38910.

38910

MEMORIA DESCRIPTIVA
DE UN
MODELO DE UTILIDAD
por veinte años.

Cuyo registro se solicita a favor de D.CESAR FLORES BERMEJO,de nacionalidad española,residente en Madrid,Arrieta,11,quien manifiesta que lo que es objeto de éste modelo de utilidad,es nuevo y propio del solicitante,y se refiere a:

UN JUEGO A BASE DE DADOS PARA CONFECCIONAR LAS QUINIELAS DEL FUTBOL.

La experiencia ha demostrado,no basta ni influye en definitiva,en los pronósticos para el acierto de las quinielas de los partidos de futbol,la valoración técnica de cada uno de los equipos que juegan,toda vez que al fin y al apostre,es el azahar el que influye en los resultados finales de los partidos,que semanalmente se juegan en éstas competiciones,dándose el caso frecuentísimo de que equipos,cuyo triunfo,se dá por descontado,tanto por su propio valor,como por jugar en el propio campo,como el desentrenamiento de los contrarios,se pierden o empatan con gran sorpresa de los baticinadores.
Y como basta que en uno solo de los catorce pronósticos se produzca ésta circunstancia,para que el acierto en la quiniela,sea nulo,hea aquí el porqué cuantos pronósticos se realizen a base de la lógica,que parece desprenderse de la conceptuación de cada uno de los equipos,y demás factores antes mencionados,fracase de modo terminante,

dando la razón a los que sostienen, que solamente el azahar, como en el juego de la lotería, es el que resuelve los resultados.

Ahora bien; no puede desconocerse tampoco, existen dos clases de factores que presiden y deben tenerse en cuenta, en los resultados de los pronósticos.

Uno es el factor spicológico, y otro el factor moral, que valorizándose cada uno de ellos, como una fórmula algebraíca, a tenor de cuanto pasamos a expresar, justifica los coeficientes que en la confección de los dados, objeto del modelo de utilidad que se solicita, debe tenerse en cuenta, en la impresión, en cada una de las caras de los mismos, de los signos, que en ellos han de aparecer, y todo ello a tenor de cuanto queda manifestado.

Es indudable, que un equipo local de futbol, tiene en todo momento, sobre el equipo contrario forastero, la ayuda moral de su club, el conocimiento del campo y la assistencia de su propia moral, resultado de lo anteriormente expresado.

Cada uno de los siete dados que intervienen en éste juego, tienen seis caras, es base del mismo, se representen en cuatro de esas caras el 66,66% de los resultados a base del equipo local, dejando por tanto el otro 33,33% para los resultados del empate y ganador, fuera de su campo, o sea del equipo forastero, que por las razones anteriormente aportadas, nos obliga a representarlas, por una sola cara, a cada uno de éstos resultados, y he aquí por lo que la expresión gráfica que aparece en cada una de las seis caras de los dados, no es gratuita ni a capricho y responde en su desarrollo, a la valorización de los factores que acabamos de comentar, que luego al jugar los dados, no pueden descartarse de un modo absoluto, dentro del azahar que en definitiva presiden en ésta

clase de aciertos.

Todo cuanto ha sido expresado, y la circunstancia de que los pronosticadores de aciertos, desean realizar y escribir éstos pronósticos rápidamente, confiando al azahar el resultado de los mismos, sin olvidar los factores spicológicos anteriormente comentados, han servido de base para crear el modelo de utilidad, que se solicita.

D E S C R I P C I O N

Consiste éste modelo de utilidad, en el conjunto de siete dados, (Fig.2), numerados correlativamente, por una cifra, del 1 al 7, en dos ángulos diagonales, de cada una de las caras de dichos dados.

Estas cifras del 1 al 7, marcan al caer los dados sobre la mesa, aquél partido de la primera división a que corresponde cada uno de los dados jugados.

En el centro de cada una de las caras, de éstos dados, aparecen y por el orden del desarrollo de los mismos, que puede verse en el gráfico que se acompaña, (Fig.1), los signos, 1-2 y X, en la cuantía cada uno de ellos, que puede apreciarse en dicha Fig.1.

O sea, que el signo **1**, que corresponde al partido local, está repetido en cuatro caras. El signo 2, que corresponde al equipo forastero y que por las circunstancias spicológicas antes expresadas, debe disminuirse, solamente aparece en una cara.

En cuanto al signo X, que marca el empate, se representa igualmente en una sola cara, marcándose de ésta manera, el coeficiente de igualdad que dicho empate debe afectar por igual a los dos equipos que juegan.

Como en los partidos intervienen catorce equipos, y solamente son siete los dados, que han sido descritos e integran el modelo de utilidad que se solicita, para completar la quiniela, es necesario repetir la operación anterior, o sea que

38910

de la primera tirada, se confeccionen los resultados de los siete primeros grupos, que figuran en la quiniela, y por el mismo orden y en la segunda, los restantes, o sea el último de la primera división y los seis de la segunda.

Los dados, pueden construirse de cualquier clase de material, y su tamaño, aumentar o disminuir, según se estime conveniente.

Resta decir, que en el modelo, cuyo registro se solicita, puede aumentarse o disminuirse, el número de dados que han de integrarle, como así mismo, pueden aumentar o disminuir la proporción de los signos que en las distintas caras o superficies de los dados figuran.

R E I V I N D I C A C I O N E S

1ª.-Se reivindica un juego a base de dados para confeccionar las quinielas de futbol, caracterizado por siete dados, numerados correlativamente, del 1 al 7, en uno de sus ángulos, o bien en todos ellos, en sentido diagonal, de cada una de sus caras, las cuales ván numeradas en el centro de cada una de las mismas, por los signos, 1-2-X, en la proporción de que el signo 1, aparece en cuatro de sus caras, en otra, el signo 2, y en la restante, el signo X.

2ª.-Se reivindica un juego a base de dados para confeccionar quinielas de futbol, caracterizado porque cada uno de los signos a que se aluden en la reivindicación precedente y la repetición de ellos, en las caras, de los dados, obedece a los factores que se indican en el cuerpo de la memoria.

3ª.-Se reivindica UN JUEGO A BASE DE DADOS PARA CONFECCIONAR LAS QUINIELAS DE FUTBOL.

La presente memoria descriptiva, consta de cuatro hojas, escritas a máquina y por una sola cara.

Madrid, 3 noviembre de 1953

El Agente Oficial,

Fig. 1

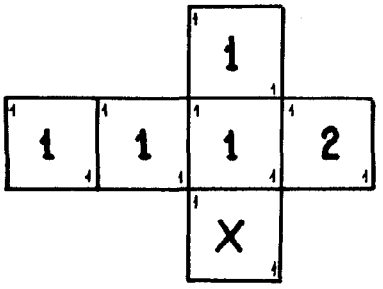
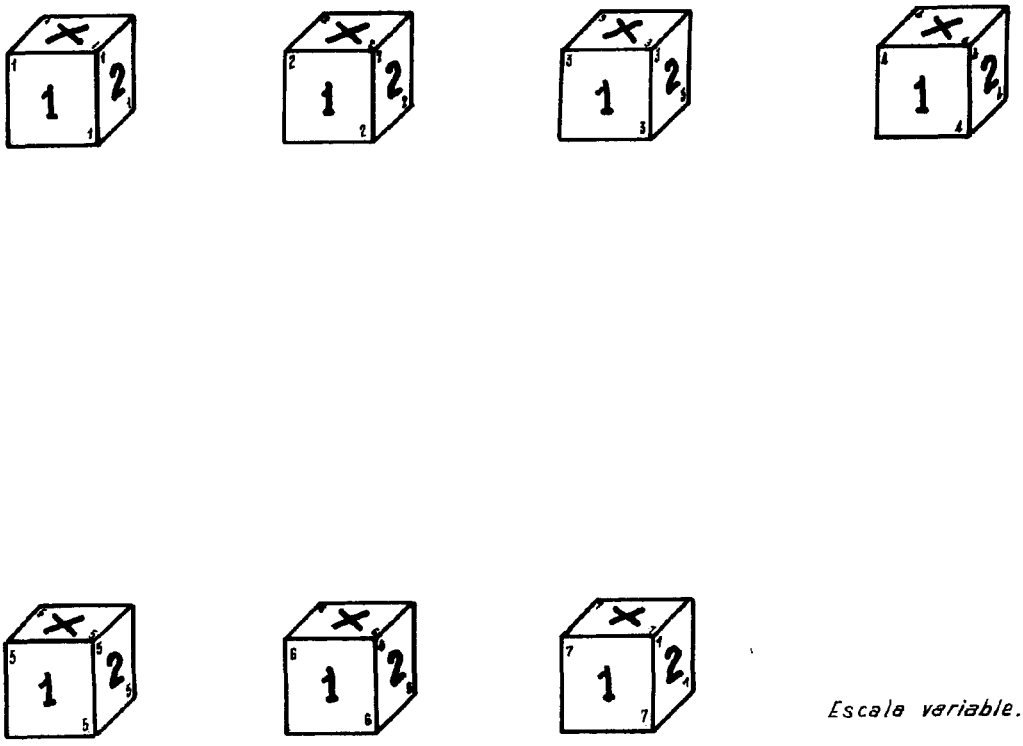


Fig. 2



Escala variable.

El Agente Oficial