

174992

-90



174992

P.- 49.336

174992

JD/VAH/883 M

Memoria descriptiva

REGISTRO DE	
CLASIFICACION	
CLASE	A 63
SUBCLASE	E

para solicitar **MODELO DE UTILIDAD** por **20 años**

a nombre de **TICKET SEAL LIMITED**


entidad / ~~de nacionalidad~~ británica

con domicilio en **67 Kirkstall Road, Leeds, Yorkshire, Inglaterra.**

por: **"UN BILLETE DE LOTERIA"**

(Clase Internacional A63f)

174992 2901



Esta invención se refiere a un billete o --

"ticket" para utilizar en lotería, juegos o pasatiempos, y será denominado en lo que sigue billete de lotería, para mayor simplicidad.

5 De acuerdo con la invención, el billete de lotería comprende dos secciones de lámina estratificadas conjuntamente, y de las cuales una lámina tiene perforaciones, hendiduras o líneas de debilitamiento en ella, -
10 de manera que definan al menos una lengüeta de desgarramiento hacia atrás, cuyo desgarramiento hacia atrás dará lugar a la exposición de información impresa, representativa de unas cartas de juego, con lo cual el billete puede ser utilizado para jugar a las cartas.

15 Preferiblemente, las perforaciones, hendiduras o líneas de debilitamiento definen tres lengüetas de desgarramiento hacia atrás, cada una de las cuales, cuando es arrancada, da lugar a la exposición de información impresa, representativa de al menos una carta de juego.-- Las lengüetas pueden tener marcas apropiadas para indicar el orden en el que deben ser arrancadas.

20 Se apreciará fácilmente que el billete puede ser construido para utilizar en cualquier juego de -- cartas apropiado, aunque, por consideraciones de tamaño, resulta práctico restringir a cinco el número de lengüetas. Adaptaciones particularmente apropiadas son los billetes para jugar con ellos el juego de cartas conocido como "Pontoon", "21's" ó "Black Jack" y el juego de cartas conocido como "Póker". En el billete para "Pontoon" habría tres cartas de juego o representaciones de las --
25 mismas, tales como números impresos en el billete, que--
30

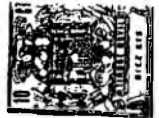


5 dando cada una expuesta al arrancar una lengüeta de desgarramiento. Las lengüetas de desgarramiento hacia atrás estarían numeradas de uno a tres y serían arrancadas en ese orden. Si, después de arrancar las dos primeras - -
10 lengüetas, la "mano" expuesta totaliza menos de 21, pero no es una mano ganadora, entonces el jugador arranca la tercera lengüeta en un esfuerzo para hacer que la mano - sea ganadora. Las reglas del "pontoon" indican que si - la mano totaliza más de 21, entonces es "volada" y no --
15 puede ser una mano ganadora. Con un billete para jugar al "poker" puede haber cinco lengüetas de desgarramiento, o, con tres lengüetas de desgarramiento, dos de las lengüetas, cuando son arrancadas, darían lugar a la exposición de información representativa de dos cartas de juego o naipes.

Debido a que las lengüetas son arrancadas - de una lámina, no es posible mirar disimuladamente el billete para descubrir qué cartas están representadas sin - que resulte evidente que el billete ha sido violado.

20 La información impresa puede estar sobre la otra sección de lámina distinta de aquella en la que están formadas las lengüetas de desgarramiento, o la información puede estar en la cara inversa (es decir, la cara normalmente oculta) de las lengüetas, o realmente la información impresa puede estar parcialmente en la citada
25 otra lámina y parcialmente en el lado inverso de las lengüetas.

30 El billete puede estar hecho de dos láminas de cartas separadas, estratificadas conjuntamente por -- líneas de adhesivo que no cruzan dichas lengüetas o len-



güeta, o puede estar hecho a partir de una sola lámina -
plegada en dos para definir dos láminas. En tal caso, -
las perforaciones o hendiduras o similares que definen -
dichas lengüetas pueden extenderse hasta dicha línea de
5 plegado, de manera que el plegado de la lámina forma tam
bién la articulación para cada lengüeta cuando ésta es -
arrancada.

En un billete de acuerdo con esta invención,
para jugar al "póker", puede haber información impresa -
representativa de cinco cartas de una mano de "póker" en
10 la cara de la sección de lámina que tiene las lengüetas,
siendo tal la disposición que un usuario del billete pue
de elegir arrancar sólo lengüetas seleccionadas para dar
lugar a la exposición de la información impresa represen
15 tativa de otras cartas de juego, en un esfuerzo para ha
cer que la mano expuesta sea una mano ganadora o una ma
no mejor que la expuesta sin que sean expuestas tiras de
desgarramiento, pero que, al arrancar cualquier lengüe--
ta, el usuario pierde o falla la carta apropiada situada
20 en la cara de dicha sección de lámina. A este fin, pue
de haber cinco tiras de desgarramiento, cada una con in
formación impresa representativa de una carta de juego -
en la cara de la misma. Por lo tanto, al arrancar cual
quier lengüeta, la carta representada en la cara de la -
25 lengüeta sería perdida de la mano.

Se comprenderá, por lo tanto, que un usua--
rio del billete debe aventurarse porque si elige arran--
car cualquier lengüeta puede terminar con una mano que -
es peor que aquella con la que empezó antes de haber si-
do arrancada ninguna lengüeta. El mismo principio po--
30



dría ser aplicado al billete de tres lengüetas para jugar al "pontoon".

5 A continuación serán descritas realizaciones de la invención, a modo de ejemplo, con referencia a los dibujos que se acompañan, en los cuales:

La figura 1 es una vista en perspectiva de un billete de lotería para jugar al "pontoon".

La figura 2 es una vista en perspectiva de un billete de lotería para jugar al "póker".

10 Haciendo referencia a la figura 1, el billete 10 es un estratificado hecho de dos láminas separadas 12, 14 de papel rígido o cartulina, teniendo la lámina inferior 12 impresas en ella tres representaciones de tres cartas de juego o naipes 16, 18, 20, que están situadas de manera que estén cubiertas, respectivamente, por tiras o lengüetas 22 en la lámina superior 14, que están, respectivamente marcadas con 1, 2 y 3, según se muestra. Las tiras 22 están definidas, en la lámina superior, por perforaciones, hendiduras o líneas de debilitamiento 24, de manera que cada lengüeta 22 pueda ser arrancada para dar lugar a la exposición de la carta de juego que cubre, impresa sobre la lámina 12. La carta puede ser utilizada como se ha explicado anteriormente.

15
20
25
30 Las láminas 12, 14 son pegadas juntas de cualquier manera apropiada y mediante cualquier adhesivo apropiado, siempre que las lengüetas 22 puedan ser arrancadas según se muestra. En el billete mostrado, las láminas 12, 14 están pegadas conjuntamente mediante líneas de adhesivo 13 entre las láminas. El material de las láminas 12, 14 puede ser diferente del papel, con



tal que tenga las características de flexibilidad del papel.

5 En lugar de dos láminas separadas 12, 14, - puede plegarse una lámina única en dos láminas y pegarse conjuntamente las dos láminas así definidas.

El número de lengüetas 22 y la información sobre la lámina 12 pueden ser modificados para que se -- adapten al juego de cartas a jugar con el billete.

10 Haciendo referencia a la figura 2, el billete está hecho también de dos láminas separadas 30, 32 -- (aunque también puede ser utilizada una sola lámina plegada en dos láminas) que se pegan conjuntamente mediante adhesivo, de la misma manera que las láminas del billete de la figura 1. La lámina superior 30 tiene perforaciones 33, 35, 37, 39, 41 en ella, que definen cinco lengüetas de desgarramiento 34, 36, 38, 40, 42, cada una de -- las cuales cubre información impresa 44 en forma de una carta de juego o naipes, dispuesta sobre la lámina inferior 32, cuya información permanece oculta hasta que es --

15

20 arrancada la lengüeta apropiada.

En la figura están mostradas las lengüetas 40, 42 en la posición desprendida o arrancada, exponiendo la información impresa 44 sobre la lámina inferior -- 32, mientras que las líneas de trazos indican las posiciones arrancadas de las lengüetas 34, 36, 38. La cara exterior de cada lengüeta 34-42 tiene información impresa 45 representativa de un naipes.

25

De este modo, cuando un usuario del billete se presenta inicialmente con él, o lo compra, cinco cartas de juego, estarán representadas por la información --

30



45 existente sobre la cara exterior de las lengüetas - -
 34-42, constituyendo una mano de "póker". Si la mano es
 ganadora, es decir, si las cartas representadas están en
 cualquiera de una pluralidad de combinaciones ganadoras,
 por ejemplo, dos pares o más, el jugador puede elegir en
 5 tre renunciar al billete por un precio apropiado, pero -
 si desea aventurarse por un precio de valor superior, o
 bien esforzarse en conseguir una mano ganadora si los --
 naipes representados en las partes exteriores de las len-
 10 güetas no constituyen una mano ganadora, puede arrancar
 una cualquiera o más de las lengüetas 34-42, en cuyo ca-
 so se pierde, para cada lengüeta, la carta representada
 por la información 45 en el exterior de la lengüeta, y -
 esa carta es retirada de la mano y sustituida por la car-
 15 ta representada por la información impresa 44 en la lám-
 ina inferior o de fondo 32.

Por consiguiente, si la mano expuesta con -
 ninguna de las lengüetas arrancada no es una mano ganado-
 ra, quizás pueda ser hecha ganadora arrancando las len-
 20 güetas apropiadas y en el orden correcto. Las muchas po-
 sibilidades para hacer manos proporcionarán considerable
 interés y diversión.

En lugar de estar la información impresa 44
 sobre la lámina inferior 32 puede estar sobre la cara in-
 25 versa de las lengüetas 34-42.

Los billetes de lotería pueden llevar in-
 formación adicional, decorativa y explicatoria, según se
 desee.

92

- REIVINDICACIONES -



5

Los puntos que como característica de novedad se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Modelo de Utilidad, en España, por VEINTE años, son -

10 los siguientes:

1.- Un billete de lotería que comprende - un estratificado de dos secciones de lámina u hoja, una de cuyas láminas tiene perforaciones, hendiduras o lí- -

15 neas de debilitamiento, de manera que definen al menos - una lengüeta de desgarramiento o desprendimiento, cuya - arrancadura da lugar a la exposición de información im- -

20 presa representativa de cartas de juego o naipes, con lo que el billete puede ser utilizado para jugar a las car- -

tas.

2.- Un billete de lotería según la reivin- dicación 1, en el que las perforaciones, hendiduras o - -

líneas de debilitamiento definen tres lengüetas de desga- rramiento, cada una de las cuales, cuando es arrancada,

25 da lugar a la exposición de información impresa represen- tativa de al menos una carta de juego o naipe.

3.- Un billete de lotería según las rei- -

vindicaciones 1 ó 2, en el que las lengüetas tienen mar- cas apropiadas en las caras exteriores para indicar el -

30 orden en el que han de ser arrancadas las lengüetas.



4.- Un billete de lotería según las reivindicaciones 1, 2 ó 3, en el que la información impresa está sobre la sección de lámina que no tiene dichas perforaciones, hendiduras o líneas de debilitamiento.

5 5.- Un billete de lotería según la reivindicación 1, en el que las perforaciones, hendiduras o líneas de debilitamiento definen cinco lengüetas de desgarramiento, la arrancadura de cada una de las cuales da lugar a la exposición de información impresa representativa de una carta de juego.

10 6.- Un billete de lotería según la reivindicación 5, en el que cada lengüeta tiene, en la cara exterior de la misma, una representación de una carta de juego o naipes.

15 7.- Un billete de lotería según las reivindicaciones 5 ó 6, en el que la información impresa está sobre la lámina que no tiene dichas perforaciones, hendiduras o líneas de debilitamiento.

8.- Un billete de lotería.

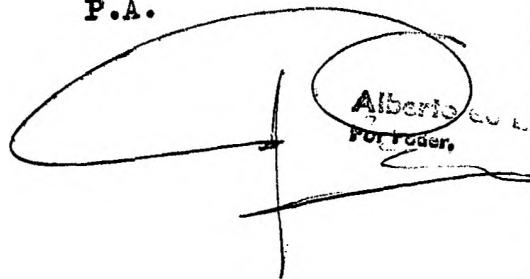
20 Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de nueve hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid,

-9 DIC. 1971

P.A.


Alberto
Por Poder.

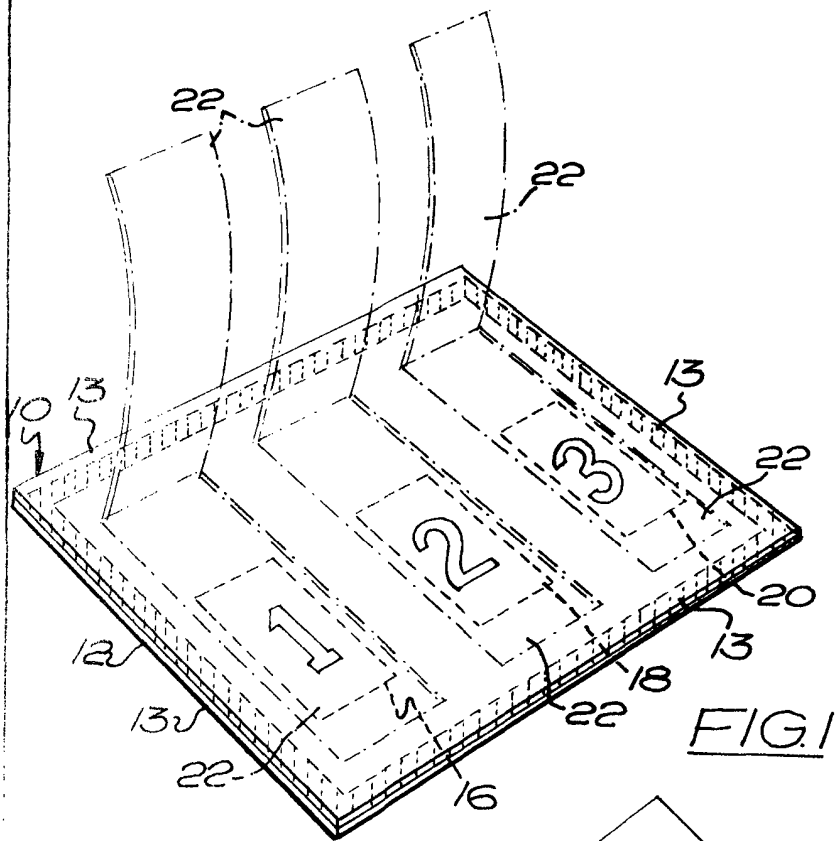


FIG. 1

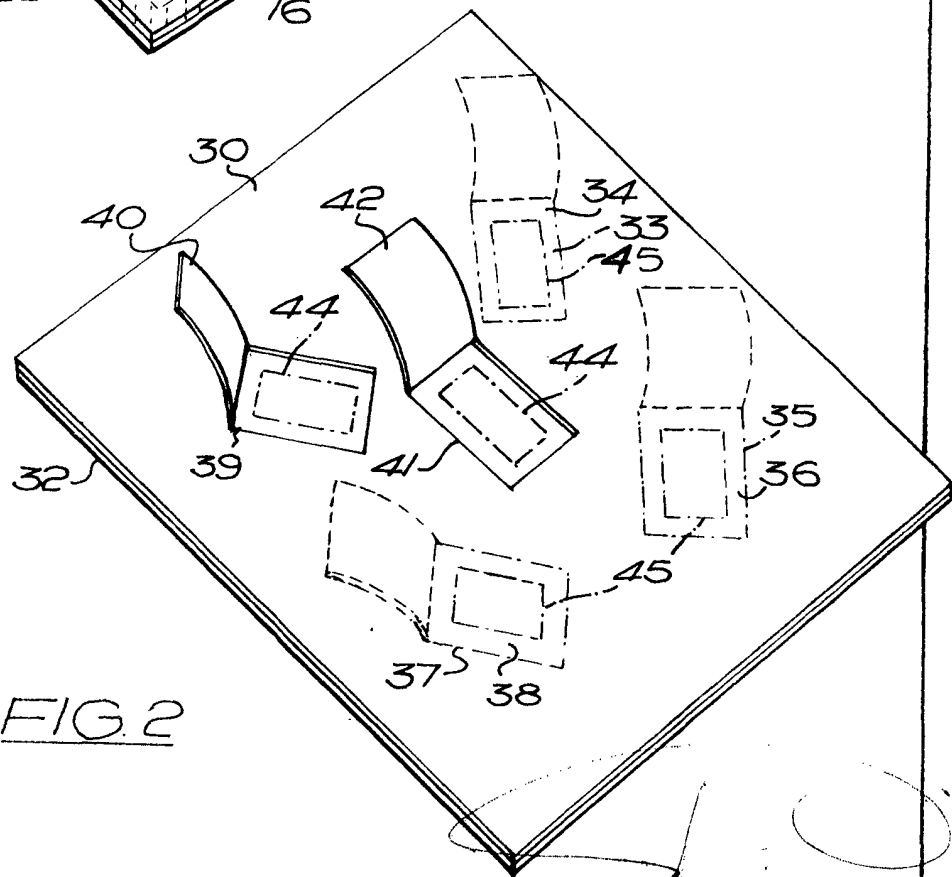


FIG. 2