

mo/

38201

15 S



MODELO DE UTILIDAD

a favor de

D. Tomás ORUS BARRACHINA - de nacionalidad española - domiciliado en c/ Abad Zafont, N<sup>os</sup>. 2 y 4 - BARCELONA,

por:

" Marcador para juegos de salón o de sobremesa "

-----:00:-----

D e s c r i p c i ó n

Este modelo de utilidad tiene por objeto un marcador aplicable a las mesas de juegos de salón o de sobremesa y de un modo especial a las mesas de los futbolines, juegos de hockey, de baloncesto y similares.



Este marcador se distingue por ser de una construcción sumamente sencilla y poco expuesta a averías, por ser de fácil manejo y porque no afea la construcción y aspecto de la mesa, pues únicamente aparece a la vista el número que indica los tantos hechos.

El marcador está constituido por una rueda o disco giratorio, encajado en el borde de la mesa de juego y que presenta en su periferia una serie de números que sobresalen del contorno del disco. Este disco queda oculto en el borde de la mesa y únicamente sobresale de este borde el número que queda en la parte superior, de manera que haciendo girar con la mano el disco, se oculta cada vez el número que estaba visible y aparece el número sucesivo.

En el plano adjunto, se representa el marcador objeto de este modelo de utilidad aplicado a una mesa de futbolín o de hockey de salón.

La figura 1, representa el conjunto de la mesa, indicando el sitio donde preferiblemente se aplica el marcador.

Las figuras 2 y 3, representan a mayor escala el marcador incrustado en el borde o pared lateral de la mesa. La figura 2 es una sección por la línea II-II de la figura 3 y esta es una sección por la línea III-III de la figura 2.

Este marcador se incrusta en el borde o pared lateral -1- de la mesa de juego y preferiblemente se practica en el canto de la pared, una muesca -2- por la cual aparece la cifra -3- que indica los tantos hechos.

Como se vé más detalladamente en las figuras 2 y 3, el marcador está constituido por una rueda o disco -4- alojado en una cavidad -5- del borde -1- de la mesa y



libremente giratorio alrededor de un eje -6- fijado en el  
 borde de la mesa. Este disco -4- presenta en su periferia  
 una serie de números -3- que sobresalen del contorno del  
 disco y están dispuestos de manera que el número que queda  
 5 en la parte superior, aparece visible por la muesca o es-  
 cotadura -2- del borde de la mesa. Gracias a esta escota-  
 dura, el número no sobresale, o solo sobresale muy ligera-  
 mente del borde de la mesa evitando así prácticamente el  
 peligro de que por inadvertencia de los jugadores se pueda  
 10 deteriorar el marcador.

El mismo rozamiento que presenta el disco al girar  
 fija suficientemente, en la mayor parte de los casos, la  
 posición del disco, e impide que se mueva involuntariamente,  
 pero si se quiere asegurar más esta fijación del disco, se  
 15 puede aplicar, como se representa en las figuras 2 y 3, un  
 mecanismo de retención constituido por una serie de huecos  
 -7- practicados en una de las caras del disco -4-, en los  
 cuales encaja una bola -8- accionada por un resorte -9-  
 y dispuesta en un cartucho o estuche -10- incrustado en el  
 20 espesor de la pared -1- de la mesa.

El funcionamiento de este marcador es sumamente  
 sencillo pues basta en cada caso empujar con la mano el  
 número que aparece visible por la muesca -2- haciendo girar  
 de un paso el disco -4- hasta que aparece el número siguien-  
 25 te.

-----: N O T A :-----

Se reivindica como objeto de este registro de  
 30 modelo de utilidad:

- 1.- Marcador para juegos de salón o de sobre-



5 mesa, que consiste en un disco giratorio encajado en el borde o pared lateral de la mesa de juego, y provisto en su periferia de una serie de números que sobresalen del contorno del disco, estando este disco montado de manera que queda oculto en el espesor del borde de la mesa, a excepción del número que se halla en la parte superior y pudiéndose hacer girar con la mano de manera que a cada movimiento se oculta el número que estaba visible y aparece el número sucesivo.

10 2.- Marcador para juegos de salón o de sobremesa según la reivindicación anterior, caracterizado porque el borde o pared lateral de la mesa de juego, presenta una entalla vertical en la que se aloja el disco giratorio con los números y una perforación horizontal que atraviesa esta entalla y sirve de alojamiento al eje de giro del disco, presentando además, el canto superior de la pared, una muesca o escotadura por la cual aparece visible el número que queda en la parte superior, sin que este número sobresalga prácticamente del nivel superior del borde de la mesa.

20 3.- Marcador para juegos de salón o de sobremesa según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el disco giratorio presenta en una de sus caras, en correspondencia con cada número, un pequeño hueco en forma de casquete esférico, en combinación con una bola accionada por un resorte y dispuesta en un cartucho o envolvente alojado en el espesor de la pared lateral de la mesa, para fijar las posiciones de giro del disco, de manera que el número superior corresponda con la entalla.

25 4.- Marcador para juegos de salón o de sobremesa; Esta memoria consta de cuatro páginas, escritas por una sola cara.

30

BARCELONA, 15 SEP 1953  
P.A. *[Handwritten signature]*



Fig. 1

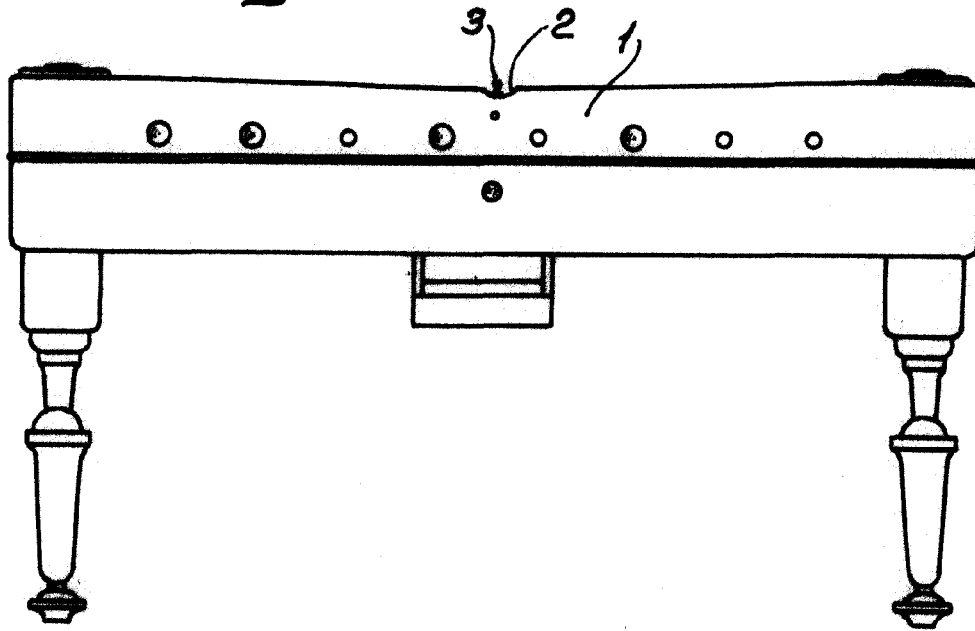


Fig. 2

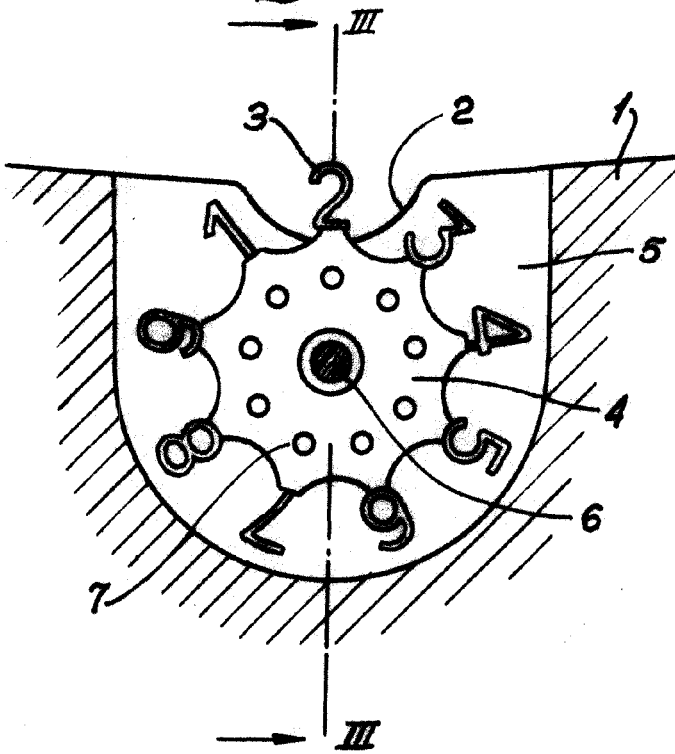
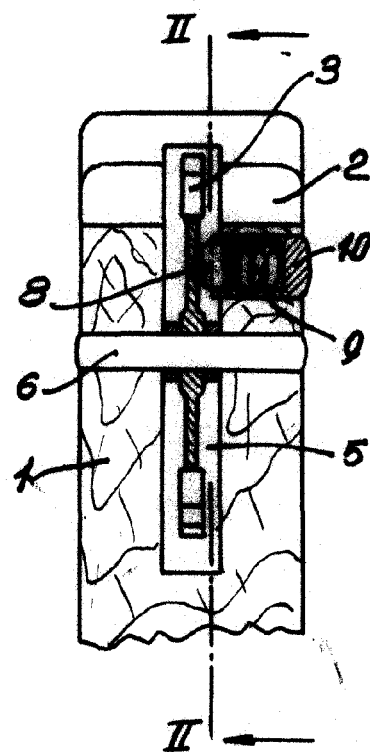


Fig. 3



P. A.  
*[Handwritten signature]*