

30711



H/V.

Memoria Descriptiva

para

un Modelo de Utilidad

a favor de

la firma, Enrique Keller, S.A.

residente en

Zarauz (Guipúzcoa) Apartado, 15

por:

" JUEGO PARA ESTABLECER BOLETOS DE QUINIELAS AL AZAR "

=====

30711

1.-



1952

5 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego o juguete para establecer boletos de quinielas al azar, en el cual tantas bolas como partidos intervengan en ellas, se mueven, al dar una pequeña sacudida al juguete, en cajeti-
nes paralelos, en los cuales pueden ocupar tres posiciones que respectivamente corresponden a que gane el equipo que en la lista de partidos figure en primer lugar, a que lo haga el que está en el segundo, o a que ambos empaten.

10 Esencialmente el juguete consiste en una pieza base, usualmente de forma rectangular, en cuya parte superior y mediante un tabique longitudinal y varios transversales, van dispuestos cajetines en los que se mueven las indicadas bo-
las, debajo de cuyos cajetines, en la parte superior de la referida base, van practicadas tres ranuras, también longitu-
15 dinales, que determinan otras tantas posibles posiciones para cada una de las bolas. El conjunto así formado va cerrado por una cubierta de material transparente, que limita los cajeti-
nes por la parte superior y por el costado opuesto a la pared longitudinal, mientras que al otro lado de ésta, en el espa-
20 cio comprendido entre ella y el borde de la base, y enfrenta-
dos con los cajetines, van marcados números enteros, desde el 1 hasta el que se desee, destinados a hacer corresponder ca-
da uno de ellos a un partido de los que haya de celebrarse para el boleto de quinielas que vaya a llenarse.

25 Encima de la pared transversal que limita el cajeti-
tin que se corresponde con el número " 1 ", de esos números marginales, van dispuestas las cifras 1, 2 y 0, en correspon-

30711

2.-



dencia con las tres ranuras que determinan las posiciones de las bolas en los cajetines.

5 Se comprende que la disposición reseñada es susceptible de ser construida utilizando diversos materiales y en distintos tamaños; pero como tales variaciones, así como las que puedan hacerse en detalles de presentación del juguete, no afectan a la esencialidad reivindicada, los que se construyan con cualquiera de esas modificaciones no serán sino variantes, igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

10 En esta idea, las adjuntas figuras corresponden únicamente a una forma de ejecución, sin carácter alguno limitativo, que se presenta a título de ejemplo de realización, para concretar cuanto se dice en esta memoria descriptiva.

15 La fig. 1 representa la vista de conjunto en perspectiva de un juego para establecer quinielas al azar, construido de acuerdo con el modelo que se reivindica.

La fig. 2 corresponde a una de sus secciones longitudinales.

20 La fig. 3, de modo análogo, se refiere a una sección transversal.

Con referencia a dichas figuras y a los números que sobre ellas designan las distintas partes del juguete representado, su descripción es como sigue:

25 Está constituido por la pieza base 1, usualmente de material sintético y forma rectangular, en cuya parte superior, van dispuestos los cajetines 2, formados por la pared

30711



3.-

longitudinal 3 y las transversales 4, cuyos cajetines se limitan, por su parte superior y por el otro costado, por la cubierta 5 del juguete, de material transparente, que deja ver las bolas 6 de acero, que se mueven en los cajetines.

5 En el fondo de estos, en la parte superior de la pieza 1, van practicadas tres ranuras 7, 8 y 9, desde el extremo inferior del juguete hasta el tabique que limita el último cajetín de la parte superior, cuyas ranuras determinan, en cada uno de los cajetines, las tres posiciones que pueden ocupar las bolas 6.

10 A la izquierda del tabique longitudinal 3 y correspondiéndose con los indicados cajetines, van marcados, de cualquier modo apropiado, números enteros consecutivos desde el 1 hasta el que en cada caso interese (14 en el caso de la figura); mientras que en la parte superior, sobre el último tabique transversal y correspondiéndose con las posiciones de las ranuras 7, 8 y 9, van también marcados los números 1, 2 y 0.

15 Los números dispuestos como se ha indicado a lo largo del borde longitudinal del juguete, se hacen corresponder a los distintos partidos que en fecha determinada correspondan a una competición de Liga; y los números 1, 2 y 0, inscritos en la parte superior del juguete, son indicativos respectivamente de que ganará el equipo citado en primer lugar en cada partido, el que se nombra en segundo o que hay empate entre ellos. Obsérvese que en las quinielas españolas el empate se indica con X, en vez de con 0.

20

25

30711
4.-



5 El empleo del juguete es clarísimo, después de cuanto se ha dicho; establecida la correspondencia entre los números 1 á 14 y los partidos que interesen, para sacar al azar como debe llenarse un boleto de quinielas, se colocan todas las bolas en la misma columna (esto no es indispensable, pero iguala las probabilidades de todas las bolas) y dando a la mano que soporta el juguete un brusco movimiento, las bolas se sitúan al azar en diversas posiciones, que indican los cajetines del boleto que deben llenarse.

= = = = =

30711



5.-

N O T A.-
=====

El presente modelo de utilidad comprende las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Juego para establecer boletos de quinielas al azar, caracterizado porque está constituido por una pieza base rectangular, en cuya parte superior y mediante un tabique longitudinal y varios transversales, van dispuestos cajetines en los cuales se mueven bolas de acero.

10 2.- Juego para establecer boletos de quinielas al azar, según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizado porque debajo de esos cajetines, en la parte superior de la referida base, van practicadas tres ranuras paralelas al tabique longitudinal, que determinan otras tantas posibles posiciones de cada una de las bolas en su respectivo cajetín.

15 3.- Juego para establecer boletos de quinielas al azar, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque el conjunto así formado va cerrado por una cubierta de material transparente, que limita los cajetines por la parte superior y por el costado opuesto a la pared longitudinal.

20 4.- Juego para establecer boletos de quinielas al azar, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque en la parte de la base comprendida entre esa pared longitudinal y el borde próximo a ella, y enfrentados con los cajetines, van marcados números enteros desde el 1 hasta
25 el que corresponda al último de aquellos.

30711



1952

6.-

5

5.- Juego para establecer boletos de quinielas al azar, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque, entre la pared transversal que limita el cajetín que se corresponde con el número "UNO" de esos números marginales, y el borde superior del juguete, van marcadas las cifras 1, 2 y 0, en correspondencia con las tres ranuras que determinan las posiciones de las bolas en los cajetines.

6.- Juego para establecer boletos de quinielas al azar.

10

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

Consta esta memoria de seis hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a 14 de abril de 1952.

