

14077



14077

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN CUBILETE AUTOMÁTICO PARA EL JUEGO DE DADOS", a favor de D^a Ana Terriza del Harnol, de nacionalidad española, domiciliada en Barcelona, Bertrán 82.

MEMORIA DESCRIPTIVA

La recurrente ha ideado y puesto en ejecución práctica un cubilete automático para el juego de dados, que por la comodidad e higiene de su uso, por la imposibilidad de admitir jugadas fraudulentas, y por ser nuevo y de su propia invención, solicita que se le garantice en su propiedad y explotación exclusiva mediante la concesión del registro por Modelo de utilidad a que se refiere la presente memoria descriptiva.

A título de ejemplo se adjuntan unos dibujos que permitirán ilustrar la descripción y precisar correctamente las características fundamentales del cubilete

idéntico.

- En su esencia consiste el nuevo cabilote en un conjunto formado por un vase o campana -1- de vidrio o de cualquier otro material transparente colocado invertido y enchufado sobre un plato o disco -2- de cualquier material; dentro de este conjunto quedan situados y sueltas uno o más dafes -3-. El conjunto descrito queda sostenido y unido por la parte inferior del plato -2- al extremo superior -4- de un resorte elástico en espiral -5-, el cual a su vez se fija por su extremo inferior a una mesa, tablero o soporte corriente de juego -6-. La manera de sujetar este extremo a la mesa -6- variará según las circunstancias. Si la mesa -6- es de vidrio, leña, marmol o en general de un material cualquiera que no interese perforar; o cuando no precise e interese sujetar el conjunto de una manera permanente a la mesa, puede resolverse la sujeción e estabilidad del conjunto mediante una campana de caucho -7- figura V que actuará de ventosa, adheriéndose a la superficie plana y lisa -6- de la mesa. Cuando se trate de fijarlo a un tablero de juego -8- figura VIII, de cartón o madera, se fija el resorte -5- a un plato -9- que se encela directamente con dicho tablero -8-. Si se desea que sea de quita y pon, en el plato -9- se prevé un orificio roscado -10- al que se atornilla el vástago -11- unido a un segundo plato -12- encelado a -8- figura VI. O se rosca directamente el plato -9- al -12- figura IV; e también se prevé en -9- un vástago roscado -13- e un orificio -14- a los que une el resorte -5- figuras IX y X. Finalmente, entre otras muchas solucio-
- 15.
 - 20.
 - 25.
 - 30.
 - 35.
 - 40.



nos cabe citar la de perforar la mesa -6- para dar paso a un perno roscado -13- que se enrosca al plato -9- y al resorte -5- y que se retiene por la arandela -16-.

45. Por su parte se puede resolver el enchufe del vaso con el plato superior -2- de los dados por un simple relieve guarnecido o no de caucho, cuero, piel, felpa o terciopelo.

50. Para manijear este cubilete bastará tocarlo o golpearlo suavemente con un dedo, el resorte hará el resto quedando visibles los dados una vez quedan inmóviles, por lo tanto su manejo es muy higiénico, cómodo y seguro.

55. A los efectos legales del registro que se solicita serán variables todas cuantos detalles se afecten, alteren, cambien o modifiquen la esencia del cubilete ideado.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:

60. 1.- Un cubilete automático para el juego de dados, caracterizado por el hecho de estar formado por una campana o vaso de vidrio o material transparente, colocada boca abajo y enchufada o encajada con el borde de un disco que cubrirá su boca. En el interior se sitúan uno o más

65. dados y el conjunto se fija por la parte inferior del disco en el extremo superior de una columna elástica fija por su extremo inferior. Con lo que moviendo o golpeando el disco se agitará suficientemente el conjunto de disco y campana para mover los dados y hacer con ellos jugadas cuyos resultados serán visibles una vez inmóviles los dados a través de la campana transparente.

70. 2.- El propio cubilete de la reivindicación anterior,



75. caracterizase por el hecho de que la columna elástica quede formada por un resorte elástico espiral provisto de un enlace roscado en su parte superior para unirse al mismo de los dados y de otro en la parte inferior para unirse al pedestal o elemento que le dé apoyo, estabilidad e sujeción a una mesa o tablero.

80. 3.- El propio cubilete de las reivindicaciones 1 y 2, caracterizase por el hecho de que la estabilidad del conjunto se consiga ya sea por una ventosa de caucho unida al extremo inferior de la columna, ya sea por un plato roscado al mismo extremo y encajado, roscado, abisado e unido al tablero de juego otro plato que le esté a cargo. Entendiéndose en todos los casos resolverse estas uniones en forma permanente o transitoria para facilitar su transporte y manejo.

90. Sean cuales fueran las circunstancias que concuerdan con la especialidad de este registro por Modelo de utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cual objeto es:

4.- "UN SUBLIMTE AUTOMATICO PARA EL JUEGO DE DADOS".

95. Consiste la presente memoria de cuatro hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y del dibujo unido a la misma.

Barcelona cuatro de noviembre de mil novecientos cuarenta y seis.

P.A. de D^a Ana Tarrida del Narnal,

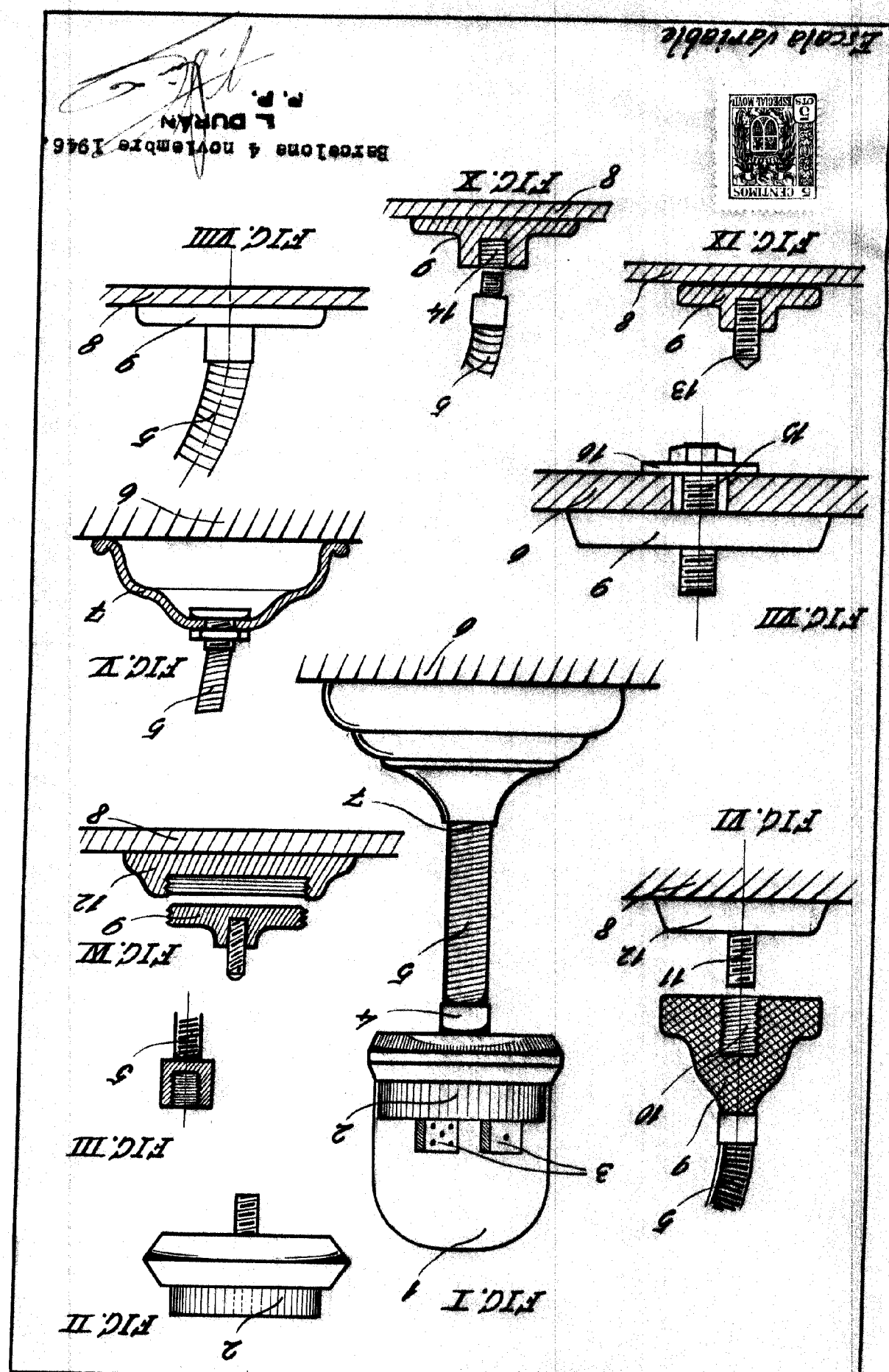


L. DURAN
P
[Handwritten signature]

Hoja única

14077

Dña Ana Tarrida del Marmol



Escala variable

R. P. DURAN
L. DURAN
Barcelona 4 noviembre 1946

