

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 030 180**

21 Número de solicitud: U 9500424

51 Int. Cl.⁶: A63F 9/02

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación: **14.02.95**

43 Fecha de publicación de la solicitud: **16.07.95**

71 Solicitante/s: **Pascual F. Pérez Paredes**
C/ Los Rectores - Fase VI, núm: 1
Murcia, ES

72 Inventor/es: **Pérez Paredes, Pascual F.**

74 Agente: **Pons Ariño, Angel**

54 Título: **Juego recreativo.**

ES 1 030 180 U

DESCRIPCION

Juego recreativo.

El presente Modelo de Utilidad tiene por objeto un juego recreativo.

En la actualidad se conocen un gran número de juegos recreativos, diferenciándose por lo general en su constitución y forma de uso.

En algunos casos el juego por, propia constitución, es complejo y su uso resulta poco atractivo para el jugador que por lo general es un niño.

También hay juegos que son tan sencillos que no tienen el atractivo necesario para el jugador.

El juego de la invención tiene un grado de dificultad que es el apropiado para que el jugador disfrute con su práctica, ya que se trata de un juego en donde hay que tener gran habilidad para conseguir la práctica y uso del juego.

Una de las ventajas del juego de la invención consiste en su sencillez constructiva, ya que se fabrica preferentemente en plástico y el número de piezas es muy limitado, ya que el juego tiene únicamente dos piezas.

Asimismo, es muy fácil de transportar ya que dispone de un asa correspondiente.

El juego presenta como atractivo adicional para el jugador el hecho de poder autocompetir y además jugar en grupo.

El propio juego permite al jugador sustituir una de las piezas por otra que considera apropiada en un momento dado y establecer un reto el funcionamiento del juego.

De acuerdo con la invención el juego está constituido por una pieza preferentemente laminar en plástico de forma circular o poligonal, en cuya periferia aparece un saliente en forma de asa para que mediante el asido se efectúe el juego.

La pieza laminar presenta en su centro una abertura o escotadura circular, de contorno recto, en media caña, angular, trapecial, abierta, etc..., es decir, cualquier forma que permita circular por dicho contorno en forma de canal una bola o cualquier otro objeto apropiado que se le someta a una fuerza centrífuga obtenida por el giro de la pieza laminar.

Dentro del concepto de juegos se utiliza un contador para medir el número de vueltas que consigue dar a, por ejemplo una bola u objeto en general alrededor de la pista definida por el canal antes citado.

Por ejemplo, en el caso de que la abertura central tenga un contorno liso el objeto utilizado para girar será preferentemente un cuerpo en forma de doble disco relacionado con un eje central, también denominado "yo-yo". En este caso el eje es el que va dispuesto sobre el contorno liso de la abertura circular.

Con objeto de comprender más fácilmente no solo la constitución sino también el uso del juego de la invención, a continuación se refiere a un

ejemplo práctico de realización, siendo dicha ejecución meramente enunciativa y en ningún caso limitativa de la misma, todo ello tal y como se muestra en los dibujos adjuntos; en los que:

La figura 1 muestra una vista en perspectiva del juego de la invención.

La figura 2 muestra una vista de alzado del juego de la figura 1.

La figura 3 muestra una vista de alzado del juego en una variante de realización de la invención.

La figura 4 muestra una vista seccionada por la línea IV-IV de la figura 2.

La figura 5 muestra una vista seccionada por la línea V-V de la figura 3.

Con referencia a los dibujos se muestra el juego 1 de la invención.

El juego 1 comprende una pieza laminar 2 conformada por moldeo en plástico.

La pieza 2 puede ser cuadrangular, o de cualquier otra forma apropiada pero encualquier caso lleva un saliente en forma de asa 3.

La parte central de la pieza 2 presenta una escotadura circular 4 que puede tener una superficie lisa 5, tal como se representa en la vista de sección de la figura 5.

La escotadura circular 4 también puede tener como caso general o más usual una conformación en forma de garganta 6 que puede ser semicircular tal y como se representa en las figuras 1, 2 y 4.

Por extensión, la garganta 6 puede ser angular, trapecial, etc..., es decir, toda aquella forma que permita una circulación de un objeto preferentemente esférico 6a.

En el caso de la figura 5 se utiliza para la circulación o giro como objetivo un "yo-yo" 7 definido por dos porciones discoideas 8 enfrentadas entre sí y relacionadas por un eje central 9 por mediación del cual se dispone el "yo-yo" 7 en su giro sobre la periferia de la escotadura circular 4.

El juego presenta un contador 10 de vueltas del objeto 6a.

Es objeto de la invención proteger el juego teniendo en cuenta que la forma de la pieza laminar 2 puede tener cualquier constitución que por extensión cura cualquier variación posible de forma, siempre y cuando que esta variación no afecte a la esencialidad del invento.

Por otro lado el objeto que circula o gira sobre el perímetro de la escotadura circular 4 puede ser de cualquier forma que permita la práctica del juego aunque implique una dificultad añadida.

Descrita suficientemente la naturaleza de la invención, así como la manera de realizarse en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas y representadas en los dibujos adjuntos son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren el principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1. Juego recreativo que se **caracteriza** porque comprende una pieza laminar conformada en plástico, dotada de una abertura central circular y de un asa lateral, acoplándose en una zona del perímetro de la abertura un objeto que por medio del giro de la pieza laminar, al cogerla por el asa, se transmite al objeto la fuerza centrífuga necesaria para que gire sobre la superficie del perímetro de la abertura y cuyas vueltas se registran en un

contador que lleva la pieza laminar.

2. Juego recreativo según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la superficie perimetral de la abertura es plana y en ella se monta el eje transversal que relaciona dos discos laterales iguales y enfrentados.

3. Juego recreativo según la reivindicación 1, **caracterizado** porque la superficie perimetral de la abertura está rehundida formando un canal y en él se coloca una pieza preferentemente esférica.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65



