

JE.

95741,



MODELO DE UTILIDAD

a favor de

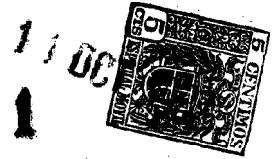
Don AGAPITO SANCHEZ CORCOLES, de nacionalidad española,
domiciliado en C. Buenavista, nº 39 - BARCELONA,

por:

"Juego de azar"

Descripción.

El presente modelo de utilidad tiene por objeto
un juego de azar que comprende, sucintamente, un tablero
apto para ser dispuesto sobre una mesa u otra superficie
plana y provisto de una superficie ligeramente cóncava y
de un reborde a modo de barandilla, próxima a la cual exis-



te una serie de cavidades destinadas al alojamiento de unas
bolas accionables mediante una perinola, cuya punta de giro
es de sección apropiada para golpear dichas bolas y dispa-
rarlas hacia las aludidas cavidades, en correspondencia
5 con las cuales el tablero presenta unas referencias alpsi-
vas a los tantos ganados en virtud de la introducción de
las bolas en las cavidades.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la
presente memoria descriptiva una hoja de dibujos, en los
10 que se ha representado un caso práctico de realización,
que se cita solamente a título de ejemplo no limitativo
del alcance de este registro.

La figura 1 es una sección alzada que muestra los
elementos componentes del juego.

15 La figura 2 ilustra dichos elementos en planta.

La figura 3 representa la perinola por separado.

Esta realización comporta un tablero circular -1-
de material rígido, tal como madera, plástico u otro con-
veniente, cuyo tablero es apto para ser dispuesto sobre
20 una mesa u otra superficie plana y presenta una superficie
superior ligeramente cóncava -2- y un reborde -3- a modo
de barandilla, prevista para impedir el escape de unas bo-
las -4- destinadas a quedar alojadas en unas cavidades -5-
circularmente alineadas y conformadas en la aludida super-
25 ficie -2-, en la que se han previsto además unas referen-
cias numéricas -6- situadas en correspondencia con dichas
cavidades -5- y susceptibles de estar representadas en co-
lores diversos, equivaliendo a los tantos a ganar en el
juego.

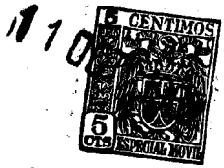
30 Las bolas-4- son accionables mediante una perino-



95741

la -7- provista para ello de una punta de giro -8- de sección cuadrada. El accionamiento de las bolas tiene efecto de la siguiente manera: Colocándelas en la depresión central de la superficie cóncava -2- alrededor de la perinola -7- y haciendo girar esta última, las caras de su antedicha punta -8- golpean las bolas -4- en cuestión, disparándolas según las flechas -F- en dirección a la zona donde están ubicadas las cavidades -5- y hacia la barandilla rebordeante -3-, al objeto de que las susodichas bolas queden alojadas al azar en tales cavidades, directamente o después de chocar con la barandilla -3-. Como se comprende, en ocasiones, no quedan todas las bolas -4- colocadas en las cavidades -5-, descendiendo como indican las flechas -F'- por la superficie cóncava -2- hasta su depresión central, donde quedan estacionadas al detenerse la perinola -7-. Los tantos ganados por los jugadores, dependen, como se deduce de lo expuesto, de la suma de los valores indicados por las anteriormente mencionadas referencias -6- y correspondientes a las cavidades que hayan resultado ocupadas por las bolas.

Los elementos componentes del juego de azar descrito, dentro de su esencialidad, pueden ser llevados a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada solo a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrán, pues, fabricarse dichos elementos en cualquier configuración y tamaño y con los medios y materiales más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones siguientes.



N O T A 95741

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

5 1) Juego de azar, caracterizado esencialmente por comprender un tablero ligeramente cóncavo provisto de una barandilla rebordeante y de una serie de cavidades próximas a tal barandilla y aptas para el alojamiento de unas bolas accionables mediante una perinola, hallándose situados en correspondencia con dichas cavidades unos signos oportunos representativos de los tantos a ganar.

10 2) Juego de azar, según la reivindicación anterior, caracterizado porque la punta de giro de la perinola presenta unas aristas apropiadas para golpear las bolas y dispararlas hacia las cavidades del tablero.

15 3) Juego de azar, según la reivindicación 2, caracterizado por el hecho de que la punta de giro de la perinola es de sección cuadrada.

4) Juego de azar.

20 Esta memoria consta de cuatro páginas escritas per una sola cara.

BARCELONA, 11 OCT. 1962

P. A.

JOSE M. ...
r. m.



Fig. 1

95 74 1

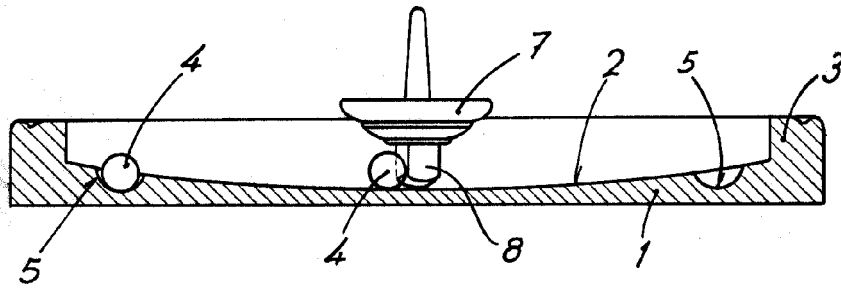


Fig. 2

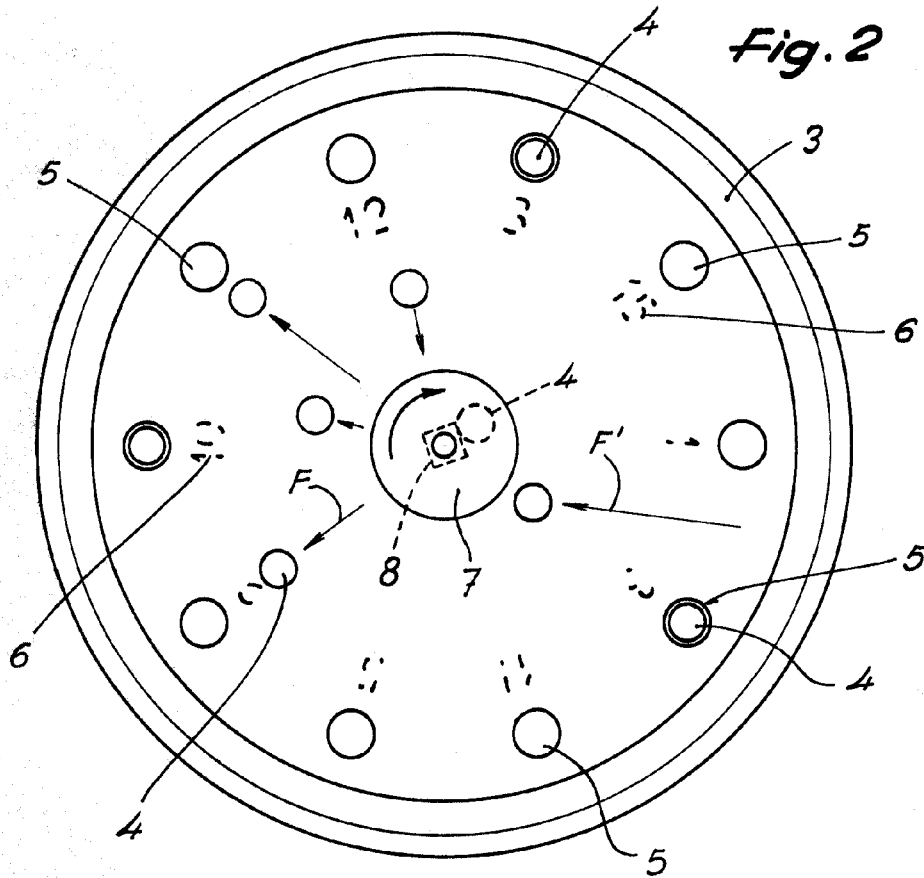
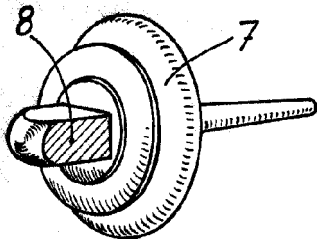


Fig. 3



P. M.
JOSE M. SANCHEZ
D.P.