

MODELO DE UTILIDAD
por VEINTE años
en ESPAÑA

solicitado a favor de D. Rafael Payá Ibañez y D. José Brotons Catalá, de nacionalidad española, domiciliados en Valencia, calles de San Vicente nº 101 y Jesus 27, respectivamente.

P O R

=====" NUEVO JUEGO DE AZAR "====
=====

MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente memoria Descriptiva y dibujos adjuntos está destinado a garantizar los derechos a la exclusiva fabricación, venta y explotación en España, sus colonias y Protectorado de un nuevo juego de azar que

tanto en su constitución como en su desarrollo presenta originalidades que le convierten en un objeto sumamente divertido, de lo cual se deriva la utilidad que le hace merecedor a la protección que se solicita.

10 El presente juego ha sido preferentemente creado para los aficionados al futbol, sirviendo como original pasatiempo y distracción en veladas familiares, reuniones de café, excursiones, viajes y similares, contribuyendo a la vez al desarrollo de la afición a vaticinar resultados de los partidos de futbol.

15 El juego consiste esencialmente en una pequeña caja de cualquier material y forma, sea rectangular, cilíndrica o poliedrica, en la cual se dispone su cara superior dotada de una ventana circular protegida con un cristal, y con un disco o plataforma giratoria sobre un eje vertical que exteriormente presenta un pequeño pomo para su accionamiento o rotación. Esta plataforma giratoria está dividida en un número igual de sectores circulares de superficie concava y señalados con el número 1, con el número 2 y con una X u otro signo cualquiera, teniendo además uno de ellos una figura característica, de la cual habrá representada otra igual en el marco, o en el ángulo de la caja, disponiendo además de una pequeña bolita.

20
25
30 Para facilitar la comprensión de las características generales antes expuestas, se acompaña una lamina de dibujos en los que se representa un caso de realización practica de uno de estos juegos, siendo la figura 1 una vista en perspectiva y la 2 una sección transversal. Sobre estos dibujos ha de hacerse notar

35

que, por aportarse a título de ejemplo, deberán interpretarse en su aspecto más amplio y nunca con carácter limitativo.

40 De acuerdo con el ejemplo de los expresados dibujos el juego está integrado por una caja -1- (en este caso rectangular) en cuya cara superior presenta una ventana circular protegida por un cristal -2-. En el interior de esta caja va montado un disco o plataforma circular -3- que se apoya en un eje -4- en el cual
45 gira, disponiendo al exterior de la caja de un pomo -5- que sirve para imprimir movimiento de rotación al citado disco -3-. Este disco -3- se halla dividido, en el caso presentado como ejemplo, en diez sectores circulares iguales, cada uno de los cuales presenta una concavidad y en su superficie tiene representado un signo que será, por ejemplo: en cinco sectores situados alternativamente un 1, en tres una X y en los dos restantes un 2. Además, en uno de los sectores habrá representado una figura cualquiera, por ejemplo
50 un pajarito, y en uno de los ángulos de la caja otra figura igual. Finalmente consta también de una bolita -6- alojada en las concavidades del disco -3-.

El funcionamiento y desarrollo del juego es como sigue: como se indicó en un principio, el juego está
60 especialmente indicado para los aficionados al fútbol y precisamente por ello los números 1 y 2 y la X que aparecen en el disco giratorio, son los signos utilizados para el relleno de los boletines de quinielas de las apuestas deportivas. Efectuada esta aclaración,
65 resultará que en una reunión puede servir de gran

70 distracción, ver quien de todos los reunidos puede
acertar mayor número de resultados exactos de los
partidos jugados. Para ello basta disponer de la lis-
ta correspondiente con dichos resultados y cada ju-
gador impulsará el mango -5- haciendo girar el disco
-3- con lo cual la bolita -6- irá pasando de un sec-
tor a otro, hasta que se quede en uno, cuyo número
o signo se anotará al lado del partido por el que se
75 tira, obteniendo así cada jugador una lista de resul-
tados que se compararan con los verídicos para deter-
minar quien es el ganador, que será naturalmente, el
que más se aproxime a la realidad. En caso de empate
la determinación de ganador se obtendrá mediante
una tirada por cada jugador finalista, declarando-
80 se vencedor aquel cuyo disco haya parado con la fi-
gura del pajaró (u otra que se represente), más
cerca de la figura fija en el marco de la caja. Tam-
bien puede servir este juego para el relleno del bo-
letín de las quinielas, dejando al azar el vaticinar
el resultado de los partidos,

85 Descrito suficientemente la constitución y fun-
cionamiento del presente juego, se ha de hacer cons-
tar de manera expresa que podrán ser variables las
circunstancias de tamaño, coloridos, materiales y
90 forma y en general, se considerará comprendida en
este registro cualquier otra variación que se in-
troduzca, siempre que no llegue a alterar los fun-
damentos que se especifican en las siguientes

REIVINDICACIONES

95 Los puntos nuevos que se presentan para que

24948

sean objeto de reivindicación , son:

100 1º.- Nuevo juego de azar, caracterizado por una caja de cualquier material y forma, dotada en su cara superior de una ventada circular protegida por un cristal u otra materia transparente.

105 2º.- Nuevo juego de azar, caracterizado porque en la caja de la reivindicación anterior existe un disco o plataforma, montado solidariamente sobre un eje en el que resulta giratorio si se impulsa el pomo o saliente que presenta el eje al exterior de la caja.

110 3º Nuevo juego de azar, caracterizado porque el disco de la reivindicación anterior se halla dividido en un número determinado de sectores circulares iguales, cada uno de los cuales tiene forma concava y se halla señalado con un signo, que pueden ser de tres diferentes clases, o sea un 1, un 2 y una X y además uno de dichos sectores llevará representada una figura determinada, de la cual habrá otra exactamente igual situada en el marco o angulo de la caja.

120 4º.- Nuevo juego de azar, caracterizado por disponer de una bolita que va saltando de un sector a otro, cuando se acciona el disco o plataforma giratorio de las reivindicaciones 2 y 3, hasta quedar fija en un sector cuyo número o signo determina el resultado de un partido de futbol ya jugado o sirve para vacinar el de un partido por jugar y

125 5º.- " NUEVO JUEGO DE AZAR", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la presente Memoria y graficamente re-

presentado en las figuras del adjunto plano para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de SEIS hojas, escritas o mecanografiadas a doble espacio en 128 LINEAS y por una sola cara.

Valencia 30 de octubre de 1950
Por autorización del interesado.

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'José María...', is written over the typed text 'Por autorización del interesado.'

94918

Fig. 1



50

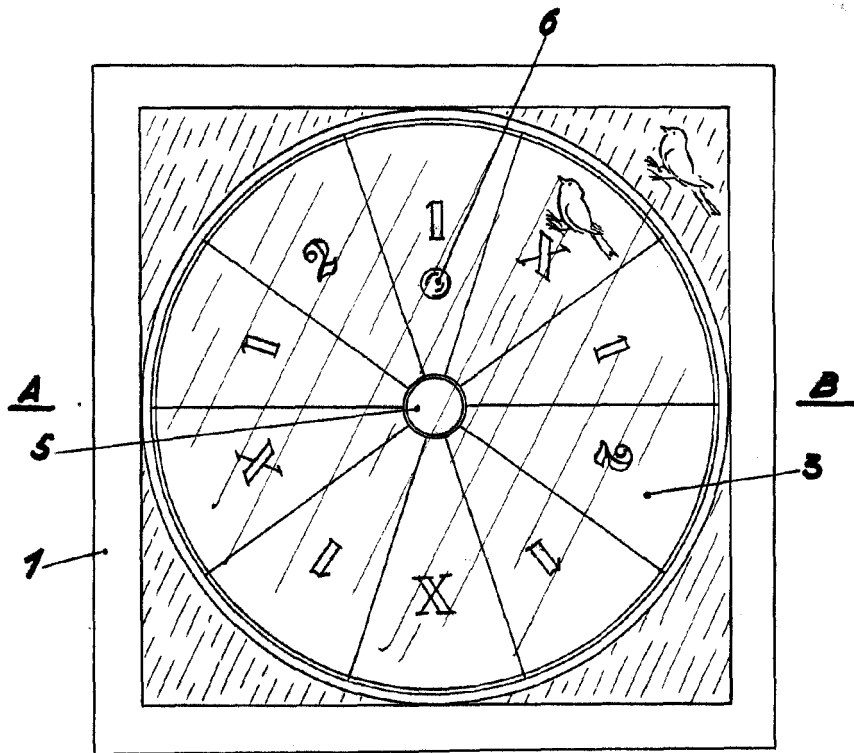
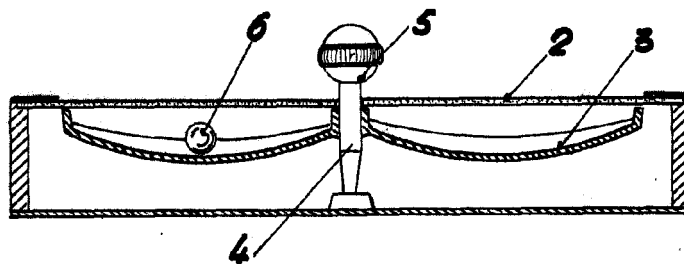


Fig. 2



SECCIÓN A-B

Escala variable
Valencia, 28 Octubre 1950
P. O.