



20821
20821

MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UN
MODELO DE UTILIDAD
por veinte años.

5.- Cuyo registro se solicita a favor de D.FEDERICO FERNANDEZ DE LA PUENTE, de nacionalidad española, residente en Madrid, D.Ramón de la Cruz nº 11, quien manifiesta que lo que es objeto de este modelo de utilidad, es nuevo y propio del solicitante y se refiere a:

10.- "CALENDARIO DINAMICO DE FUTBOL PARA QUINIELAS"

15.- El modelo de utilidad cuyo registro se solicita, tiene como finalidad poder contener en un calendario, cuantos antecedentes y datos precisos conocer los aficionados al futbol y jugadores de las quinielas relacionados con dicho deporte, de tal modo y en forma tan práctica y concisa, que basta tener a la vista este calendario para conocer en sus detalles más insignificantes, no solo los partidos que restan por jugar, y campos en que ello ha de tener lugar, sino, y esto es lo más interesante, una referencia exacta de todos los partidos que se han jugado con anterioridad, equipos que intervinieron, campos en que se jugó y número de goles conseguidos por cada equipo, y un gráfico del tanteo favorable o adverso a cada equipo, hasta el instante o fecha que sea preciso o interesante conocerlo.

20.- Todos estos datos y antecedentes, que repetidamente interesan constantemente conocer a los aficionados al futbol y jugadores de quinielas, se ha conseguido poderlos resumir y ofrecer de un modo ingenioso, gracias al dispositivo que pasamos a exponer, que hace innecesario toda clase de estadísticas, habida cuenta como queda anteriormente expresado, basta este calendario, de

25.-



30.-- forma y manejo tan manuable, que incluso puede llevarse en el bolsillo, para en cualquier instante tener a la vista cuanta información se precise conocer en orden al deporte de referencia.

DESCRIPCION

- 35.-- Consiste este modelo de utilidad, en una superficie rectangular en sentido horizontal (Fig. 1), en el interior de la cual aparece trazada una circunferencia de gran tamaño que contiene las características que pasamos a expresar.
- 40.-- En el centro y en la parte superior (A), una ventana o desgarradura de forma rectangular horizontal, ligeramente curvada, destinada a que en esa abertura y merced al dispositivo que mas adelante expresaremos, aparezcan el nombre de uno de los catorce equipos de 1ª división del futbol español.
- 45.-- Debajo de esta abertura y esparcidos simétricamente en el interior de la circunferencia expresada, colocados, o agrupados siete al lado izquierdo o otros siete al derecho, existen catorce ventanas o rasgaduras rectangulares en sentido horizontal, de menor tamaño que la anteriormente descrita, destinadas a poder ver por ellas los datos que reflejados o anotados en un disco supletorio al que después aludiremos, aparecerán automáticamente en dichas aberturas, cuando se precise saber, los datos de cada equipo y partido.
- 50.-- Estas aberturas horizontales, (B), llevan a derecha e izquierda unas rayitas horizontales, destinadas a colocar sobre ellas las iniciales que indiquen si los partidos se juegan en el campo del equipo que interesa o fuera, de dicho campo.
- 55.-- En el centro de la circunferencia descrita, a modo de radio pero sin llegar a la abertura (A), existe otra abertura de forma perpendicular, destinada (D) a conocer, a través de ella los puntos totales del partido jugado por el equipo que interesa.
- 60.-- A derecha e izquierda (C), existen otras aberturas o rasgaduras



- 65.- tambien verticales, de dimensiones aproximadas a la rasgadura central (D), anteriormente descritas, destinadas a conocer a través de ellas, los puntos positivos o negativos de cada partido.
- 70.- En el centro de la superficie circular descrita, existe un pequeño taladro (J), destinado a dar paso a un corchete que mantiene unida la superficie que estamos describiendo, a otra superficie posterior, independiente de esta, en la cual y como pasaremos a describirlo se inserta todos los datos que luego han de aparecer en las ventanillas o rasgaduras que han sido expuestas.
- 75.- Este corchete, colocado en el centro como antes se expresa, y que sujeta a la segunda superficie o plano, permitiéndole girar a la derecha o a la izquierda, sirve de eje en el juego o movimiento de los dos cuerpos o planos que integran el modelo objeto de este registro.
- 80.- Resta decir que en la parte inferior del taladro central o eje, existe una superficie rectangular en sentido horizontal destinada a contener todos los datos que de modo general sea preciso recordar en relación con los partidos que han de jugarse.
- 85.- La parte inferior de esta superficie descrita, está toda ella destinada a insertarse anuncios o noticias publicitarias, (I). La figura 2, representa una superficie circular dividida en su perímetro en 14 sectores (F), En cada uno de estos sectores va inserto el nombre de cada uno de los 14 equipos que integran la 1ª división, de tal suerte que cuando al girar esta superficie circular (Fig. 2), conectada por el corchete (J)
- 90.- a la figura 1, coinciden los dos pivotes F y E, que aparecen en la figura 1, automáticamente queda de manifiesto a través de la abertura (A) el nombre del equipo que se desea consultar.
- 95.- En este instante, aparecido en la abertura el nombre del equipo, llega el instante o momento de que a través de las aberturas (B) de la figura 1, y C y D, se hagan las anotacio-



nes sobre el plano o cuerpo (Fig.2), que guarden relación entre el equipo que aparece en la ventanilla(A) y cada uno de los trece equipos restantes.

- 100.- Es también el momento, luego de cada partido de anotar a través de las aberturas verticales C y D, sobre la superficie de la figura 2, los datos indicativos del tanteo de cada equipo, como antes se indica.
- 105.- Está fuera de duda que anotándose continuamente, a través de estas aberturas B, C y D, cuantos datos hemos expresado anteriormente, bastará en cualquier momento hacer girar el segundo cuerpo (Fig.2) hasta que coincidan los pivotes F y E que separan cada uno de los catorce sectores en que está dividida la circunferencia del segundo plano (Fig.2) para que aparezcan en la ventanilla central (A) el nombre del equipo que interesa consultar y automáticamente aparecerán en las restantes ventanillas B, C y D, todos los datos anteriormente expresados y que hacen referencia a los siguientes particulares.
- 110.- Resultados obtenidos con cada uno de los trece equipos.
- 115.- Campo en que va a jugarse cada partido y fechas en que han de dirigirse todos los de la liga.
- Puntuación de cada equipo, puntos positivos y negativos y goles a favor y en contra.
- Igualmente el color de la camiseta y pantalón y escudo de cada uno de dichos catorce equipos, toda vez que todos y cada uno de los monigotes que simulando jugadores van al lado de cada ventanilla, representarán estos datos o antecedentes en relación con dichos catorce equipos.
- 120.- El modelo descrito puede construirse de cartón, papel o madera y tener la forma que se indica en esta descripción, o adoptar otra que se estime conveniente, como igualmente reflejándose las aberturas o taladros que aparecen en el primer plano, en dos superficies distintas, en vez de una sola, para hacer de tamaño más reducido el calendario, y todo ello sobre la base siempre se conserven las características que han quedado expuestas.
- 125.- Puede construirse igualmente del tamaño que se estime conveniente e incluso tan pequeño que sea susceptible de llevarse en el bolsi-
- 130.-



" REIVINDICACIONES "

- 135.-- 1ª.-- Se reivindica calendario dinámico de futbol para quinielas, caracterizado por dos superficie superpuestas, unidas por el centro por un corchete que permite girar a la superficie posterior alrededor de dicho eje, para que todos los datos y antecedentes anotados en dicha superficie posterior, aparezcan a través de las aberturas o ventanas practicadas en el cuerpo anterior.
- 140.-- 2ª.-- Se reivindica calendario dinamico de futbol para quinielas, caracterizado porque este segundo cuerpo posterior, va subdividida ~~la~~ ~~la~~ circunferencia que lo integran, en catorce sectores de igual tamaño, destinados cada uno de ellos a contener el nombre de un equipo.
- 145.-- 3ª.-- Se reivindica calendario dinamico de futbol para quinielas caracterizado porque en el cuerpo anterior que integra este modelo, y en su parte superior existe una abertura horizontal rectangular destinado a que a través de ella aparezca el nombre del equipo inserto en el cuerpo posterior, cuando se hacen coincidir los pibotes indicadores correspondientes.
- 150.-- 4ª.-- Se reivindica calendario dinamico de futbol para quinielas, caracterizado porque en el cuerpo anterior del modelo descrito, aparece practicadas catorce aberturas rectangulares, simétricamente colocadas, siete a la derecha y siete a la izquierda, destinadas a poder leer a través de ellas los datos escritos en el segundo cuerpo que integra el modelo.
- 155.-- 5ª.-- Se reivindica calendario dinamico de futbol para quinielas, caracterizado porque en el centro y a partir del eje central de este modelo, existe en el cuerpo anterior del mismo, una abertura vertical a modo de radio, destinada a conocer los datos insertos en el segundo cuerpo del modelo y otras dos aberturas igualmente verticales a derecha e izquierda con igual finalidad en relación con otros antecedentes o referencias insertas en el segundo cuerpo.
- 160.-- 6ª.-- Se reivindica CALENDARIO DINAMICO DE FUTBOL PARA QUINIELAS La presente memoria descriptivas, consta de cinco hojas, escritas a máquina y por una sola cara.
- 165.-- Madrid, 27 agosto 1949

20821

Proton

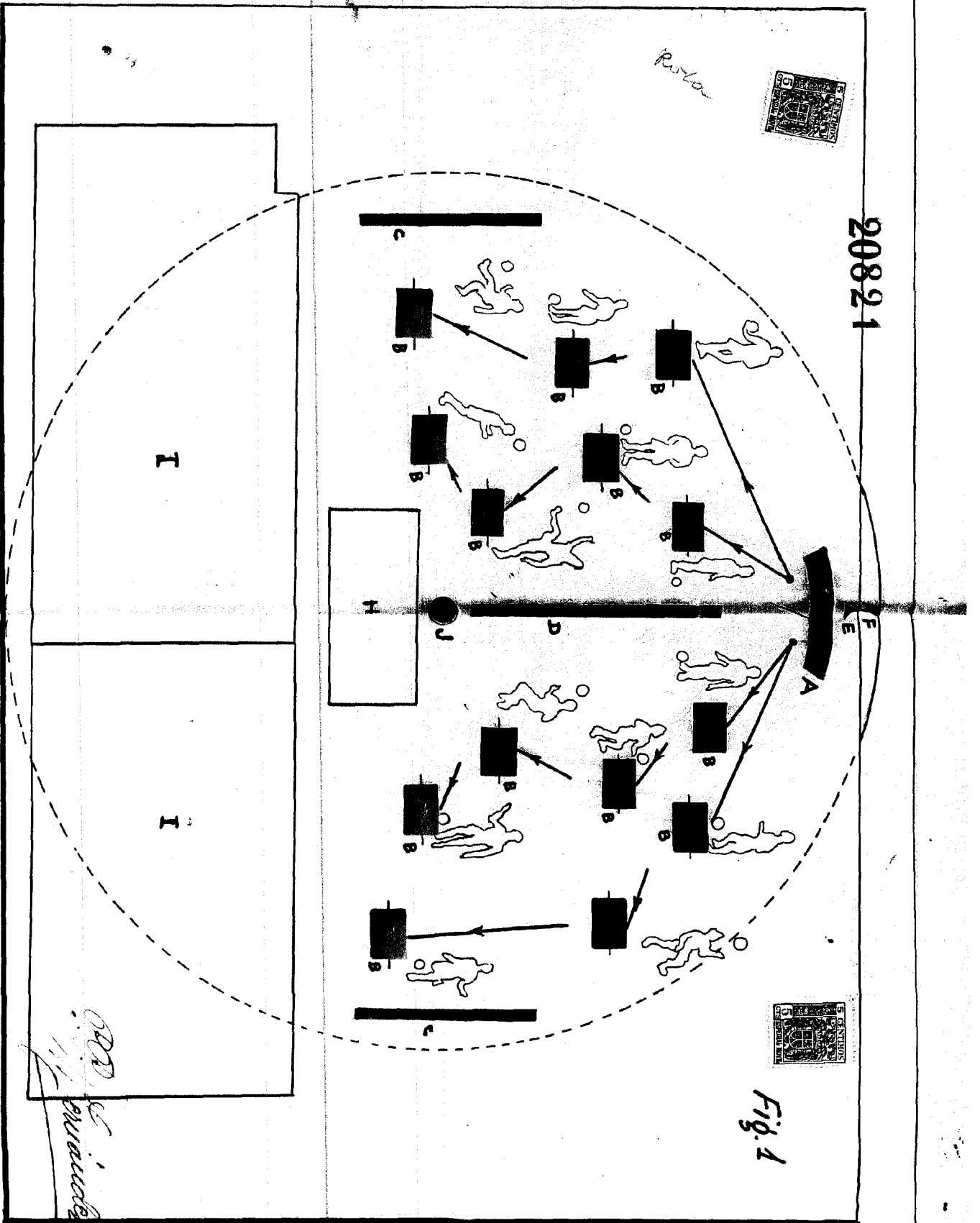


Fig. 1

W. C. Swinney



20821

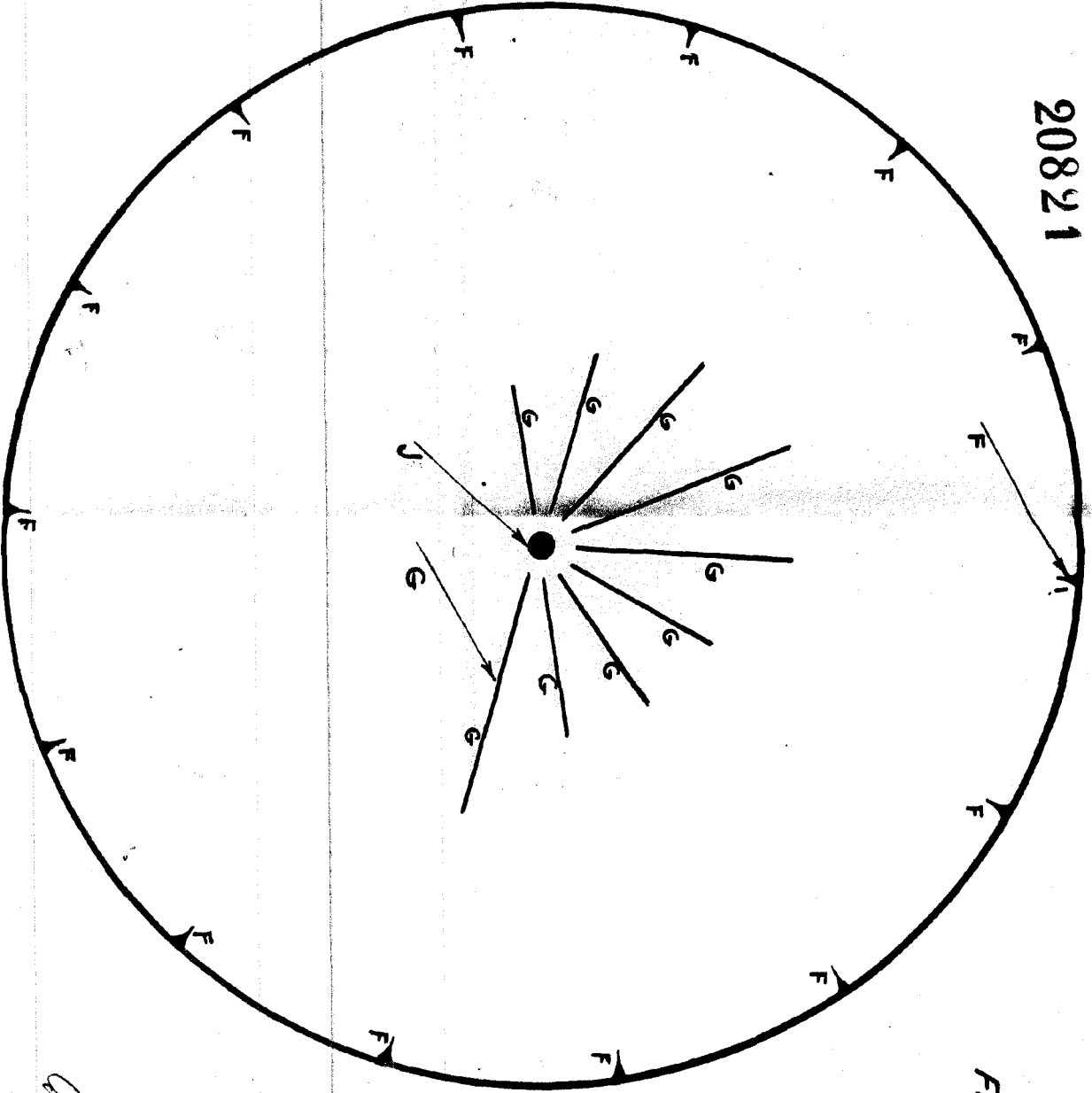


Fig. 2



W. C. ...