

25018

25018



MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN TABLERO PARA JUEGOS DE AZAR CON CUBILETE MECÁNICO PARA EL ACCIONAMIENTO DE LOS DADOS", a favor de D. Constantino Sainz Magriñá, de nacionalidad española, domiciliado en Tárrega (Lérida), Santa Ana, 11.

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

5. El recurrente ha ideado y puesto en ejecución práctica un nuevo tablero con cubilete mecánico para el accionamiento de los dados adaptable a cualquiera de los juegos de azar, tales como la oca y otros similares, y particularmente al denominado parchís.

La novedad del tablero y las posibilidades que presenta en el orden suntuario por la más rica presentación que admite; en el orden higiénico, ya que los jugadores no deben manosear ni el cubilite ni los dados;



10. y en el buen orden de evitar trampas al echar los dados, hacen que el tablero ideado entre de lleno en el marco de las condiciones que se exigen en el vigente Estatuto de la Propiedad Industrial para la concesión de los Modelos de utilidad.
15. Por todo ello, el recurrente solicita que se le garantice en su propiedad y explotación exclusiva mediante la concesión del Modelo de utilidad a que se refiere la presente memoria descriptiva.
20. El nuevo tablero se caracteriza por estar formado por un amplio estuche o caja cerrada y plana, de escasa altura; el plano superior de este estuche sirve de sostén al campo o tablero específico del juego. En su centro presenta una cavidad de delgada chapa preferiblemente metálica donde se sitúan el dado o dados que requieran las reglas del juego. La boca de esta cavidad o cubilete queda enrasada con el plano del campo o tablero. Tanto el tablero como el cubilete quedan cubiertos y protegidos por un cristal fijo o también un vidrio o lámina de material transparente.
- 25.
30. Dentro del estuche, debajo del plano superior, o tablero, se sitúan los mecanismos para percutir el fondo plano del cubilete metálico. Con la percusión se hacen saltar a los dados, y quedan estos apoyados en el fondo en posiciones diferentes, visibles desde el exterior a través del cristal.
35. Los mecanismos de percusión, formarán tantas unidades distintas como jugadores admitan las reglas del juego.
40. Cada unidad, queda formada por una doble palanca de reacción elástica cuyo extremo útil o pasivo forma el martillete que golpea el fondo del cubilete y cuyo ex-



45. tremo activo o motor forma una especie de pulsador o tecla de registro que sobresale lateralmente fuera del estuche y frente al puesto del correspondiente jugador. De modo que a cada uno de los jugadores cuando le llega su turno le basta presionar la tecla que tiene enfrente para echar su suerte a los dados.

50. A título de ejemplo se ilustra esta memoria con unos dibujos relativos al tablero ideado referidos a una solución apropiada para el caso del juego de parchís.

55. En los dibujos, la figura I muestra el conjunto del tablero. La figura II detalla el cubilete fijo. La figura III especifica una solución para uno de los mecanismos para percutir el fondo del cubilete y hacer saltar los dados; y la figura IV muestra uno de los cajones para guardar las fichas de cada jugador.

60. En estas figuras, -1- es el tablero específico y propio del juego, -2- el cristal de protección, -3- el estuche general de soporte, -4- el cubilete, -5- un dado, -6- el percutor basculante alrededor de -14-, -7- la tecla de accionamiento del percutor, -8- un gatillo articulado con -7- que empuja por el talón -9- al percutor -6-; -10- un resorte que entra en acción al escaparse -8- del talón -9-, al final de su carrera, obligando a -6- a golpear con energía sobre el fondo -11- de -4-. -12- otro resorte que devuelve a -8- a su posición primitiva después que se ha separado de -9- y cuando el jugador suelta la tecla -7-; y -13- es también otro resorte que actuando sobre el brazo pasivo -15- de la tecla -7- la levanta de nuevo al soltarla el jugador.

70. La tecla o palanca -7-15- bascula alrededor del eje -16-. El gatillo -8- se articula con -7-15 por el eje -17-. Los ejes -14- y -16- y los resortes -10- y



75. -13- se fijan sobre una pared radial -18- fija al plano inferior -19- del estuche. El cubilete -4- se sostiene sobre las columnas -20- fijas al propio plano inferior -19-; -21- es el cajón para las fichas, -22- son dos guías paralelas para sostener y guiar al cajón -21-; estas guías presentan un tope posterior -23- a modo de travesaño que las enlaza y refuerza, El cajón -21- presenta en su parte inferior la clavija con cabota -24- que se ajusta entre las dos guías -22-, retiene al cajón e impide que salga del todo fuera del estuche al chocar -24- contra la pared interna del mismo, o también que penetre demasiado dentro del estuche pues chocará -24- contra el tope -23-.

90. La tapa -25- del cajón está sometida a la acción del resorte -26- que tiende a abrirla tan pronto su eje de basculación -27- aflora fuera del estuche.

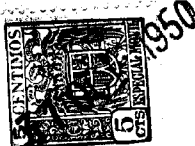
95. Las paredes laterales del cajón se prolongan según -28- por la parte posterior del mismo; -29- y -30- son unas almohadillas para silenciar el movimiento del disparador -7-15-; y -31-32- son dos guarniciones aceradas para evitar los desgastes prematuros del talón -9- y del gatillo -8-.

A los efectos legales del Modelo que se solicita, serán variables todos cuantos detalles no afecten, alteren, cambien o modifiquen la esencia del tablero descrito.

100. N O T A.

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

105. 1.- Un tablero para juegos de azar con cubilete mecánico para el accionamiento de los dados, en el que prescindiendo del diseño o del encasillado propio de cada juego a que se destine, se caracteriza porque presenta



110. en su parte central un cubilete fijo con su fondo amplio y plano para contener permanentemente los dados en su interior y con su boca enrasada con el plano propio del tablero; por estar cubiertos tanto el tablero como la boca del cubilete con un vidrio, cristal o lámina de material perfectamente transparente; por estar dotado de tantos mecanismos para la percusión enérgica del cubilete para hacer saltar a los dados como jugadores admitan las reglas del juego.
115. 2.- El propio tablero de la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que el tablero propiamente dicho, con su cubilete fijo y su vidrio o lámina de protección queden formando la cara superior de un amplio estuche plano de escasa altura, en cuyo interior se localizan las diversas unidades de mecanismos percutores.
120. 3.- El propio tablero de las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que los mandos, manecillas, teclas o pulsadores de los mecanismos percutores queden salientes a través de las paredes laterales del estuche, en sentido radial y orientadas con las posiciones de cada jugador.
125. 4.- El propio tablero de las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que en las paredes laterales del estuche se prevea una serie de cajones para guardar las fichas de cada jugador, repartidos alrededor del estuche según la posición que cada jugador ocupe en la mesa de juego.
130. 5.- El propio tablero de las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que cada uno de los mecanismos de percusión se resuelva según dos palancas de primer grado relacionadas entre sí por un gatillo articulado con la palanca de mando que acciona el jugador desde el ex-
- 135.



140. terior mediante una tecla; este gatillo coge por un talón posterior a la palanca que forma el percutor y la suelta o libera por resbalamiento al llegar el talón al límite de su carrera; entonces el percutor que está sometido a la acción de un resorte golpea al cubilete; el gatillo está sometido a la acción de otro resorte que
145. le obliga a tomar de nuevo la posición primitiva o de enlace con el talón del percutor tan pronto retrocede la palanca del disparador o tecla que al efecto está sometida a la acción de otro resorte que entrará en acción al cesar la presión del jugador sobre su tecla, manecilla o mando.
150. 6.- El propio tablero de las reivindicaciones anteriores, caracterizado por el hecho de que los cajones de las fichas estén provistos de tapas basculantes que por la acción de un resorte se levantan automáticamente al abrir o tirar hacia afuera el cajón.
- 155.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad del Modelo de utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cual objeto es:

160. 7.- "UN TABLERO PARA JUEGOS DE AZAR CON CUBILETE MECANICO PARA EL ACCIONAMIENTO DE LOS DADOS".

Consta la presente memoria de seis hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y del dibujo adjunto.

Barcelona treinta y uno de octubre de mil novecientos cincuenta.

P. A. de D. Constantino Sainz Magriñá,  
L. DURÁN

P. F.



Fig. I

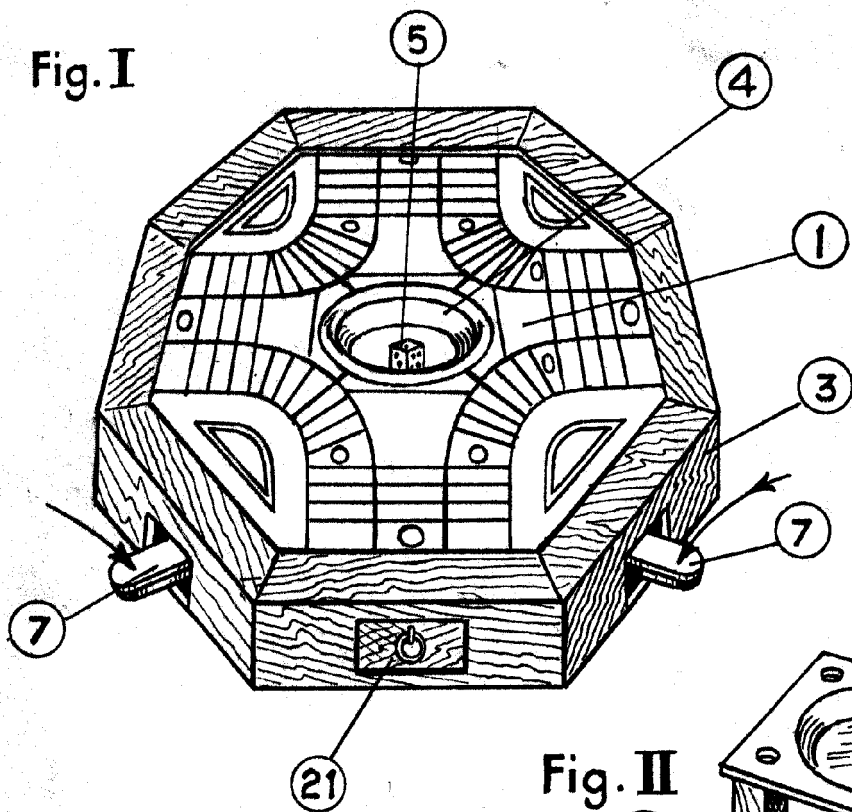


Fig. II

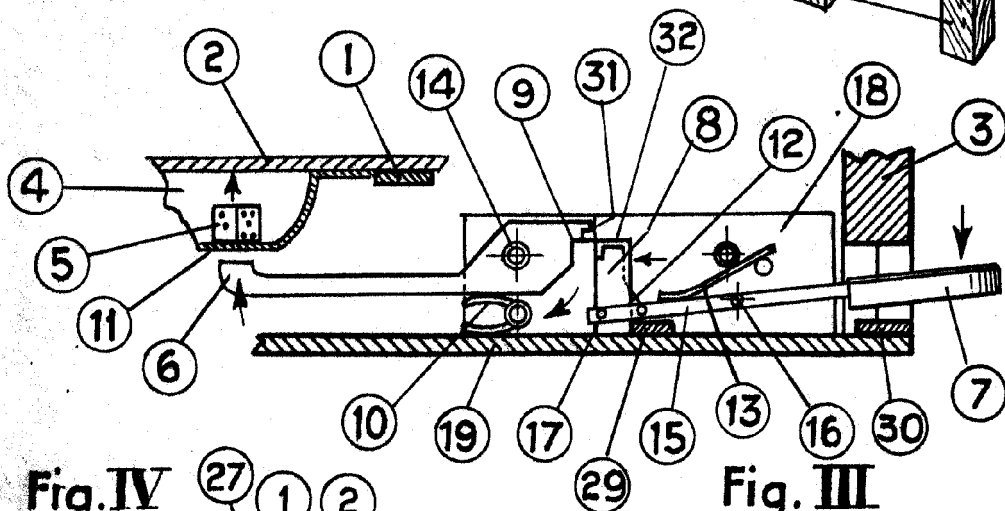
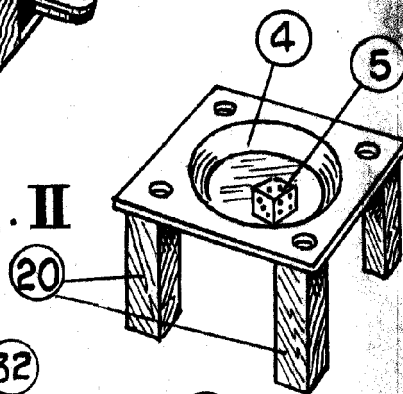


Fig. IV

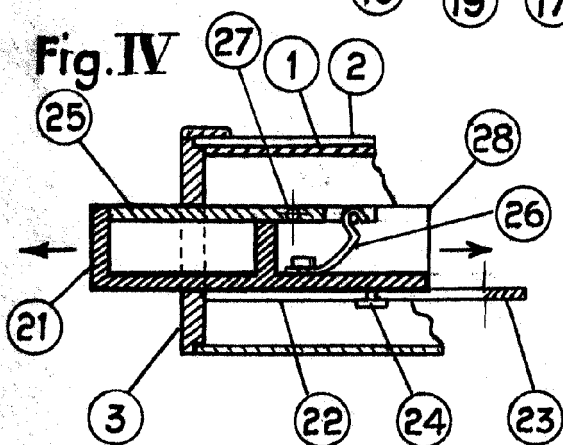


Fig. III

ESCALA VARIABLE

BARCELONA 31 OCT. 1950

L. DURÁN  
P. P.