

36049

H/V.



*Memoria Descriptiva*

*para*

una Modelo de Utilidad,  
por veinte años en España

*a favor de*

D. Francisco Valverde Larrabeiti

*residente en*

Portugalete (Vizcaya) Diaz de Haro, 8

*por:*

" TANTEADOR PARA ENCUENTROS DE FUTBOL "

=====



El presente modelo de utilidad se refiere a un tanteador para dar a conocer los resultados de los partidos de fútbol.

5 Las ventajas que presenta este tanteador con relación a los de uso corriente es que mientras en éstos se escribe a mano el número correspondiente al resultado, en un lugar negro colocado al efecto, en el tanteador objeto del modelo no es necesario escribir los números pues posee unos mandos colocados simétricamente en el bastidor y basta hacer girar con la  
10 mano, éstos, para que los números aparezcan en unos círculos colocados al efecto.

Se fundamenta este modelo en que haciendo a un disco de cartón, o de otra materia, unas ventanas equidistantes a lo largo de una circunferencia concéntrica con él, permiten  
15 que colocado otro disco del mismo tamaño detrás del anterior y concéntrico con él los números del posterior pueden verse a través del anterior.

Estas ventanas tienen de altura el diámetro de un círculo (dentro del cual va el número) y cuya longitud es de  
20 dos diámetros consecutivos.

Estos dos discos llevan para hacerlos girar un mando cilíndrico taladrado en el centro, a este mando se fija el disco de las ventanas, por la parte posterior del bastidor, otro mando de menor diámetro que el anterior, tiene un cuerpo  
25 largo que se introduce y gira en el taladro central del otro. A éste va sujeto el disco posterior.

Estos pares de discos van colocados en un bastidor



y pueden ponerse los que se quieran, con la sola limitación de la estética del conjunto.

Para la mejor comprensión del modelo se dá a continuación una forma de realización del mismo.

5 La fig. 1 representa una vista del conjunto del tanteador de frente y de perfil.

En la fig. 2 el disco superior representa el posterior -e- con diez cifras, el intermedio -g- el disco de las ventanas, y el inferior representa los dos discos superpuestos.

10 La fig. 3 representa un detalle de la colocación de los discos para que al mover un mando no se mueva el otro disco concéntrico, ni los adyacentes.

Según se aprecia en los dibujos la fig. 1 representa al marcador de frente que simplemente consta de un bastidor que lleva tramos, paralelos a los dos lados menores de éste, de distinta anchura, los estrechos que llamaremos -a- son los que soportan a los mandos -c- -d- cada uno lleva dos pares de mandos colocados simétricamente. Los tramos anchos dan solides al conjunto y separan lo conveniente cada dos estrechos para que los discos que van en la parte posterior puedan entrelazarse solo lo necesario (fig. 3).

15

20

El bastidor puede llevar los tramos estrechos que se desée, siempre que vayan alternando con los anchos. Lo más corriente será cuatro, o cinco como en la figura.

25 En la parte superior e inferior de los tramos estrechos va un vano -v- de la misma anchura que éstos, y en los cuales se colocan unas tiras de cristal -r- a todo lo ancho del bastidor. Pegando a este cristal, por la parte posterior y en



al centro simétricamente lleva unos rectángulos negros de cartón u otra materia, con unos vaciados circulares -l- por los cuales deberán aparecer al exterior los números estampados en los discos (fig. 1).

5 Considerando dos vaciados de un mismo lado, el derecho por ejemplo, en el superior aparecerán los números del mando -e- y en el inferior los del -d-; en el lado izquierdo igual.

10 El espacio -s- comprendido entre los extremos derecho e izquierdo del bastidor, hasta los rectángulos negros, sirve para colocar unas tiras de cartón con los nombres de los equipos; poniéndose éstos de modo que cada dos adversarios vayan colocados a la misma altura, yendo en el vano de la izquierda el nombre del que juega en su campo.

15 El funcionamiento es como sigue; si suponemos el vaciado primero de la derecha (marcado con una -l-) en él pueden aparecer uno de los dos números que entre cada ventana o perforación tiene el disco -g- de la fig. 2, si es el número 2 por ejemplo, el número 1 quedará exactamente entre este vaciado y el inferior (espacio ocupado por el larguero, que es del mismo ancho que su diámetro) correspondiendo por tanto al vaciado inferior, la mitad superior de la ventana; la cual dejará ver el número que se desee del disco -e- que va detrás del anterior. Si en lugar de número 2 ponemos el 1 en el vaciado superior, 20 entonces corresponderá al inferior la otra mitad de la ventana, viéndose en ambos casos el disco posterior que es lo que nos interesa. Lo mismo ocurre en cada par de vaciados. 25

36049



4.-

En fin que para poner el resultado de un encuentro entre el Madrid y el Valencia (fig. 1) bastará mover el mando -c- de la izquierda para colocar el número 1 y el mismo mando de la derecha para poner el número 2. En el encuentro del Atlético de Bilbao y Real Sociedad moveremos el mando -d- de la izquierda para poner el número 3 y el mismo de la derecha para poner el número 4.

5

\*\*\*\*\*



5.-

N O T A.-  
 =====

El presente modelo de utilidad comprende las siguientes reivindicaciones:

5 1.- Tanteador para encuentros de futbol, caracterizado por constar de un bastidor que posee unos largueros de distinta anchura paralelos a los lados superior e inferior del bastidor.

10 2.- Tanteador para encuentros de futbol, según la reivindicación 1, caracterizado porque en los largueros estrechos van colocados simétricamente dos mandos dobles soportando cada uno a su vez dos discos de diámetro conveniente iguales entre sí.

15 3.- Tanteador para encuentros de futbol según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque a ambos lados, superior e inferior, de los largueros que tienen los mandos, existe un vacío que dejan éstos entre sí, a todo lo ancho del bastidor donde se coloca una tira de cristal y detrás de éste, en el centro y simétricamente, van dos rectángulos negros separados por una franja, blanca, que llevan centrados dos  
 20 vaciados circulares de diámetro apropiado.

25 4.- Tanteador para encuentros de futbol según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los discos a que se refiere la reivindicación segunda son de cartón u otro material, de un diámetro apropiado, que llevan impresos, uno de ellos una serie de números a partir del 0 de modo que van dos consecutivos (siguiendo la dirección de una circunferencia)

36049



6.-

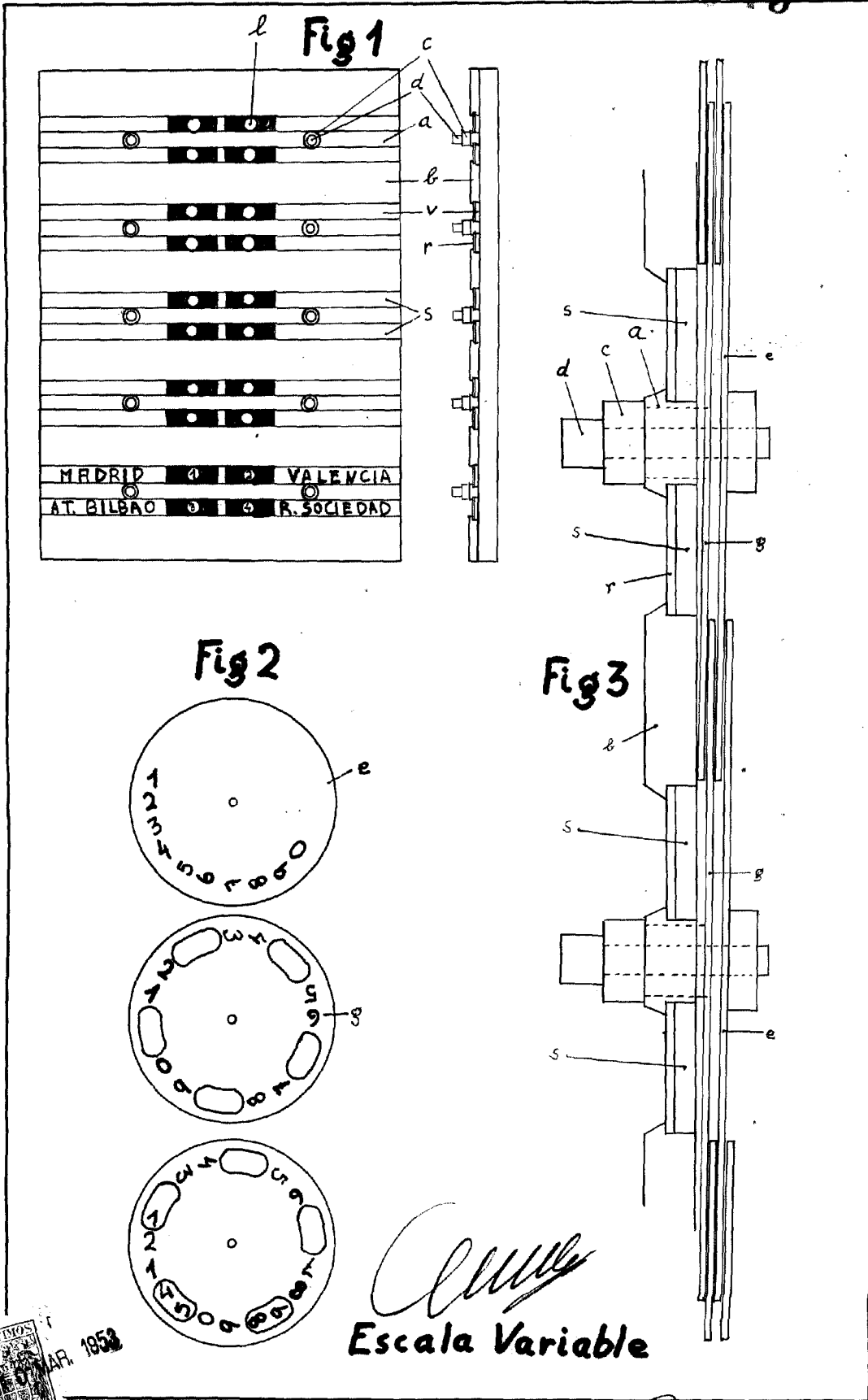
5 alternando con un vaciado que tiene la misma altura que el espacio comprendido por cada número y doble de largura, ésta última en el sentido de la circunferencia, y el otro lleva una serie de números consecutivos que puede ser igual o doble de los del anterior; estos números siguen también la dirección de una circunferencia del mismo diámetro que la del disco anterior; de estos dos discos el de los vaciados va unido al mando más ancho, y el otro al mas estrecho, siendo ambos mandos concéntricos.

10 5.- Tanteador para encuentros de futbol, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el espacio que ocupa un número en sentido vertical es de la misma anchura de los largueros en los que van los mandos.

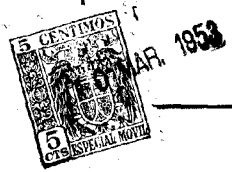
15 6.- Tanteador para encuentros de futbol. según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva y se ilustra con los dibujos que a la misma se acompañan.

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

Madrid, a 10 de Marzo de 1953.



*Escala Variable*



Francisco Valverde Larrabetti *Francisco Valverde Larrabetti*  
 1 Hoja