



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



⑪ Número de publicación: **1 067 945**

⑫ Número de solicitud: U 200801017

⑮ Int. Cl.:
A63F 7/00 (2006.01)

⑫

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

⑫ Fecha de presentación: **16.05.2008**

⑪ Solicitante/s: **Leonilo Alfonso Durazno Delgado**
Plaza de las Marismas, 8 - 1ª Izda.
21440 Lepe, Huelva, ES

⑬ Fecha de publicación de la solicitud: **16.07.2008**

⑫ Inventor/es: **Durazno Delgado, Leonilo Alfonso**

⑮ Agente: **No consta**

⑮ Título: **Dispositivo marcador para juegos de azar.**

ES 1 067 945 U

DESCRIPCIÓN

Dispositivo marcador para juegos de azar.

Objeto de la invención

La presente invención se refiere a un dispositivo marcador para juegos de azar, previsto para la utilización simultánea del mismo por dos jugadores, que permite a éstos últimos generar, de forma aleatoria, la amplitud y sentido de desplazamiento de respectivas fichas sobre un tablero de juego, físicamente independiente del dispositivo que se preconiza, y de acuerdo con unas normas de juego que tampoco pertenecen al ámbito de la invención.

Antecedentes de la invención

Dado que el dispositivo marcador que se preconiza está previsto para el desarrollo de un juego que a su vez es también novedoso, no se conoce ningún dispositivo o marcador capaz de realizar las mismas o similares funciones.

Descripción de la invención

El dispositivo marcador para juegos de azar que se preconiza está destinado a generar datos que permitan la movilización de una serie de fichas sobre un tablero, de acuerdo con una determinada normativa o reglamentación de juego que no viene al caso, de manera que en función de los valores generados por el dispositivo marcador y de que estos sean positivos o negativos, se establecerá un recorrido u otro para las fichas sobre la superficie del tablero.

Pues bien, el dispositivo marcador que se preconiza está constituido a partir de un zócalo que le confiere la debida estabilidad, zócalo de planta cuadrangular y que podrá ser hueco al objeto de constituir simultáneamente un contenedor para el resto de los complementos del dispositivo, cuando éste se encuentra desmontado e inoperante.

El citado zócalo recibe en el punto medio de su cara superior, mediante un acoplamiento por rosca, a un vástago con sus extremos roscados en el que se sitúa una envolvente de plástico, caucho o similar, que es retenida axialmente sobre el citado zócalo con la colaboración de un tapón roscado acoplado a la extremidad libre superior de dicho vástago.

Sobre la zona inferior de este vástago y a diferentes niveles en altura, se establecen tres soportes discoidales, de reducido diámetro, que quedan inmovilizados en altura por la presión que sobre su orificio central ejerce la envolvente de goma o similar, estableciéndose sobre cada uno de ellos un disco considerablemente mas grande, sumamente liviano y resistente, con un orificio central convenientemente sobredimensionado con respecto a la envolvente del vástago como para poder girar libremente sin obstáculo alguno, siendo estos tres discos de diámetros progresivamente decrecientes en sentido ascendente, de manera que cada uno de ellos deja ver claramente la periferia del disco inmediatamente inferior, a la vez que el ultimo y de mayor tamaño deja ver la periferia del zócalo.

Sobre la zona marginal o periférica de cada uno de estos tres discos se establece una corona circular compartimentada en casillas, con números positivos y negativos y puntas de flecha, existiendo una corona circular sobre la cara superior del zócalo, similar a la de los citados discos, con casillas de mismo tamaño, pero éstas señalizadas con los puntos cardinales para determinar tras cada jugada el sentido de avance sobre el tablero de juego.

Al disco extremo superior es solidario un hilo fino y resistente, de manera que una tracción brusca sobre el mismo, preferentemente haciéndolo pasar sobre el vástago central, provoca el giro del citado disco superior al que es solidario, el cual y por la simple movilidad del aire, así como por la extraordinaria liviandad de los discos, arrastra en su movimiento y con diferente intensidad a los otros dos discos montados sobre el vástago, de manera que finalmente se alcanza una posición estable y aleatoria en la que puntas de flecha establecidas sobre el disco intermedio, señalan valores alfanuméricos sobre los otros dos discos, que sumados o restados, según su signo, van a dar lugar a magnitudes de avance de las fichas sobre el tablero en las direcciones que sucesivamente vayan marcando las flechas del disco intermedio.

De acuerdo con una realización preferente de la invención el citado zócalo será hueco, con una tapa de acero en su interior, constituyendo un receptáculo en el que puedan ser introducidos el resto de los componentes del juego, cuando éste se encuentre en situación inoperante.

Descripción de los dibujos

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra un despiece en perspectiva del dispositivo marcador para juegos de azar que constituye el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra, también según una vista en perspectiva, el conjunto de la figura anterior debidamente montado.

La figura 3.- Muestra una vista en alzado lateral y en sección diametral del mismo conjunto de la figura anterior.

La figura 4.- Muestra, finalmente, un detalle en planta del mismo dispositivo.

Realización preferente de la invención

A la vista de las figuras reseñadas puede observarse como el dispositivo marcador que se preconiza está constituido a partir de un zócalo (1), de plástico, madera, o cualquier otro material apropiado, y de tamaño también adecuado para dotar al conjunto de la debida estabilidad, zócalo (1) que, como anteriormente se ha dicho, será preferentemente hueco y practicable, definiendo una cámara (2) en la que puedan ser introducidos el resto de los mecanismos que participan en el dispositivo, cuando éste se encuentra desmontado y en situación inoperante.

El zócalo (1) preferentemente de planta cuadrangular, tal como muestra la figura 4, presenta en su centro, concretamente en el centro de su cara superior, un orificio roscado (3) para la fijación de un vástago (4), que emerge verticalmente del zócalo (1) y que presenta a su vez su extremo inferior (5) roscado en correspondencia, para permitir su montaje y desmontaje con respecto al zócalo (1).

Sobre este vástago (4) se sitúa una envolvente (6) de goma u otro material similar, que queda retenida axialmente con la colaboración de un tapón superior (7) que se acopla mediante rosca a la extremidad superior y también roscada (8) del vástago (4), como se observa igualmente en la figura 3.

Sobre el vástago (4) y mas concretamente sobre la envolvente de goma o similar (6), se sitúan tres soportes (9, 10 y 11), discoidales, dotados de un orificio central (12) ligeramente infradimensionado con respecto a la envolvente de goma (6) del vástago (4), en orden a ser desplazables a lo largo de dicha envolvente y de mantenerse estables en cualquier posición elegida por la presión elástica que sobre el borde de su orificio (12) ejerce el material constitutivo de la envolvente (6).

Sobre estos soportes (9, 10 y 11) se sitúan respectivos discos (13, 14 y 15), provistos igualmente de un orificio central (16), orificio que en este caso está sobredimensionado con respecto a la envolvente (6) del vástago (4) en orden a que tales discos puedan girar libremente sobre sus soportes.

Para dar movilidad a los discos (13, 14 y 15) éste último incorpora fijado en un punto correspondiente aproximadamente a un radio medio, un hilo (17) fino y resistente, que haciéndolo pasar sobre el propio vástago (4), mas concretamente sobre su envolvente (6), y traccionando bruscamente del mismo, suministra un movimiento giratorio al disco superior (15) el cual, debido a su liviandad y por motivos aerodinámicos, transmite el movimiento al disco intermedio (14) y éste al disco inferior (13), es decir consiguiéndose

la movilización aleatoria de los tres discos.

En esta movilización se consigue que las puntas de flecha (18) marcadas en la periferia del disco intermedio (14), así como los valores alfanuméricos (19) marcados en casillas de la periferia de los discos inferior (13) y superior (15) adopten determinadas posiciones relativas, en la que la flecha (18) queda enfrentada a las marcaciones alfanuméricas (19) existentes en las casillas periféricas definidas en los discos (13 y 15), y a la vez que dicha flecha (18) señala también sobre marcaciones (20) de polarización existentes en casillas de una franja o corona circular y marginal existente sobre la cara superior del propio zócalo (1) y especialmente visible en la figura 4.

De acuerdo con esta estructuración, cada vez que se actúa sobre el disco superior (15) mediante tracción sobre el hilo (17), se produce un giro de magnitud aleatoria para dicho disco, que por su propia liviandad y la de los discos (13 y 14), arrastra también con movimiento aleatorio a éstos últimos, consiguiéndose finalmente una marcación o señalización igualmente aleatoria, que es la que indica al jugador correspondiente los desplazamientos que debe hacer con sus fichas sobre el tablero de juego, no representado en los dibujos.

REIVINDICACIONES

1. Dispositivo marcador para juegos de azar, que teniendo como finalidad establecer de forma aleatoria los movimientos de las fichas de los diversos jugadores sobre un tablero de juego, se **caracteriza** por estar constituido a partir de un zócalo del que emerge vertical y centradamente un vástago que sustenta a diferentes niveles en altura varios soportes fijos, sobre los que descansan respectivos discos sumamente livianos y resistentes, capaces de girar libremente sobre el vástago central, siendo solidario a uno de dichos discos, preferentemente al superior, un hilo fino y resistente a través del que se suministra a dicho disco el movimiento giratorio por parte de los jugadores, disco que por su propia liviandad y por efecto del aire que moviliza al girar, transmite al movimiento a los discos restantes, generando con su parada una combinación aleatoria.

2. Dispositivo marcador para juegos de azar, según reivindicación 1ª, **caracterizado** porque el citado vástago emergente del zócalo se fija mediante roscado en un orificio asimismo roscado de éste último, recibe exteriormente a una envolvente de plástico, goma y similar, y fija axialmente a dicha envolvente con la colaboración de un tapón superior que se fija a la ex-

tremidad superior y asimismo roscada del vástago, estando los orificios de los soportes para los discos ligeramente infradimensionados con respecto a la citada envolvente de goma o similar, en orden a que dichos soportes se mantengan estables en cualquier posición elegida para los mismos sobre el vástago que los soporta.

3. Dispositivo marcador para juegos de azar, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque los discos presentan un orificio sobredimensionado con respecto a la envolvente de goma del vástago, en orden a girar libremente con respecto al mismo, siendo dichos discos de diámetro progresivamente creciente en sentido descendente e incorporando cada uno de ellos en su periferia grafismos alfanuméricos que participan en las combinaciones marcadoras, existiendo además una corona circular con grafismos sobre la propia cara superior del zócalo, en la zona marginal y perimetral que dejan libres los discos.

4. Dispositivo marcador para juegos de azar, según reivindicaciones anteriores, **caracterizado** porque el zócalo es hueco y practicable, constituyendo un alojamiento para vástago, soportes, discos y demás complementos del juego, cuando éste se encuentra desmontado e inoperante.

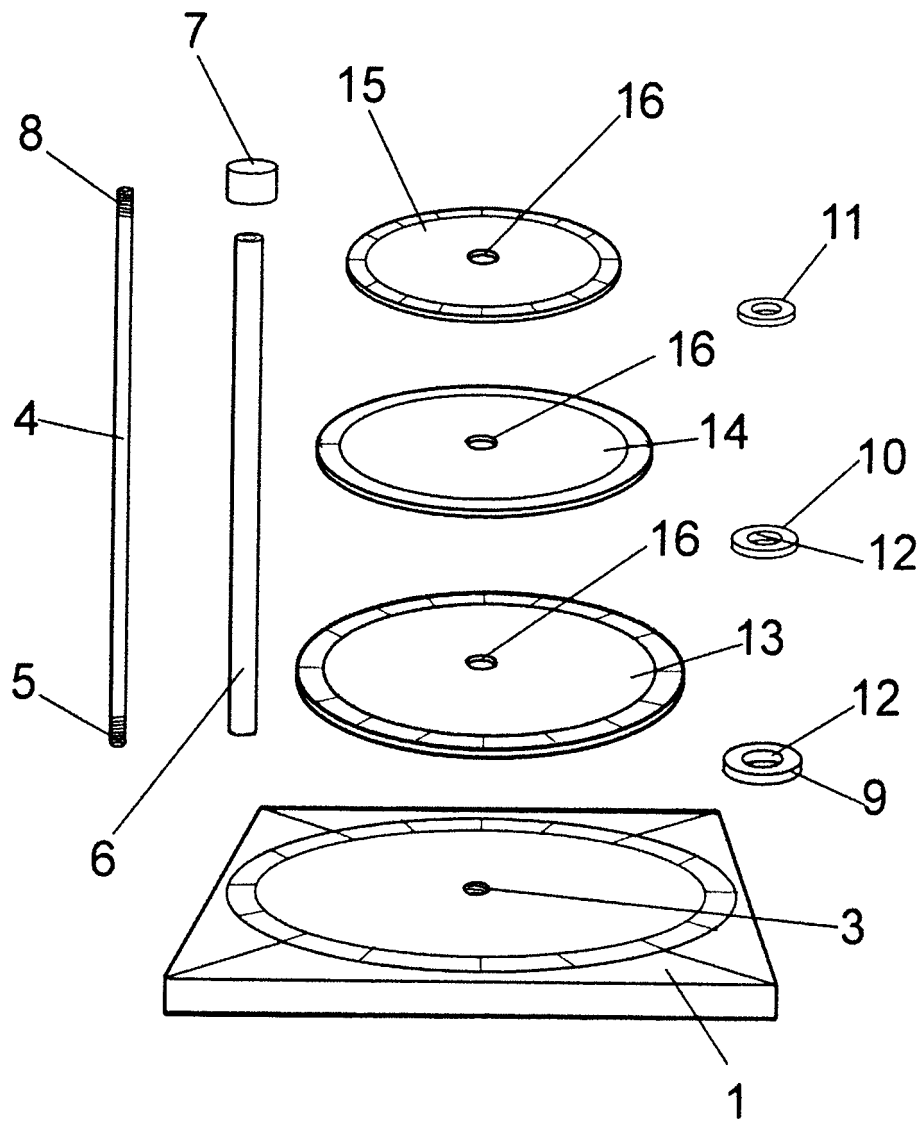


FIG. 1

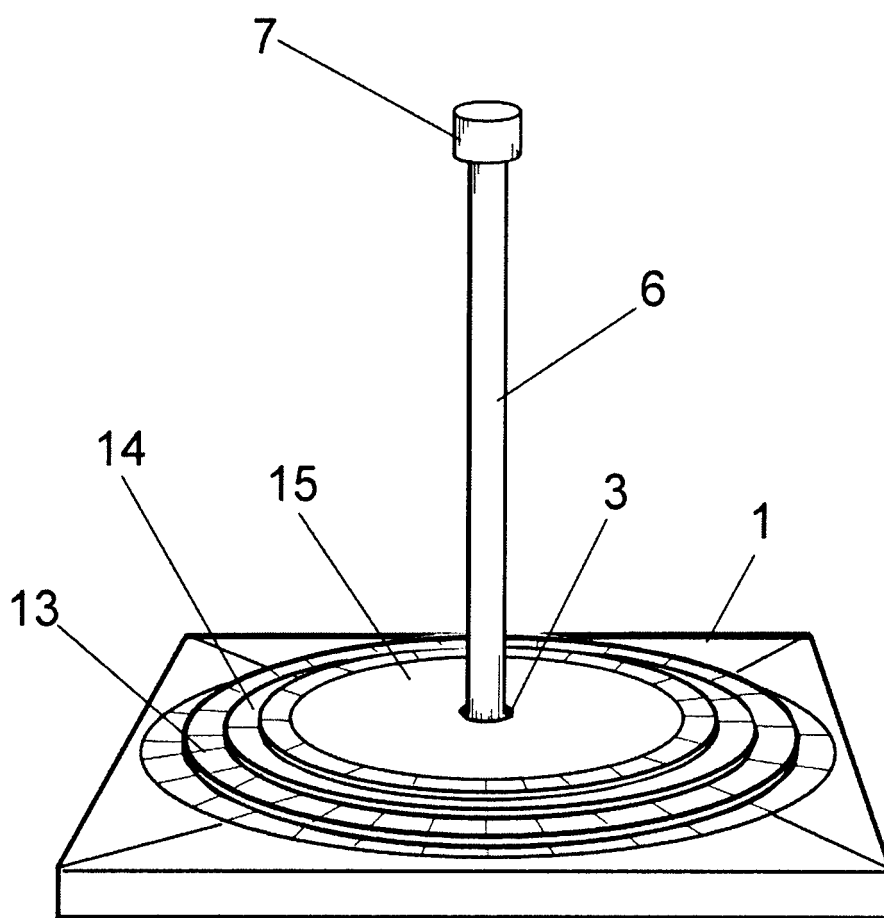


FIG. 2

FIG. 3

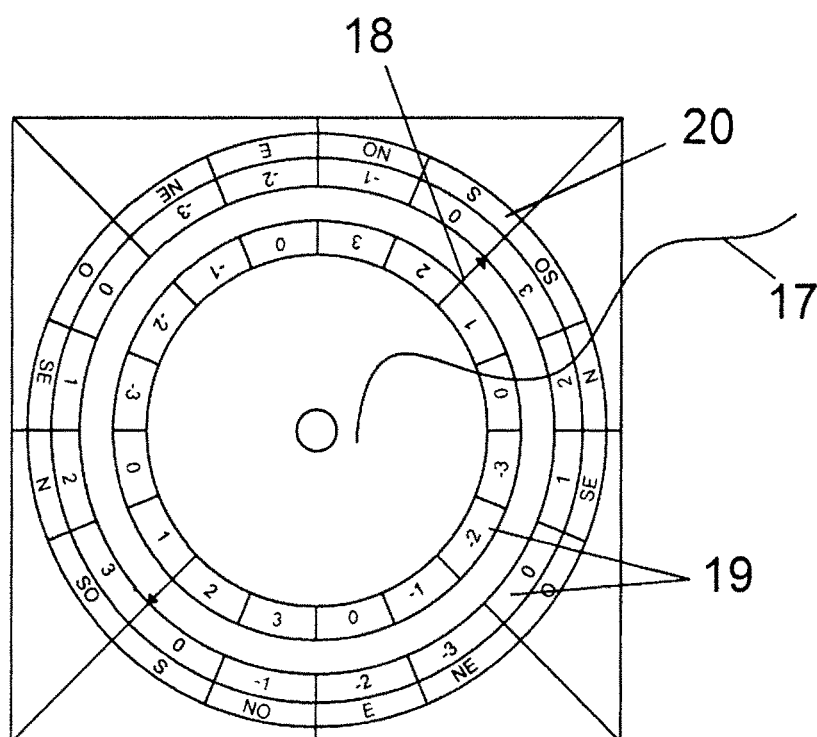
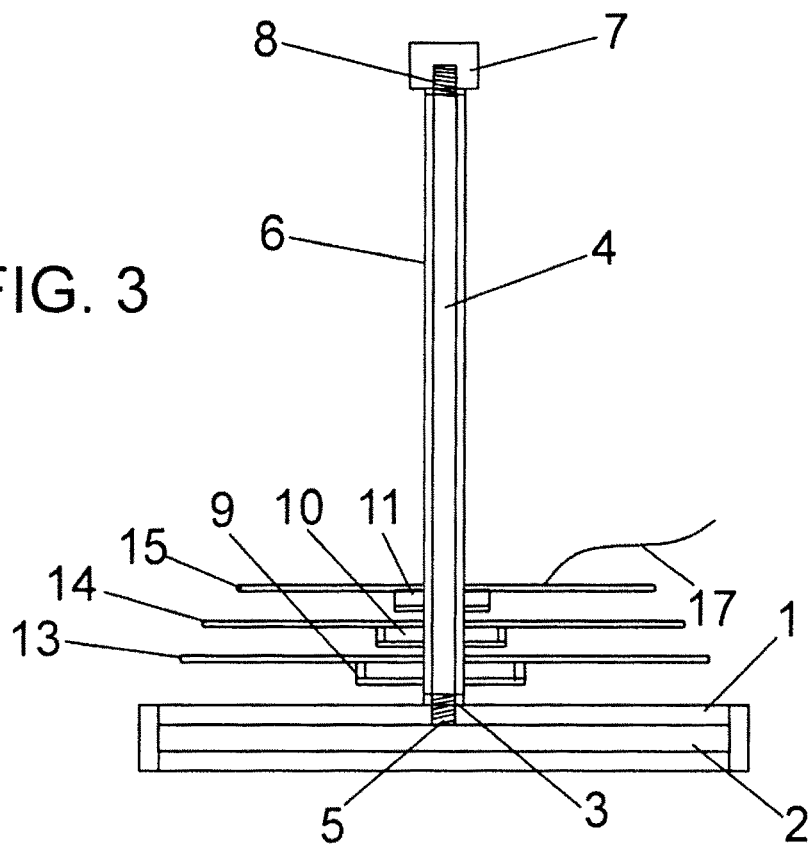


FIG. 4