

11350

MODELO DE UTILIDAD per 20 años

a favor de D. Emilie BANNWART-ZEIDLER
de nacionalidad suiza
residente en Barcelona, calle Bailén, nº 230
per:

» APARATO ECHA SUERTES PARA JUEGO O PROPAGANDA »
(Clase 60ª, Grupo 6º del Nomenclater).

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad tiene per objeto garantizar a su concesionario la propiedad y el derecho a la fabricación y explotación exclusiva de un aparato echa suertes para juego e propaganda.

5. El aparato en cuestión está destinado a instalarse en los cafés, bares, cervecerías e establecimientos análogos fijado preferentemente en la pared e cualquier superficie vertical de los mismos, teniendo per finalidad el ofrecer a los clientes la ocasión de echar suertes ya sea con fines recreativos e para ver quien e quienes de entre un grupo de amigos deberán pagar el importe de las consumiciones, obligándoles con este motivo a fijar la atención en el anuncio e anuncios que irán dispuestos en el propio aparato.
10. Consiste el aparato echa suertes que nos ocupa en una especie de caja de forma paralelepípedica tapada per su cara anterior mediante un cristal e bien con un material transparente similar, de cuya envoltente sobresale de uno de sus lados la manecilla e pulsader accionader.



En el interior del mismo se ha dispuesto un laberinto de puntas de metal que obstaculizan el camino de una bolita, que ha sido lanzada mediante la manecilla, hasta que llega a una de las diferentes casillas en que está dividida la parte inferior y que indican la suerte que les ha cabido.

5. A continuación se completa la descripción del aparato objeto del presente Modelo de Utilidad ilustrándola para su mejor comprensión mediante la adjunta hoja de dibujos.



10. En los referidos dibujos se representa a título de ejemplo no limitativo, en la Fig. 1, una vista del aparato, en la Fig. 2 un detalle del mecanismo interior, en la Fig. 3 una variante del aparato visto de perfil, y en las Figs. 4 y 5 dos ejemplos de las indicaciones que podrán figurar en ambos tipos de aparato.

20. En la parte inferior del aparato va montada una palanca (1), para el lanzamiento de la bola (2), que atraviesa la pared lateral gracias a un escote (3) practicado en la misma. Dicha palanca termina por el extremo que da al exterior en un pulsador (4) de accionamiento y por el otro extremo pivota en un eje fijo (5) estando presionada mediante un resorte (6) de fleje de acero u otro material elástico similar, fijado por un extremo al aparato, e bien por otra clase de resorte de efectos similares.

25. El funcionamiento del aparato tiene efecto de la siguiente forma:

30. Presionando hacia abajo el pulsador (4), al soltarlo lanza la bola por un callejón de salida (7) hacia el campo de juego, siendo ligeramente obstaculizada por las puntas e clavos de hierro e acero clavados en la superficie interior del aparato hasta que la bola va parar a una de las casillas (8) en que está dividida la parte inferior del laberinto formada por las puntas e clavos.

35. En dichas casillas aparecen las inscripciones adecuadas al juego de que se trata, como por ejemplo VD., CADA UNO, YO, indicadoras de quien e quienes han de pagar el gastos efectuado.

40. Una vez hecha la tirada, para situar la bola otra vez a punto de efectuar una nueva jugada, se presiona hacia abajo el pulsador (4) hasta el límite que permite la escotadura (3) con lo que debido a la pendiente, baja la bola hasta el ángulo correspondiente al callejón (7) y aflojando luego suavemente el pulsador hasta el límite vuelve a situarse la palanca horizontalmente e sea en posición de volver a jugar.

45. En el ángulo superior derecho e sea el correspondiente al callejón de salida va colocado un fleje de metal (9) describiendo un arco a fin de que al ser lanzada la bola se dirija hacia el campo de juego del aparato.

50. El anuncio e anuncios que deban figurar en el aparato podrán dispenerse en cualquiera de las caras del mismo, aunque preferentemente irán en la cartela e espacio

(10) que queda libre en la parte inferior del mismo, por ser la más visible.

Del aparato echa suertes para juego e propaganda objeto del presente Medele de Utilidad pedrán construirse dos tipos; uno para ir adosado a la pared, tal como se ha descrito y el otro, de sobremesa.

En este último tipo, el mecanismo y disposición será idéntico al de pared, pero con el fin de que la bola descienda por su propio peso y en plano inclinado hacia la parte inferior del aparato, e sea donde hay las casillas indicadoras, el perfil longitudinal del mismo adoptará la forma de cuña (Fig. 3) con lo que el funcionamiento del aparato será exactamente igual que el de pared.

Tanto en uno como en otro tipo, las indicaciones de las casillas pedrán ser diferentes de las apuntadas, pudiendo ir marcadas mediante cantidades (Fig. 4) en forma de cifras o puntos como los contenidos en las fichas de dominó (Fig. 5) u en otra cualquiera adecuada, constituyendo lo anteriormente mencionado una variante del Medele de Utilidad descrito.

En el presente Medele de Utilidad serán variables, el tamaño, materiales empleados en su construcción, su acabado, y en general todos cuantos detalles no alteren, cambien o modifiquen el objeto de su propia esencialidad.

N O T A

R E I V I N D I C A C I O N E S

Se reivindica como objeto del presente Medele de Utilidad:

30. "APARATO ECHA SUERTES PARA JUEGO O PROPAGANDA"

que se caracteriza y distingue:

1ª.- Por consistir en una caja de forma paralelepípedica tapada por su cara anterior mediante un cristal u otro material plástico transparente sobresaliendo por uno de sus lados un pulsador de accionamiento, estando destinado para ir fijado a la pared o cualquier superficie vertical de los cafés, bares, cervecerías o establecimientos análogos, con el objeto de que los clientes puedan echar suertes a fin de ver quién pagará el importe de las consumiciones.

2ª.- Por dispenerse en el interior del mismo un laberinto de puntas de metal, terminando en una serie de casillas indicadoras de las suertes, en las que va a parar una bola que es lanzada, al jugar por un callejón de salida, mediante una palanca solidaria del pulsador.

3ª.- Por llevar marcadas las casillas, unas indicaciones adecuadas, al objeto indicado, como por ejemplo YO, VD., CADA UNO, o bien cantidades en forma de cifras o puntos y estentar el aparato un anuncio o anuncios en cualquiera de sus caras, preferentemente en la anterior en la cartela o espacio que queda libre en su parte inferior.



- 4^a.- Per consistir el mecanismo accionador, en una palanca terminada por un extremo con el pulsador, pivotando por el otro en un eje fijo, cuya palanca está presionada por un resorte de metal elástico, que al soltar el pulsador, que previamente se presionaba hacia abajo, lanza la bolita hacia el campo de juego del aparato.
- 5.



- 5^a.- Per poderse construir el aparato para actuar de sobremesa, para lo cual el perfil longitudinal del mismo adaptará la forma de cuna, constituyendo lo mencionado en esta reivindicación, una variante del presente Modelo.
- 10.

6^a.- "APARATO ECHA SUERTES PARA JUEGO O PRAPAGANDA".

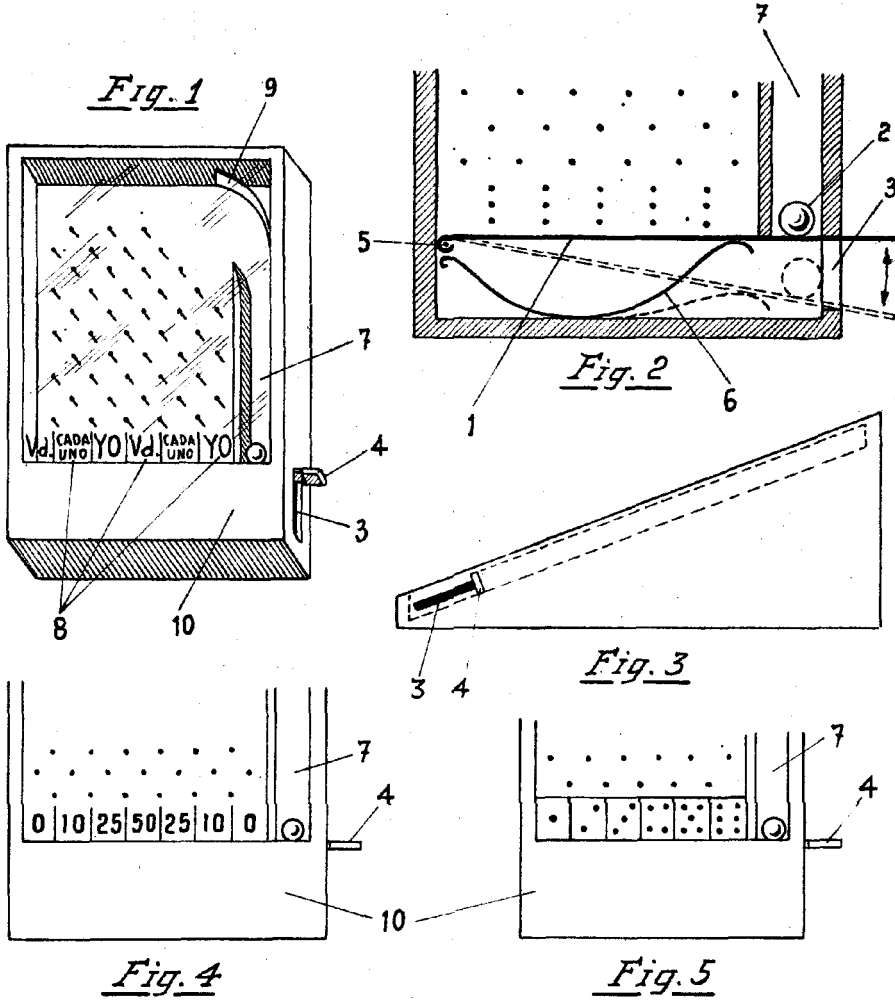
- Sean cuales fueren las circunstancias que concuerdan con la esencialidad del objeto del Modelo de Utilidad describe.
- 15.

Barcelona, 23 de Febrero de 1945.

p. a.

11350

11350



Barcelona 23 febrero de 1945

P. A.

[Handwritten signature]

Escala variable