

48242



MODELO DE UTILIDAD

por "UN DISPOSITIVO AUTOMATICO PROPULSOR DE DADOS EN JUEGOS DE AZAR", a favor de Don Andrés VIÑAS NOVELL, de nacionalidad española, residente en Barcelona, calle Oliva, 20.

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 El presente modelo hace referencia a un dispositivo automático aplicable a tableros para juegos de azar, en los cuales se utilicen dados, caracterizado por presentar en su centro, un orificio circular en el cual encaja la arista superior de un cilindro de material plástico de poca altura, apoyado sobre una plataforma cuadrangular, que presenta en su centro una elevación cilíndrica, la cual encaja en la parte inferior del cilindro anterior, estando esta plataforma, a su vez, sostenida por un muelle, el cual queda fijado a la cara inferior del tablero, haciendo que la plataforma sea basculante y oscile al menor contacto efectuado sobre ella.

10

Sobre la elevación circular de la plataforma, que encaja en el interior del cilindro, se colocan los dados que se utilizarán para el juego. Para extraerlos, basta dilatar



el muelle basculador hasta que la plataforma salga del cilindro, dejando a aquellos libres.

5 Presenta además, la característica, de poseer un dispositivo impulsor por medio del cual y oprimiendo un botón del que va provisto, se logra hacer vibrar el disco o plataforma sobre el que están los dados, haciendo, por consiguiente, cambiar de posición a estos.

10 Este dispositivo está integrado por una palanca, cuyo punto de apoyo es un tope fijado en la cara inferior del tablero. Actúa por medio de un botón que penetra por la cara superior del marco del tablero, presentando un alojamiento en forma de U invertida, en la que penetra un extremo de la palanca. Al apretar el botón, desciende este extremo mientras el opuesto se eleva, topando en su camino con la plataforma basculante, a la cual hace vibrar brusca y rápidamente, impulsando a los dados. Al dejar de oprimir el botón, la palanca vuelve a su posición primitiva, debido a la acción de un muelle colocado bajo el extremo de ella que se aloja bajo el botón.

15 20 En el plano adjunto se ha representado el modelo, a título de realización práctica del mismo. La Fig. 1, dibuja la sección vertical de la mitad derecha del tablero. La Fig. 2, muestra una perspectiva del cilindro, de material plástico, la plataforma basculante y el muelle basculador. En la Fig. 25 3, finalmente, se presenta el corte frontal del botón opresor y el soporte en U invertida, junto con el muelle descompresor.

Siguiendo los diseños, se puede apreciar, en la Fig. 1, el cilindro -1-, encajado en la cara de juego -2-, sobre la



que está colocada la superficie decorada y el cristal protector -3-. Se ve a continuación, la plataforma móvil -5-, junto con el muelle basculador -4-, apreciándose en aquella la elevación circular -6-, sobre la que se colocan los dados. Puede observarse a continuación la palanca -7-, con su punto de apoyo -8-, y el dispositivo en U invertida -9-, sobre el que actúan el botón -10- y el muelle -11-, estando todos ellos alojados en el marco del tablero -12-.

La Fig. 2, muestra el cilindro -1-, la plataforma basculante -5-, con su elevación cilíndrica -6-, y el muelle basculador -4-.

En la Fig. 3, se muestra la pieza de sostén en U invertida -9-, con la palanca -7-, entre ella, apreciándose la acción opresora del botón -10-, y la retráctil del muelle -11-.

Se hace constar, que el dispositivo impulsor de los dados, puede instalarse en uno, dos o más lados del marco, según conveniencia del juego, pero siempre uno en cada lado.

Este modelo será susceptible de toda variante en su realización, así como en sus dimensiones, forma exterior y material en el que sea presentado, siempre que no altere su esencialidad.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este modelo de utilidad:

1º.- Dispositivo automático, propulsor de dados en juegos de azar, caracteriza por poseer el tablero en el cual el dispositivo va instalado, un orificio circular en su centro, en el cual se aloja un cilindro de material plástico, en el que se colocan los dados, cerrado en su cara inferior por



una plataforma basculante, sostenida por un muelle sujeto en la cara inferior del tablero.

5 2º.- El propio dispositivo automático, propulsor de dados en juegos de azar, de la reivindicación anterior, caracterizado porque la plataforma basculante es movida a voluntad, oprimiendo el botón que actúa sobre el extremo de una palanca, cuyo otro extremo es el que entra en contacto con la plataforma, haciendo vibrar a esta y a los dados sobre ella colocados, poseyendo además, bajo el extremo sobre el que actúa el botón, un muelle descompresor que tiende a mantener a la palanca en su posición primitiva, aun después de oprimir el botón.

10

3º.- UN DISPOSITIVO AUTOMATICO PROPULSOR DE DADOS EN JUEGOS DE AZAR.

Madrid, 25 de Mayo de 1955

FERNANDO PERAIRE
P.P.

Fernando Peraire

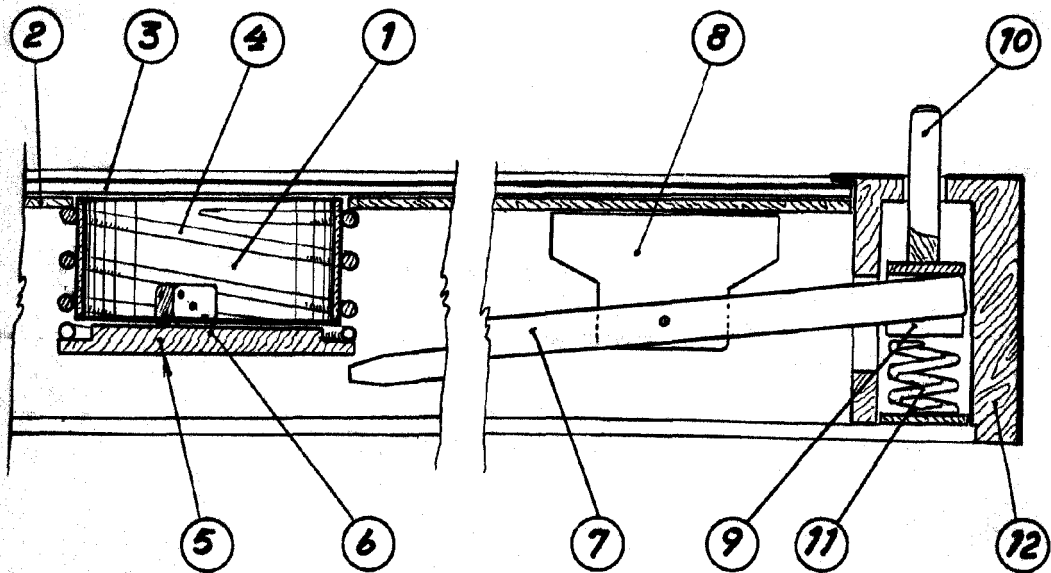


Fig. 1

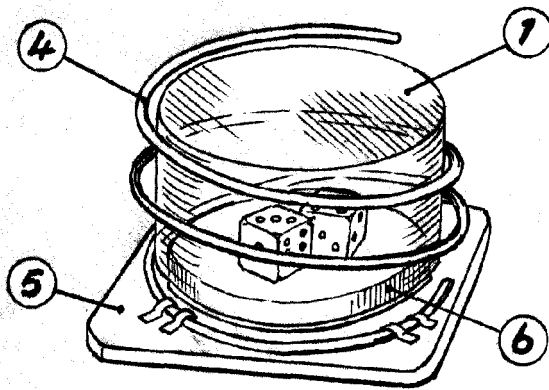


Fig. 2

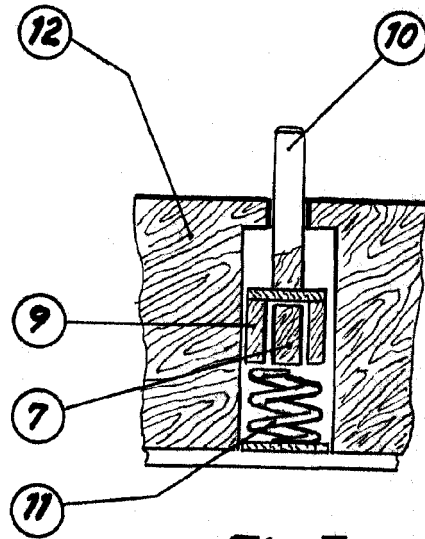


Fig. 3

FERRANÇO FERRER
D.A.

Escata variable