

14209

MODELO DE UTILIDAD



MEMORIA DESCRIPTIVA

sobre:

"Indicador de resultados o puntuaciones".

Solicitante: Don FELIPE ROMERO GAMEZ, domiciliado en
Jardines 20, Mafrid.

El indicador de resultados o puntuaciones segun el presente invento, está destinado a facilitar la inmediata determinación de la puntuación correspondiente por la persona que haya hecho una apuesta, o predice un determinado resultado, y es particularmente aplicable a deportes. En el adjunto dibujo se representa, a título de ejemplo, el indicador de puntuaciones aplicado al futbol, cuyos detalles se describen a continuación.

El indicador se compone de un disco fijo 1, de cartón u otro material adecuado, cuya periferia está subdividida por rayas radiales en una serie de casillas 2 formando grupos de dos distintos colores, por ejemplo blancas y rojas, conteniendo el resultado, supuesto o real, de los



partidos, dentro de los límites de tanteo posible.

15. Sobre el disco fijo 1 queda superpuesto otro disco móvil concéntrico 3, de menor diámetro, cuya periferia llega precisamente hasta el borde interior de las casillas 2 y puede girar alrededor de un pasador central 5 que sirve al mismo tiempo de sujeción de ambos discos.

20. El disco móvil 3 lleva igualmente en su periferia un anillo de casillas de un solo color, separadas por rayas radiales, con los números correspondientes a las puntuaciones adjudicadas a la persona que haya apostado por un resultado. Dicho disco móvil 3 lleva asimismo una

25. flecha radial para buscar con su punta el resultado predicho.

El centro del disco móvil puede utilizarse para anuncios.

30. En el ejemplo del futbol, que hemos escogido, para la descripción, la determinación de la puntuación que corresponde al apostador se realiza de la siguiente manera:

35. Se gira el disco móvil 3 hasta hacer coincidir la punta de la flecha 6, o sea la casilla de 30 puntos del disco móvil, con la apuesta, es decir, con el resultado supuesto, teniendo en cuenta que las casillas rojas del disco fijo 1 corresponden al tanteo del equipo que pierde en su campo y las casillas blancas del disco fijo 1 al tanteo alcanzado por el equipo que gana en su campo.

40. Si el que hace la apuesta acertó con el resultado, la puntuación que le corresponde es la máxima y la punta de la flecha, o sean los 30 puntos de dicha casilla del disco móvil 3. Si el resultado real es distinto al supuesto, y después de haber hecho coincidir la flecha 6 con el tanteo



- supuesto, se busca en la casilla del disco fijo 1 el resultado real y se encontrará la puntuación que corresponda en la casilla contigua del disco móvil 3. Cuando el resultado del partido es un empate, la puntuación está expresada en números rojos sobre la casilla del disco móvil 3.

N O T A

50. Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle, en cuanto no altere su principio fundamental, siendo lo que constituye la esencia del referido invento y por lo que se solicita
55. Modelo de Utilidad en España " Indicador de resultados o puntuaciones"; caracterizándose por lo siguiente:
- 1ª.- Indicador de resultados o puntuaciones, caracterizado porque se compone de dos discos superpuestos de cartón u otro material adecuado, siendo el disco fijo de mayor diámetro y girando el disco móvil, de menor diámetro,
60. alrededor de un pasador central común.
- 2ª.- Indicador según reivindicación 1ª, caracterizado porque en la periferia del disco fijo se disponen casillas radiales que llegan hasta el borde del disco móvil superpuesto y en las que están inscritos los tantos posibles,
65. preferentemente en casillas de dos diferentes colores, según se trate de resultados positivos o negativos, en el campo propio.
- 3ª.- Indicador, según reivindicaciones anteriores,
70. caracterizado porque el disco móvil lleva en su periferia casillas radiales con los números de puntuación que corresponden, después de haber hecho coincidir la flecha indicadora

14209



- 4 -

de dicho disco con el resultado supuesto y haber buscado el tanteo real en las casillas periféricas del disco fijo, 75. aprovechando el espacio interior del disco móvil para eventuales anuncios.

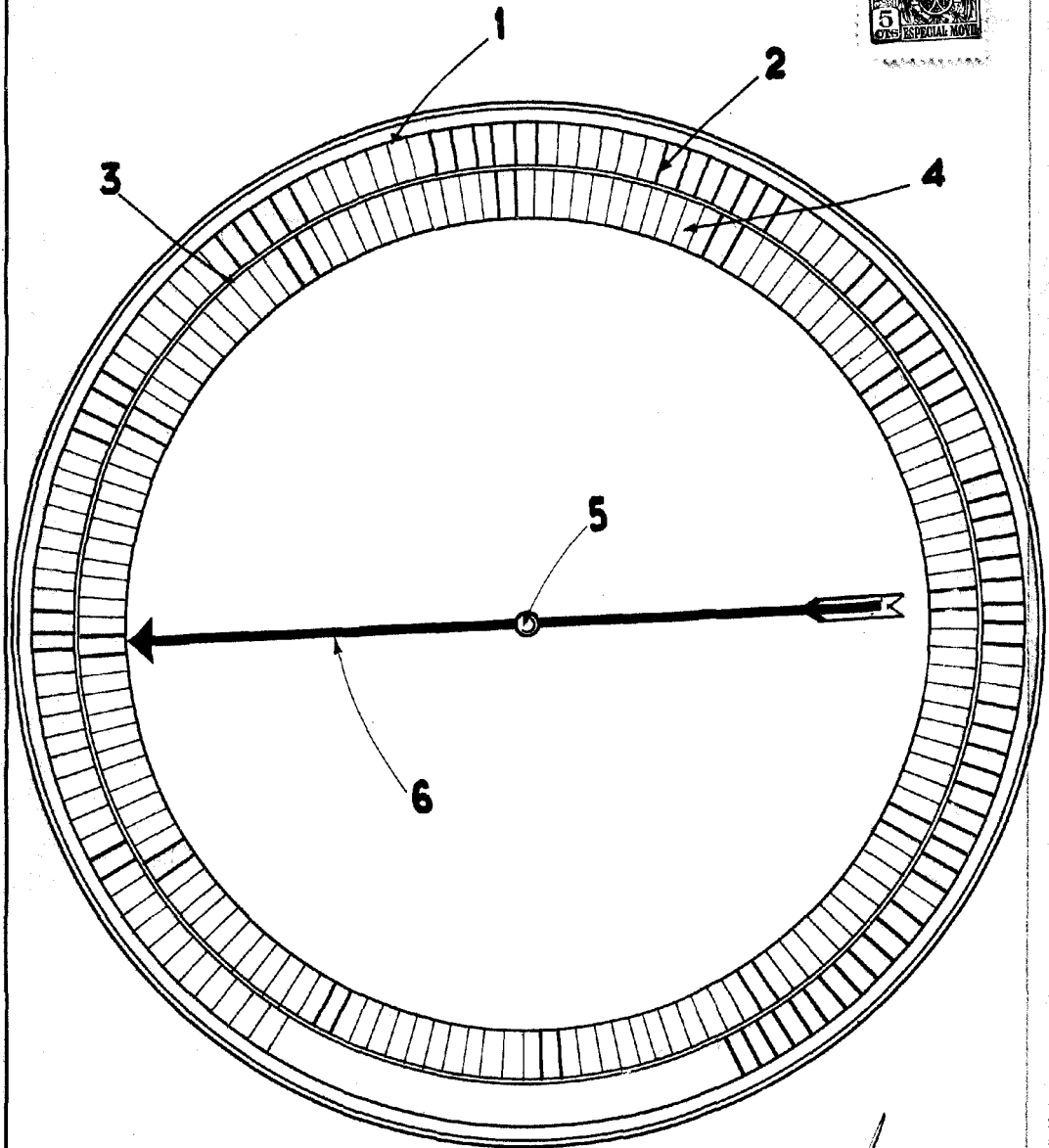
4^a.- Indicador de resultados o puntuaciones; tal y como queda substancialmente descrito en la presente memoria e ilustrado en los adjuntos dibujos.

80. Esta memoria consta de cuatro hojas escritas por una sola cara.

Madrid, 23 de diciembre de 1946.

FELIPE ROMERO GAMEZ
Por Poder de J. GOMEZ ACEBO

14209



MADRID 23 DE DICIEMBRE DE 1946
* FELIPE ROMERO GAMEZ *
P. P. 11

Felipe Romero Gamez