

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 287908 (10) Y
	FECHA DE PRESENTACION = 5 JUL. 1985



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 7/00
--------------------------	---

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

(71) SOLICITANTE (S)	
D ^a . Eva Laura SUAREZ DIAZ.	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE	
Las Cruces nº 15. LAS ROZAS - MADRID.	

(72) INVENTOR (ES)	
--------------------	--

(73) TITULAR (ES)	
-------------------	--

(74) REPRESENTANTE	
D. ANTONIO ARICHA FERNANDEZ.	

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria está destinado a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas, en todo el territorio nacional, de un juego de habilidad.

5. El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere a una nueva realización de juego de habilidad, cuyas características de diseño, simplicidad estructural y funcional, así como la originalidad de los elementos que la integran, permiten la obtención de un nuevo objeto auxiliar que recuerda a una catapulta y que cumple la misión para la que específicamente ha sido concebido.

10. Su sencillez de montaje y su facilidad de transporte, hacen del presente juego de habilidad, un entretenimiento ideal para cualquier persona pudiendo transportarse y guardarse con gran facilidad y siendo útil incluso como tratamiento psíquico de rehabilitación.

15. La originalidad del presente Modelo, radica fundamentalmente en que siendo en líneas generales una catapulta, presenta dos receptáculos, montados en los extremos opuestos de dos piezas alargadas de material plástico, de diferentes longitudes y que se complementan entre sí, al estar unidas a presión en la parte central de la pieza más larga, a modo de broche.

20. Coincidiendo con el centro geométrico del juego emerge un cordón, uno de cuyos extremos está sujeto a la pieza más corta, mientras que el otro extremo permanece libre y en el que se ha montado una bola de material plástico cuyo cordón la atraviesa y se fija a ella por un nudo que se introduce en el avellanado practicado

25.

30.

en la bola, en el extremo opuesto de la entrada del cordón.

35. El juego de habilidad consiste en introducir la bola en el receptáculo que lleva la pieza corta, presionando en su extremo libre, hasta una cierta distancia de la pieza larga, a modo de palanca y dejando de presionar bruscamente el citado extremo saltaría por el amuellamiento de dicha palanca el citado extremo, hasta conseguir por tanto, que la bola pasará al receptáculo situado en el extremo opuesto de la pieza larga, a modo de canasta.

40. Una vez conseguido que la bola cambie de receptáculo, puede volverse a probar con solo cambiar la bola, al receptáculo inicial montado sobre la pieza corta que actúa así de palanquín.

45. Para mejor comprensión del objeto y solamente a título de ejemplo, se adjunta una hoja de planos en la que:

50. La fig. 1, es una vista en planta de la pieza larga, que constituye la plataforma sobre la que irán montadas las demás piezas complementarias, que constituyen el juego de habilidad.

La fig. 2, es una vista en perspectiva, del receptáculo que irá montado a presión sobre el extremo de la pieza larga y que actuará como canasta fija.

55. La fig. 3, es una vista en perspectiva, del receptáculo que irá montado a presión sobre el extremo de la pieza corta y que actuará como cuchara móvil.

60. La fig. 4, es una vista lateral de la bola sujeta mediante un cordón, en la que puede verse el avellanado de su agujero longitudinal, donde irá ubicado perfectamente el nudo del citado cordón.

La fig. 5, es una vista lateral de la pieza corta o palanquín, en la que puede observarse las pequeñas plataformas de sus extremos.

65. La fig. 6, es una vista en perspectiva de la pieza corta o palanquín, en la que puede observarse los agujeros en los que irán alojados el extremo fijo del cordón de la bola y el receptáculo del palanquín o cuchara móvil.

70. La fig. 7, es una vista en perspectiva de un ejemplo práctico de aplicación, en la que puede verse perfectamente la posición que ocupa cada una de las principales piezas que componen el juego.

75. Según lo diseñado el objeto del presente Modelo, consiste esencialmente en una pieza de plástico alargada o plataforma (1), convenientemente perforada en tres sitios distintos de su superficie, procurando que los ejes transversales de los agujeros, corten idealmente al eje longitudinal de la plataforma (1), de manera tal que el agujero (2) está en uno de los extremos de la plataforma (1) mientras que los otros dos agujeros (3) y (4) están situados más centricamente, sin llegar a situarse en el centro geométrico.

80. En el agujero (2) de la plataforma (1), se colocará a presión, la canasta (5), merced a un pequeño broche (6) situado en la base de la citada canasta (5).

85. En los agujeros (3) y (4) de la plataforma (1), se colocará a presión una pieza de plástico más corta o palanquín (7) provista en cada una de sus extremos, de dos agujeros (11) y (12), coincidentes con la cara superior del palanquín (7), mientras que sendas dobleces realizadas en los extremos de dicho palanquín (7), se

90.

se constituyen en pequeñas plataformas (8) y (9), opuestas y situadas una en cada cara, la cual (8) facilita el amuellamiento de dicho palanquín (7).

95. La pequeña plataforma (8) del palanquín (7), ocupará la cara inferior del mismo e irá provista de sendos broches (10) que a través de los agujeros (3) y (4) de la plataforma (1), estará en contacto y sujección con el palanquín (7), este montaje hará que el otro extremo, de la pequeña plataforma (9) del palanquín (7), quede por encima de la plataforma (1), en cuyo agujero (12) se montará a presión la cuchara (13) a través de su broche (14).

100. En el agujero (11) del palanquín (7) se ha anudado el cordón (15), cuya longitud es ligeramente superior a la distancia geométrica que existe en la canasta (5) y la cuchara (13), al extremo opuesto del citado cordón (15) se ha sujetado una bola elástica (16) merced al taladro longitudinal (17) provisto de avellanado (18), donde se ubicará el nudo del extremo libre del cordón (15), para que la bola (16) aparezca completamente redonda y facilite así el agujero de habilidad.

105. Se comprenderá, después de observados los dibujos y la explicación que hemos efectuado de ellos, que el Modelo que motiva la presente Memoria, proporciona una construcción sencilla y efectiva que puede ser llevada a la práctica con gran facilidad, asegurando la obtención de un juego de habilidad de gran capacidad de destreza, ejecutado con gracia e inteligencia, dentro de una manufactura muy barata, constituyendo sin duda alguna, un resultado industrial ventajoso sobre lo ya conocido.

110. Son variables las circunstancias de tamaño, forma

125. y material particularmente referidas a cada uno de los elementos que integran el conjunto, en el que podrá ser variado todo aquello que no suponga una alteración de la esencialidad del objeto expuesto en la pasada descripción la cual deberá ser considerada en su más amplio sentido y no como una limitación de posibilidades de realización.

La invención que se ha descrito, cuyo objeto es nuevo y no se ha divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes:



..

0
4
0
0
0

130. R E I V I N D I C A C I O N E S .-

135. 1ª.- JUEGO DE HABILIDAD, del tipo integrado por diversas piezas, caracterizada esencialmente por disponerse de una pieza de plástico alargada y plana provista de tres agujeros transversales, uno en uno de los extremos, y los otros dos en el centro en los que se insertan respectivamente, mediante broches, una canasta y un palanquín.

140. 2ª.- JUEGO DE HABILIDAD, según la reivindicación anterior, caracterizada esencialmente por disponerse sobre la plataforma, un palanquín provisto de dos dobleces en sus extremos, constituidas en dos pequeñas plataformas; una de ellas, que ocupa la posición central de la catapulta hará las veces de fulcro y la otra, provista de un agujero, se le insertará la cuchara. El extremo libre del palanquín, será susceptible de someterse a una ligera presión del 145. dedo para transformarse en palanquín.

150. 3ª.- JUEGO DE HABILIDAD, según la reivindicación anterior, caracterizada esencialmente por montarse a presión en el agujero del otro extremo del palanquín, un cubilete de plástico inyectado en cuyo interior se ubicará la bola, sujeta a su vez, mediante un cordel.

155. 4ª.- JUEGO DE HABILIDAD, según la reivindicación anterior, caracterizada esencialmente, por sujetarse en el agujero extremo, coincidente con la parte central de la plataforma, el extremo de un cordón, mientras el otro extremo queda sujeto a una bola taladrada longitudinalmente y provista de avellanado para la normal reinserción del cordón. Bola que pasará de la cuchara a la canasta, según sea la fuerza que se aplique sobre el extremo del palanquín.



FIG. 1

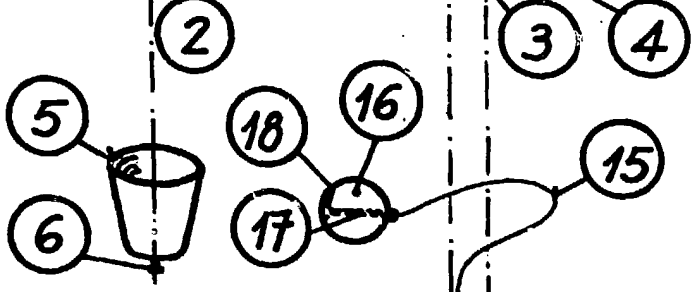


FIG. 2

FIG. 4

FIG. 3

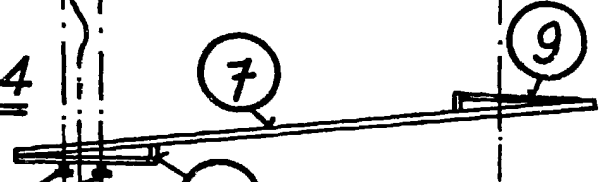


FIG. 5

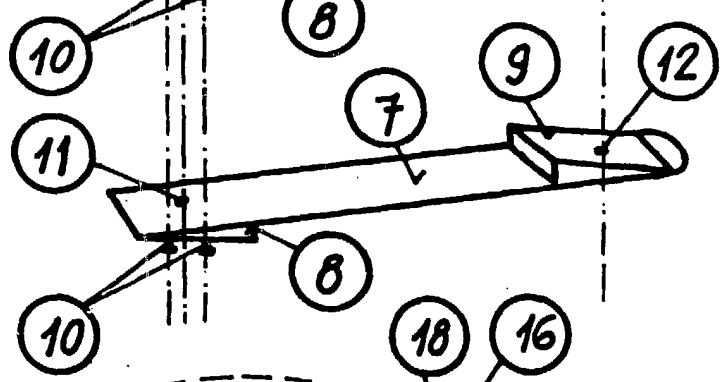


FIG. 6

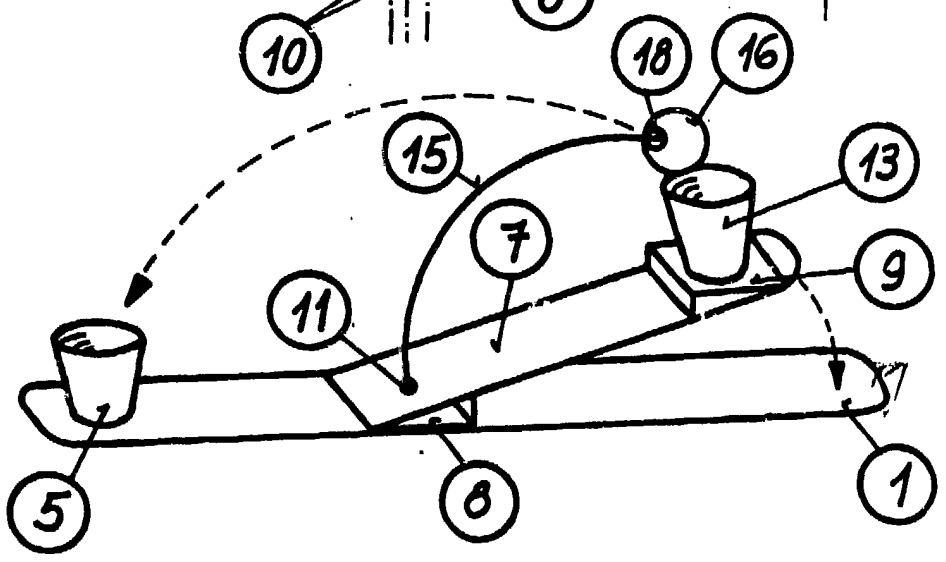


FIG. 7

MADRID

JULIO 1985

P. A.

Antonio Aricha

P. P.

Escala variable.