

20 MAR



MODELO
DE
UTILIDAD

16946

para "UN JUEGO RULETA FAMILIAR", a favor de Don Carlos Baum Lucas, domiciliado en Barcelona, calle de la Duquesa de Orleans, nº 1 bis.

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego ruleta familiar.

5. Se caracteriza este juego por el hecho de constar de un plato o tablero cóncavo, dotado de alojamientos o huecos, en forma de casquete esférico, que pueden o no estar separados por unos tabiques circulares, formando arcos, cuyo centro común es el del tablero o plato.

10. Este juego está dotado de un elemento giratorio, que puede ser una peonza, o una pieza dotada de dicho movimiento, logrado por medio auxiliar apropiado.

15. Este cuerpo giratorio es un prisma de cuatro, seis o más caras, contra el cual viene a chocar una bola que se lanza a voluntad, siendo rechazada en cualquier dirección, a partir de cuyo momento tiende a recorrer el tablero, pudiendo quedar retenida en cualquiera de los huecos semiesféricos,



16946

o de forma de casquete, de que está dotado dicho tablero.

La presencia de los tabiques en arco proporciona puertas de salida para la bola, que de esta manera encuentra más quebrado su recorrido.

5. Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos, en la cual se ha representado un caso de ejecución, que se cita solamente a título de ejemplo.

En el dibujo:

10. la figura 1ª representa, en planta, el tablero o plato de juego.

la figura 2ª muestra este tablero en sección diametralalzada;

la figura 3ª indica, en alzado, el trompo del juego;

15. la figura 4ª muestra una variante de ejecución y colocación del trompo; y

la figura 5ª manifiesta una disposición con cuerpo giratorio, accionado mecánicamente, en substitución del trompo.

20. Consiste el modelo en un plato o tablero cóncavo -1-, formado por una superficie cónica, en el cual el vértice -2- es el punto más bajo, y puede o no estar dotado de un taladro, según las variantes de las figuras 4ª y 5ª.

25. En contorno concéntrico se hallan los huecos -3-, que son casquetes cóncavos, de los cuales unos son periféricos y otros más centrales, separados unos y otros por tabiques en arco -4-, que dejan entre sí portillos -5-.

30. El cuerpo giratorio, cuando es trompo, (figura 3ª), consta de una perinola -6-, dotada de mango -7-, cuerpo o volante -8- y espiga prismática -9-, aguzada, para el fácil giro.



16946

Las caras G del cuerpo prismático, pueden estar numeradas, para combinar esta numeración con la suerte del juego.

La punta P del cuerpo prismático gira en la zona central -10- del tablero, que viene a ser el vértice de la superficie cónica que forma la concavidad del tablero.

5.

Este vértice puede ser un tapón, de quita y pon, con cuya particularidad es posible emplear, en lugar de un trompo o perinola corriente, otra especial, encajada en el orificio, tal como se indica en la figura 4ª; en esta perinola o trompo,

10.

el cuerpo prismático y la espiga de giro están a un mismo lado del volante; este volante, o ecuador de la figura, tiene un trazado adecuado, para permitir el fácil rechazo de la bola, cuando choca contra las caras del cuerpo prismático. La colocación y giro de esta perinola se efectúa introduciendo la

15.

espiga de la misma en un agujero -12-, situado en el centro del tablero, y que queda al descubierto cuando se quita el tapón que lo cerraba. Este agujero está, preferentemente, provisto de un cojinete que facilite el giro del trompo encajado en él, cuyo cojinete puede ser de cualquier naturaleza,

20.

a bolas u otro.

En el caso de la variante que indica la figura 5ª, se ha dispuesto el elemento giratorio -13-14-15-, con espiga pasante. La parte inferior de la espiga -13- está acoplada a un disco -16-, que hace el efecto de volante, situado en el reverso del tablero.

25.

El plato o tablero -1- descansa sobre tres o más pies o peanas, o bien se acopla a mesillas especiales, o como más convenga al uso a que se va a aplicar el juego.

30.

Los materiales de que se construye el tablero pueden ser muy diversos, por ejemplo, madera, cristal, loza u otros,



20 MAR

16946

así como cerámica, resinas sintéticas, o metales embutidos o repujados, o logrados por moldeo.

La perinola, trompo o elemento similar, se obtiene también en materiales análogos, en las formas y combinaciones más adecuadas.

5.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de ejecución que las citadas a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, ser construido en cualquier forma y tamaño, utilizando para su fabricación los materiales más adecuados: por quedar todo ello comprendido dentro de la esencia de las reivindicaciones.

10.

N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

15.

1ª.- Un juego ruleta familiar, caracterizado esencialmente por estar constituido por un tablero cóncavo circular, en el cual, la parte más profunda es el centro o vértice de la concavidad del plato, cuya parte central puede ser lisa, o estar perforada y obturada, o nó, por un tapón o taco de quita y pon.

20.

2ª.- Un juego según la anterior reivindicación, en el cual, sobre el tablero, incrustadas o labradas en él, existen unas pequeñas cazolotas o huecos, de forma de casquete esférico, para alojamiento o asiento de la bola del juego, cuyos

25.



huecos ocupan posiciones siguiendo líneas concéntricas, según una o varias circunferencias virtuales directrices.

5. 3ª.- Un juego según las reivindicaciones anteriores, en el que las distintas cazoletas o huecos se hallan o no separadas entre sí por uno o varios órdenes de tabiques, en arco de circunferencia, que dejan entre sí portillos de paso para la bola.

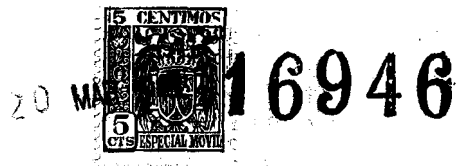
10. 4ª.- Un juego según las precedentes reivindicaciones, en el cual, el elemento que rechaza o desvía la bola que se deja caer en el tablero, es un cuerpo giratorio prismático, cuyas caras son las que producen el desvío citado, estando dicho cuerpo situado eventualmente, o de una manera permanente, en el centro del tablero o plato.

15. 5ª.- Un juego según las reivindicaciones que preceden, en el que, el elemento giratorio, suelto o acoplado eventualmente al plato, es una perinola con espiga y cuerpo prismático, que forman parte de una expansión de mayor diámetro, adecuada para mantener la rotación de la misma, cuya perinola puede apoyarse simplemente contra la placa de fondo del plato o tablero, o bien encajar en ella merced a un orificio que al efecto presente dicho tablero, utilizando o no a tal fin, cojinetes que faciliten el giro del trompo

20.

25. 6ª.- Un juego según la reivindicación 4ª, en el que, cuando el elemento giratorio es permanente en el tablero, se construye con un cuerpo prismático unido a una espiga pasante a través del tablero, en cuya parte sobresaliente por el reverso se coloca un disco o pequeño volante, siendo su manipulación la más adecuada, a los fines de proporcionar la rotación del prisma.

30. 7ª.- Un juego según las reivindicaciones que preceden,



5. en el cual, el método del juego consiste en hacer girar rápidamente a la perinola, o al cuerpo prismático, y lanzar entonces dentro del plato una bola, que al chocar contra la parte prismática en rotación es desviada y rechazada, con lo cual emprende una trayectoria irregular, hasta quedar alojada en un hueco del tablero, pudiéndose combinar el resultado con una numeración o signos que se dispongan en las caras del prisma.

8º.- Un juego ruleta familiar.

10. Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de seis hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola cara, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 16 de marzo de 1948.

CARLOS BAUM LUCAS.

p. a. JAIME ISERN

D. P.

16946

Fig. 1

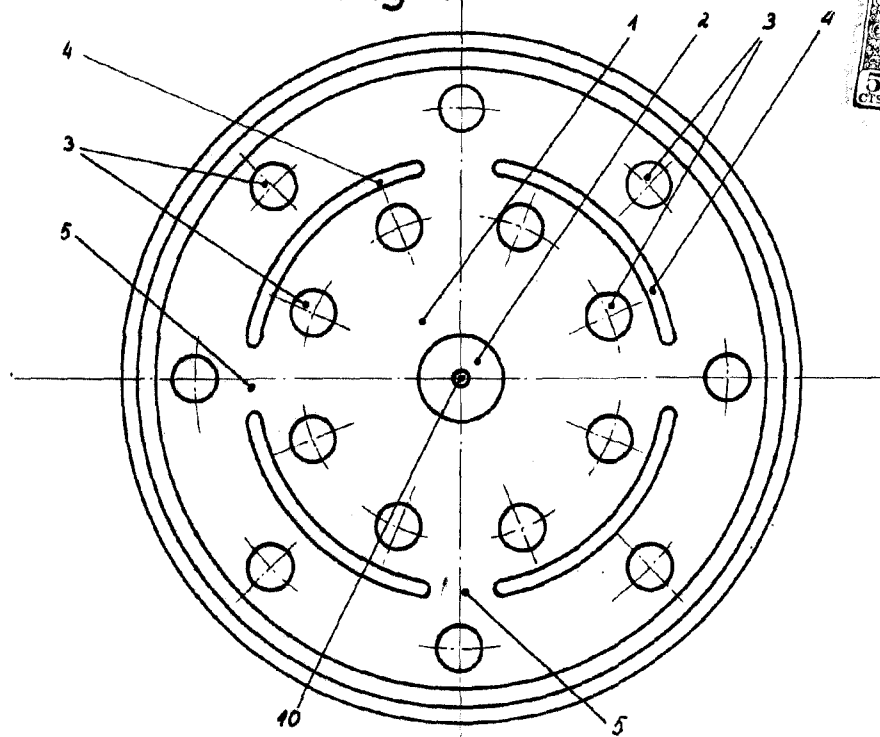


Fig. 2

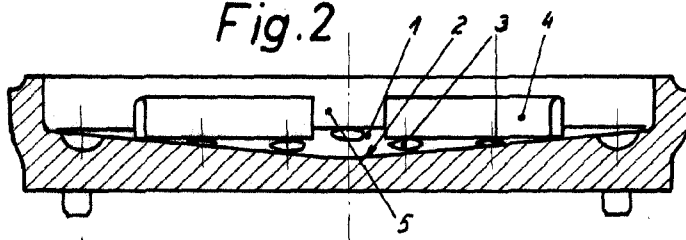


Fig. 3

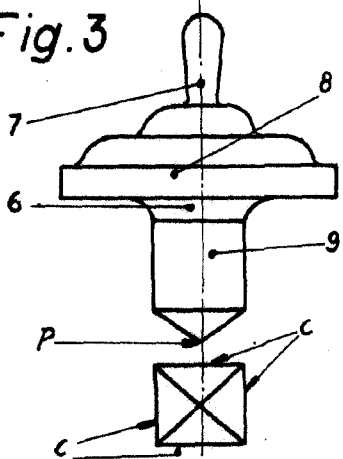


Fig. 4

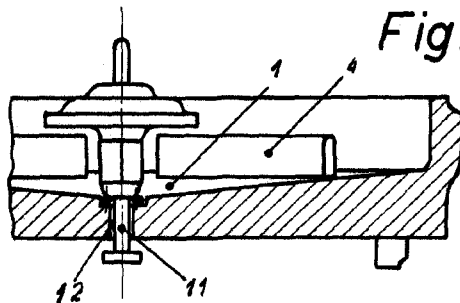
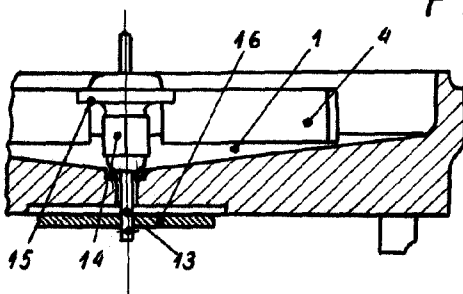


Fig. 5



Madrid, 20 Marzo 1948

Jaime Isern

p.p.