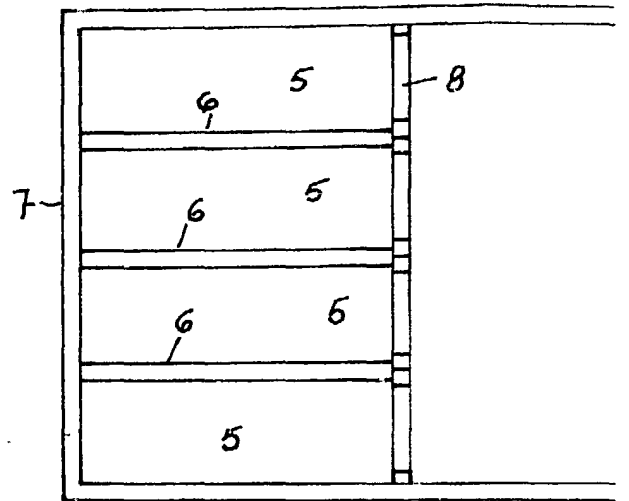


Fig.1



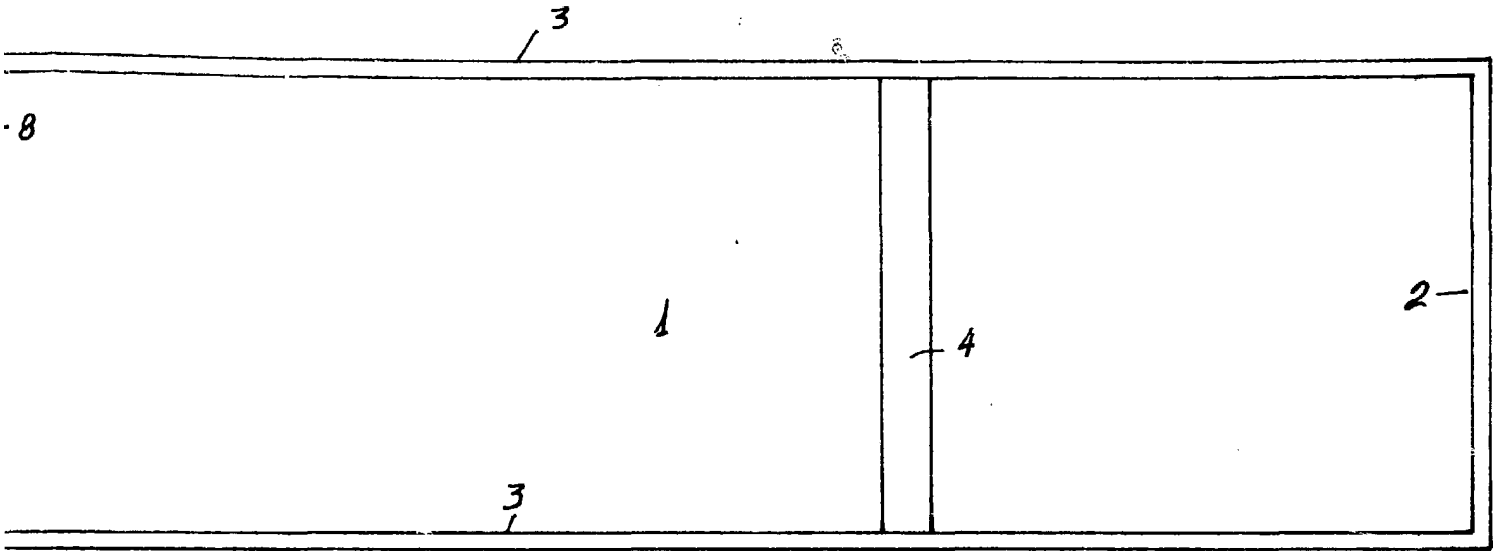


Fig. 2

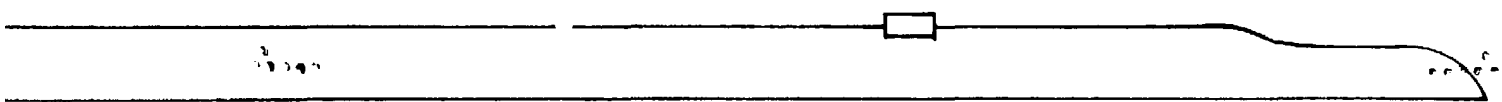


Fig. 3

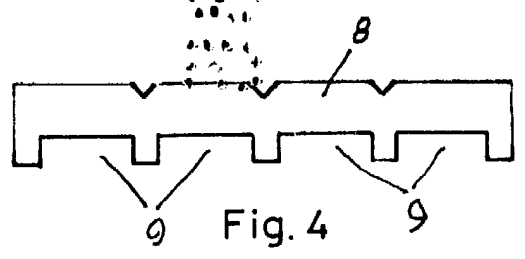
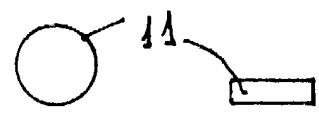


Fig. 4



Escala Variable

Madrid Enero 1985

P. A.

Juan López