

39026



REGISTRO

DE

UN MODELO DE UTILIDAD

por "Un dispositivo para juego de azar de discos giratorios determinantes de puntos sumables" - - - - -

a favor de Don Juan FONTCUBERTA VERNET, de nacionalidad española, domiciliado en BARCELONA, Avenida José Antonio, número 579.

- - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El registro de modelo de utilidad a que se refiere la presente memoria descriptiva está destinado a proteger la propiedad y la explotación exclusiva de un dispositivo para juego de azar que puede ser empleado simulando partidos de fútbol o carreras de obstáculos, produciéndose las puntuaciones que determinan progresiones o retrocesos mediante la suma del valor de dos cifras que quedan simultáneamente de manifiesto después de cada tirada.

10

Está caracterizado esencialmente el juego de que se trata por un complejo formado por dos o más discos gira-

39026



- 2 -

torios de diferente diámetro provistos de números o representaciones o de unos y otras dispuestos anularmente, superpuestos de manera que el menor recubra al inmediato mayor sin impedir que sean visibles los gráficos que el mismo presente, quedando tales discos articulados a una lámina superpuesta a ambos en la cual están practicados orificios que permiten ver los citados gráficos establecidos en los discos, permitiendo la articulación establecida el giro independiente de un disco respecto a los otros para facilitar el cual presentará cada disco orificios, cortaduras o partes salientes que permitan accionar sobre ellos.

La lámina que recubre a los dos citados discos móviles, que será preferiblemente también un disco que siendo de menor diámetro que el mayor que recubra permita el asimiento del borde de este último para hacerlo girar, podrá presentar toda clase de dibujos, imágenes, alegorías o análogos referentes al tipo de juego o deporte a que se refiera cada caso de ejecución del modelo. En dicha lámina de cubrimiento de los discos de juego además de los orificios que permitan ver los gráficos dispuestos en los mismos podrá haber entalladuras que permitan el paso de una uña o de un objeto equivalente que pueda penetrar en uno de los orificios o espacios huecos practicados con tal fin en el disco parcialmente visible por la entalladura.

La descripción de un caso de ejecución práctica del modelo, representado, a título de ejemplo solamente, en el dibujo adjunto permitirá hacerse perfecto cargo tanto



de como queda constituido un juego establecido de acuerdo con tal modelo como de que manera se juega con el mismo.

En la figura 1 del dibujo se representa la totalidad del juego que está constituido por tres discos superpuestos, en la figura 2 se representa el disco mayor por separado y en la figura 3 el disco menor, también separadamente.

Como queda perfectamente de manifiesto en las tres figuras del dibujo, el dispositivo de juego está constituido en el caso dado como ejemplo por un disco delantero 1, en el cual está representado un campo de futbol, que queda superpuesto al disco mayor 2 con interposición entre ambos del disco menor 3. Los tres discos quedan coaxialmente articulados mediante un ojete central 4.

El disco 1 tiene practicada una entalladura o vano curvo 5, dos taladros cuadriláteros 6,7 y un orificio 8. El disco 2 presenta una numeración continua 9 de guarismos uniformemente espaciados dispuestos anularmente junto a la periferia del anillo de modo que quede al descubierto, como puede apreciarse en la figura 1, alrededor del disco 1. También presenta una sucesión 10 de representaciones de jugadores de futbol en posiciones diversas, dispuestas también anularmente de modo que puedan ir apareciendo sucesivamente por el orificio 8, así como una disposición anular 11 de números capaces de aparecer por el taladro 7. Finalmente, el disco 3 presenta una sucesión de taladros cuadriláteros 12 dispuestos anularmente cerca de su periferia y una serie anular de cifras 13, interior a dicha sucesión de taladros y capaz de ir situando más cifras en

39026



- 4 -

correspondencia con el taladro 6 del disco 1.

Los jugadores representados en el anillo 10 del disco 2 serán unos correspondientes a un equipo y otros correspondientes al equipo contrario.

- 5 La manera de jugar es la siguiente: Situando el número 1 del anillo de guarismos 9 del disco 2 frente a la flecha 14 marcada en el disco 1, junto a su orificio 8, aparece en el taladro 6 el 0 y en el taladro 7 el 3. Se suman cero y tres y se obtiene la indicación de que el disco 2 se ha de hacer avanzar tres puntos. Hecho esto aparece en el taladro 7 una nueva cifra y haciendo girar el disco 3, a voluntad más o menos según el taladro 12 en que sea introducido un instrumento impulsor que se desplace hasta el final de la entalladura, aparece en el taladro 6 también una nueva cifra. Sumando las cantidades representadas por las nuevas cifras aparecidas en los taladros 6 y 7 se tiene el número de divisiones que ha de recorrer el disco 2 en un nuevo giro. Si el jugador que aparece representado en el orificio 8 es del mismo equipo que el que apareció en él en la tirada anterior sigue jugando la misma persona, si el jugador corresponde al equipo contrario pasa a jugar la persona que está en espera. Si en el orificio 8 queda representado un lance favorable o desfavorable del juego de futbol se premia o se castiga al que juegue mediante un avance, un retroceso o una suspensión de juego excepcional. Si sale representado un gol puede darse por terminado el juego o bien apuntarlo al que lo alcance y continuar el juego.
- 10
- 15
- 20
- 25



5 Como se comprende lo que se logra mediante el dispositivo que constituye el objeto del modelo es poder jugar a un juego de azar del tipo que requiere ordinariamente el empleo de dados sin necesidad de estos y valiéndose de un campo de juego sumamente reducido. El hecho de que las numeraciones determinantes de los valores que en cada caso se han de sumar al igual que los puntos de los dados, será absolutamente invisible excepto en el número que aparezca tras la correspondiente ventanilla
10 asegura la limpieza de juego.

Podrán ser variables las formas y los tamaños de los discos y cubierta del dispositivo de juego, los materiales laminares empleados en su constitución, los gruesos de los mismos, los medios empleados para configurarlos o para establecer en ellos las numeraciones, figuras y gráficos, los tipos de orificios que presenten, los medios utilizados para hacerlos girar, los temas o tipos de juegos que se representen en ellos y cuantas circunstancias semejantemente secundarias, accesorias o secundarias respecto a los que constituye la esencialidad del modelo,
15 pueden variar sin alterar la misma.
20

N O T A

Por el registro de modelo de utilidad a que se refiere la presente memoria descriptiva se REIVINDICA la propiedad y la explotación exclusiva de:

25 1.- Un dispositivo para juego de azar de discos gi-



ratorios determinantes de puntos sumables, esencialmente
caracterizado por el hecho de estar constituido por un
complejo formado por dos o más discos giratorios de di-
ferente diámetro provistos de números o representacio-
5 nes o de unos y otras, dispuestas anularmente, superpues-
tos de manera que el menor recubra al inmediato mayor
sin impedir que sean visibles los gráficos que el mismo
presente, quedando tales discos articulados a una lámi-
na superpuesta a ambos en la cual están practicados
10 orificios que permiten ver los citados gráficos estable-
cidos en los discos, permitiendo la articulación estable-
cida el giro independiente de un disco respecto a los
otros para facilitar el cual presentará cada disco orifi-
cios, cortaduras o partes salientes que permitan accionar
15 sobre ellos.

2.- Un dispositivo para juego de azar de discos gi-
ratorios determinantes de puntos sumables, tal como el
especificado en 1, caracterizado por el hecho de que la
lámina que recubre a los dos citados discos móviles,
20 que será preferiblemente también un disco que siendo
de menor diámetro que el mayor que recubre permita el asi-
miento del borde de este último para hacerlo girar, podrá
presentar toda clase de dibujos, imágenes, alegorías o
análogos referentes al tipo de juego o deporte a que se
25 refiera cada caso de ejecución del modelo.

3.- Un dispositivo para juego de azar de discos gi-
ratorios determinantes de puntos sumables, tal como el
especificado en 1, caracterizado por el hecho de que la

39026



- 7 -

5 lámina de cubrimiento de los discos de juego además de los orificios que permitan ver los gráficos dispuestos en los mismos podrá presentar entalladuras que permitan el paso de una uña o de un objeto equivalente que por penetración en uno de los orificios o espacios huecos practicados con tal fin en el disco parcialmente visible por la entalladura permitan hacer girar el mismo.

10 4.- La propiedad y la explotación exclusiva del objeto del registro, sean cuales fueren las circunstancias que concurren con su esencialidad definida en las anteriores reivindicaciones, cual objeto es:

"Un dispositivo para juego de azar de discos giratorios determinantes de puntos sumables".

Consta la presente memoria de siete hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Barcelona, 9 de Noviembre de 1953.

P. p. de Don Juan FONTCUBERTA VERNET,



FIG. 1

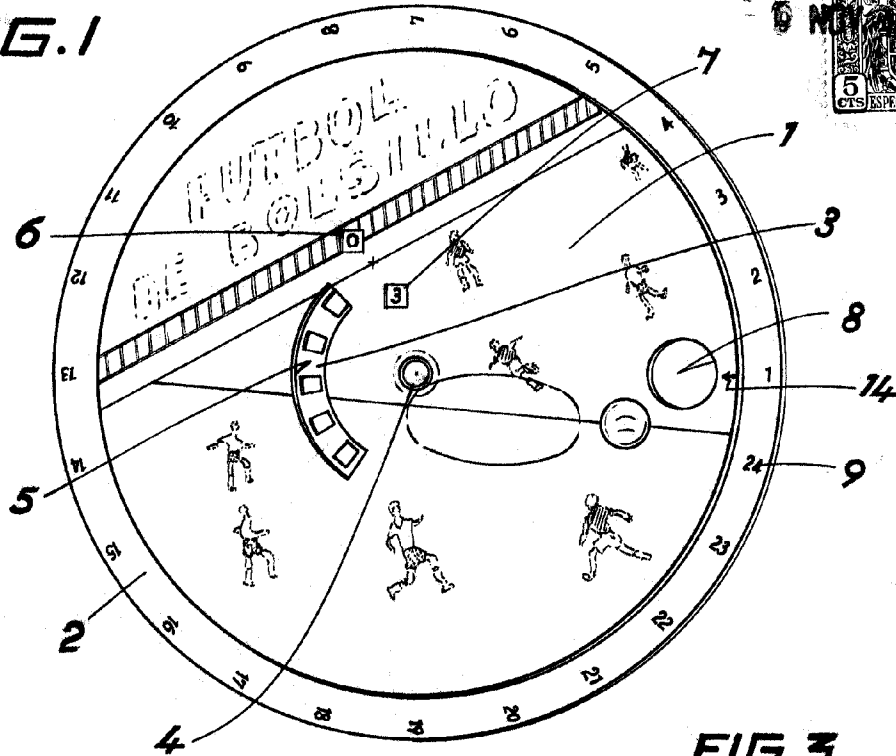


FIG. 2

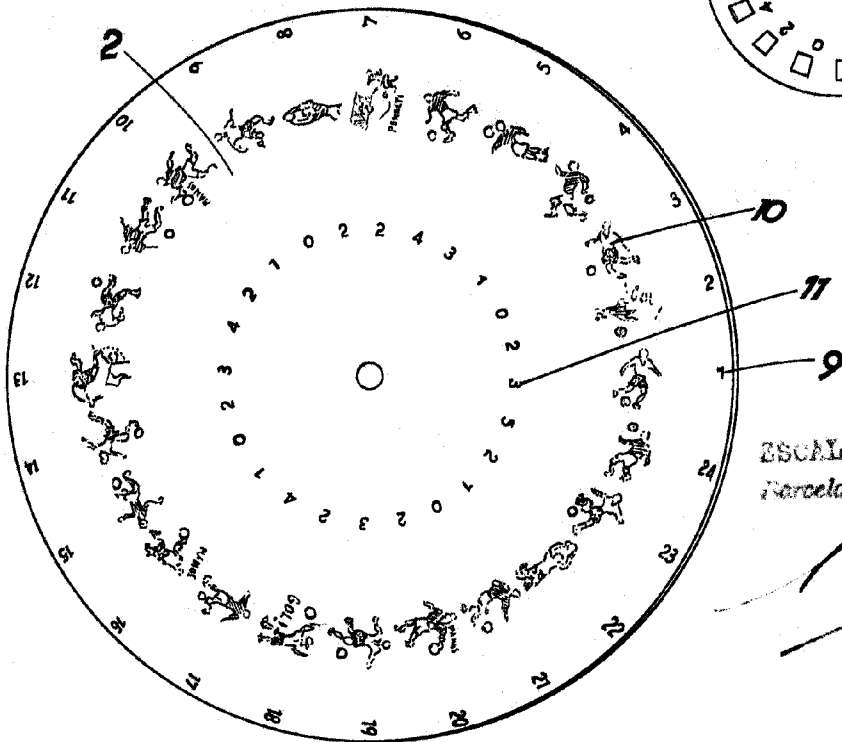
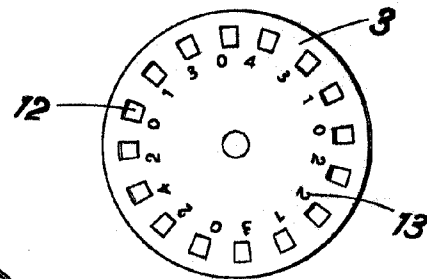


FIG. 3



ESCALA VARIABLE

Barcelona - 9 NOV. 1853