

10 FEB 3



22202

22202

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

que se acompaña

a la solicitud de

UN MODELO DE UTILIDAD, por veinte años, en ESPAÑA,

a favor de

DON ANGEL AGUIRREZABAL ALUTIZ

DON LUIS ELORRIETA y

DON JULIO VIGURI

Domiciliados en Vitoria, calle de Pintorería núm. 3.

por

"APARATO MECANICO PARA JUGAR A LOS DADOS".

Inventor: Don Angel Aguirrezabal Alutiz, de nacionalidad española.



5 La invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial, de 26 de julio de 1929, texto refundido, publicado en 30 de abril de 1930.

10 La finalidad que se persigue con la realización de la idea que vamos a describir en el curso de la presente memoria, es la de poder sustituir los barriletes que se venían utilizando hasta ahora para el juego de dados, por un aparato que garantice la equidad y limpieza de las jugadas y evite, al mismo tiempo, el que los dados puedan caer al suelo.

15 El aparato a que nos referimos se representa en los dibujos adjuntos, en los que aparece una vista en alzado y un perfil en sección de costado.

20 Dicho aparato consta esencialmente, de una caja Z donde se aloja todo el mecanismo necesario para hacer saltar a los dados dentro de unas ampollas de material transparente. Esta caja dispone de una manivela M que, al girar en cierta amplitud, dispara un mecanismo basculante compuesto de las piezas B y C que, al girar alrededor de un eje fijo D y gracias a la fuerza elástica del muelle E, pone en movimiento el mecanismo de lanzamiento de dados, el cual está formado por las piezas F y G y por el platillo H, siendo F el yunque del émbolo G que desliza dentro de la superficie cilíndrica de la pieza fija I. El dado, al saltar dentro de la cavidad de la ampolla A, cae indistintamente, en el platillo H, sobre cualquiera de sus caras. La manivela M está provista de un resorte R y de un tope atrás P, que sirven para estabilizar la posición inicial de la misma.

30 Lleva también el aparato, un mecanismo de anulación de



lanzamiento de dados, compuesto de las piezas J, K y L, el cual se emplea para cierta clase de juegos.

35

El funcionamiento del aparato descrito es como sigue:

Al ponerse en movimiento la manivela M en toda su amplitud, arrastra consigo las piezas B, mediante el empuje del eje excéntrico Q dispuesto en toda la longitud del aparato y unido íntimamente a las manivelas.

40

Al rebasar el eje excéntrico Q el límite de contacto de las piezas B, el sistema de piezas B-C se dispara violentamente por la acción elástica del muelle E, golpeando el tornillo t en el yunque F. Este, junto con su vástago y platillo, se desliza instantáneamente por la pieza I, hasta hacer tope en su borde inferior y, por inercia, el dado colocado sobre el platillo es lanzado por la cavidad interior de la ampolla A, cayendo indistintamente sobre cualquiera de sus caras, pudiendo verse fácilmente su colocación, por ser la ampolla de material transparente.

45

50

El abandono de la manivela es un movimiento posterior a la acción de lanzamiento, pero ésta puede volver a su posición inicial, como puede verse por la posición B₁ indicada en línea de trazos en el dibujo de perfil; por otra parte la fuerza de retroceso de la manivela M es la efectuada por el muelle R, hasta llegar a hacer tope con la pieza P colocada en ambos extremos de la caja Z en su parte interior.

55

60

El funcionamiento del mecanismo de anulación de lanzamiento, se opera simplemente empujando la pieza J a fondo hasta llegar a su tope. Dicha pieza J, hace girar a la pieza B alrededor del eje fijo D e independientemente de la pieza C. La pieza B llega a ocupar la posición B₁ y de esta forma la manivela Q de la manivela M pasa por debajo de la pieza B sin proporcionarle movimiento alguno. Las posiciones de estabilidad, al principio y al final del recorrido de la pieza J son logradas por medio de un muelle en forma de horquilla K, según

65



70

se representa, en detalle ampliado, en el círculo de los adjuntos dibujos. Dicho muelle horquilla K, montado entre las dos ventanas V de la pieza L, estrangula la pieza J en cualquiera de sus dos posiciones determinadas por dos gargantillas u, donde ha de alojarse el muelle horquilla en cierta profundidad, ofreciendo la resistencia precisa para su estabilidad.

Un muelle espiral T hace retroceder a la pieza B a su posición normal, cuando se suspende la acción de anulación de jugadas.

75

Las ventajas del aparato descrito son muchas, pero sólo lo citaremos, como más importantes:

- 1º - El poder jugar sin que se produzcan nunca dudas.
- 2º - Absoluta equidad en las jugadas.
- 3º - Se evita la pérdida de los dados y sus caídas al suelo.
- 4º - El juego resulta muchos más cómodo que cuando se utilizan barriletes.

80

Hecha la descripción precedente, es preciso añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención, que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente

85

N O T A

En resumen, el Modelo de Utilidad que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones siguientes:

90

1º - Aparato mecánico para jugar a los dados, caracterizado porque se compone de una caja que encierra el mecanismo y en cuya cara superior están colocadas unas ampollas transparentes dentro de las cuales saltan los dados al ser impulsados por una manivela cuya acción se transmite por un juego de palancas y muelles.

95

2º - Aparato mecánico para jugar a los dados, según



100

la reivindicación primera, caracterizado porque el mecanismo consiste, esencialmente, en una manivela que, al girar, dispara unas palancas que, impulsadas por un muelle, hacen que una pieza de lanzamiento golpee el dado, el cual salta dentro de la cavidad de la ampolla, teniendo la manivela un resorte y un tope para estabilizar su posición inicial.

105

3º - Aparato mecánico para jugar a los dados, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque dispone de un mecanismo de anulación de jugadas o lanzamiento de dados, formado por una pieza a la que se empuja hasta su tope, que hace girar la primera palanca transmisora del movimiento, haciéndole retroceder para que la manivela no la alcance, lográndose las posiciones de estabilidad de la pieza referida por medio de un muelle en forma de horquilla que la aprisiona, según queda dicho.

110

115

4º - Se reivindica, por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita, "APARATO MECANICO PARA JUGAR A LOS DADOS".

Todo conforme queda descrito en la presente memoria, que consta de cinco páginas escritas a máquina y dibujos que se acompañan.

120

Madrid, 10 de febrero de 1950

ALFONSO UNGRIA

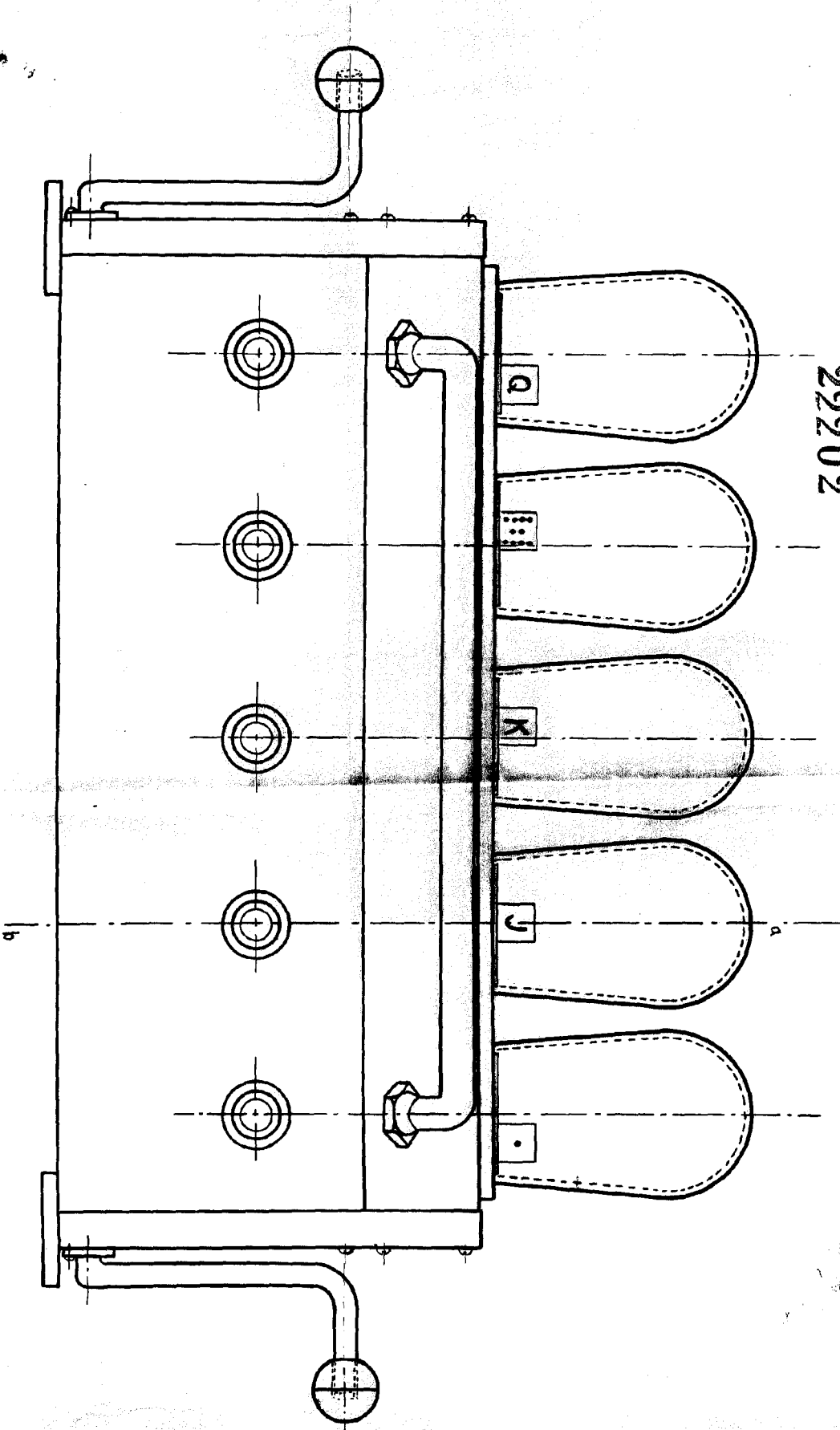
von unges. organisierten,
Don Luis Estrada y Don Julio Vignis

22202



112

20002



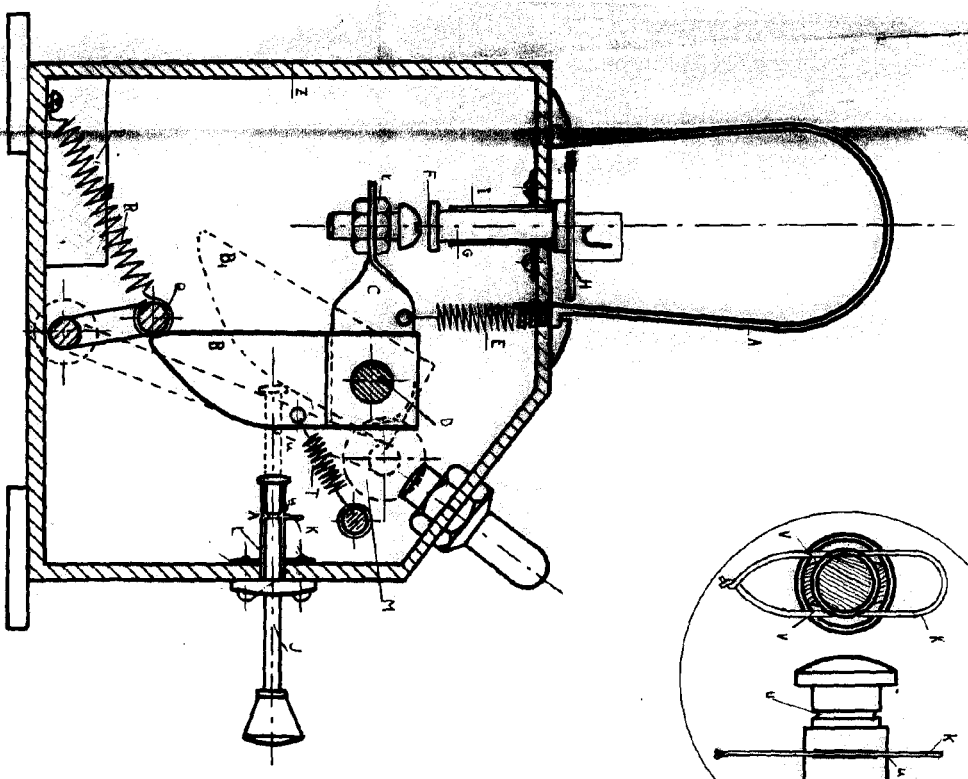
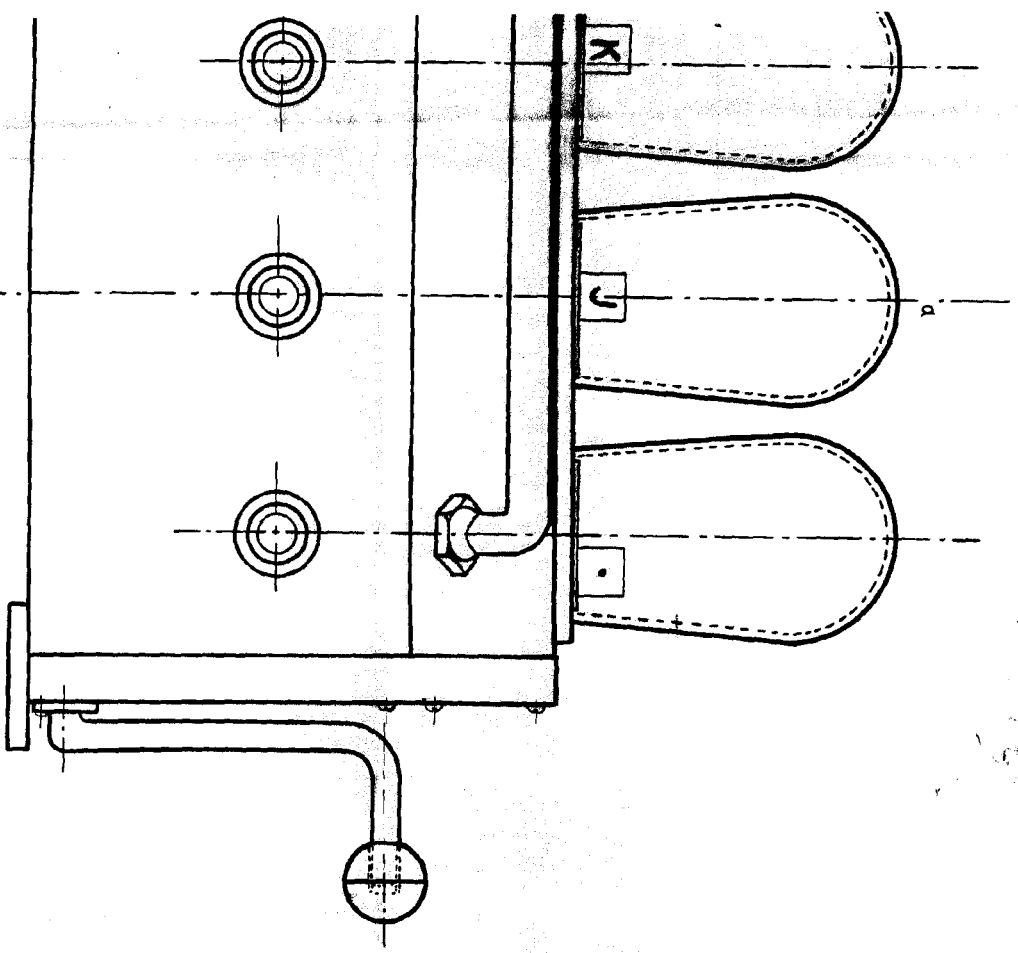
20925

2/2



20925

hoja única



Seccion por a-b

ESCALA VARIABLE

MADRID, 10 DE FEBRERO DE 1915

MANUFACTURER'S MARK

W. J. ...