



ESPAÑA

|    |    |    |                       |    |   |
|----|----|----|-----------------------|----|---|
| 19 | ES | 11 | 221712                | 10 | Y |
|    |    | 21 |                       |    |   |
|    |    | 22 | FECHA DE PRESENTACION |    |   |
|    |    |    | 14 JUN 1976           |    |   |

MODELO DE UTILIDAD

221712

|    |              |        |       |    |      |
|----|--------------|--------|-------|----|------|
| 30 | PRIORIDADES: | 32     | FECHA | 33 | PAIS |
|    | 31           | NUMERO |       |    |      |

|    |                     |    |                             |
|----|---------------------|----|-----------------------------|
| 47 | FECHA DE PUBLICIDAD | 51 | CLASIFICACION INTERNACIONAL |
|    |                     |    | A63F                        |

|    |                        |
|----|------------------------|
| 54 | TITULO DE LA INVENCIÓN |
|    | JUEGO DE HABILIDAD     |

|    |  |
|----|--|
| 71 | SOLICITANTE (S)                                |
|    | SIMAR FOUNDATION. (Sociedad de Liechtenstein). |

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
|  | DOMICILIO DEL SOLICITANTE            |
|  | VADUZ (Principado de Liechtenstein). |

|    |               |
|----|---------------|
| 72 | INVENTOR (ES) |
|    |               |

|    |                   |
|----|-------------------|
| 73 | TITULAR (ES)      |
|    | SIMAR FOUNDATION. |

|    |                           |
|----|---------------------------|
| 74 | REPRESENTANTE             |
|    | D. Carlos ROEB UNGEHEUER. |



1  
  
  
5  
  
10  
  
15  
  
20  
  
25  
  
30

El modelo de utilidad se refiere a un juego de habilidad consistente en una parte de construcción estacionaria con superficie interna simétrica de revolución y una bola correspondiente.

Son conocidos los juegos de azar, designados como ruleta, en los que se lanza una bola dentro de un recipiente giratorio y el jugador no tiene ninguna posibilidad de conocer prematuramente aquél campo deprimido en el recipiente rotativo, en que finalmente va a reposar la bola. En este juego de azar el jugador tampoco tiene posibilidad alguna de calcular este campo previamente de algún modo o de estimarle con suficiente exactitud.

En contraposición a ello, el objeto del modelo de utilidad se ha impuesto la tarea de crear un juego de habilidad, en que la ganancia y respectivamente la pérdida no dependen exclusivamente de la casualidad, sino en que el jugador, por razón de la trayectoria, reconocible por él mismo, de la bola introducida, ya es capaz de estimar por adelantado el campo, sobre el que la bola finalmente irá a parar.

Este problema se resuelve en el juego de habilidad del tipo mencionado inicialmente, según el modelo de utilidad, porque la superficie interna en forma de cazoleta presenta dos marcados circulares, dispuestos a diferentes alturas, paralelos entre sí que están situados en dos planos horizontales, perpendiculares al eje de simetría de la superficie interior y porque en la zona mas profunda de la superficie interior, están dispuestas preferentemente veintiseis depresiones, unas al lado de otras, en una trayectoria circular.



1 Es conveniente que las depresiones tengan la  
configuración de sectores de anillos circulares, que lateral-  
mente están limitados por nervios radiales, cuya anchura me-  
dida en la dirección del contorno de la trayectoria circular,  
5 es esencialmente menor que la anchura de las depresiones, me-  
dida en la misma dirección.

Ventajosamente, el diámetro de la bola es me-  
nor y preferentemente, por lo menos 10% menor, que la anchura  
máxima de las depresiones, medida en la dirección del contor-  
10 no de la trayectoria circular.

En lo que sigue, se explicará al objeto del mo-  
delo de utilidad en relación con las figuras, que ilustran un  
ejemplo de ejecución. Las partes correspondientes entre sí  
están provistas en las figuras de iguales signos de referen-  
15 cia. Muestran:

La fig. 1, una vista de arriba sobre la parte  
de construcción estacionaria con superficie interna en forma  
de cazoleta.

20 La fig. 2, una sección vertical a lo largo de  
las líneas A-B por la parte de construcción ilustrada en la  
fig. 1.

La parte de construcción I estacionaria en for-  
ma de cazoleta, tiene una superficie interior deprimida en  
forma de cazoleta, exactamente simétrica en rotación. El fon-  
do de la cazoleta está formada por una placa II, unida rígi-  
25 damente con la parte de construcción I, cuya placa tiene  
veintiseis compartimientos deprimidos, doce compartimientos  
situados unos al lado de otros, están designados con las ci-  
30 fras 0 hasta 12 e igualmente los compartimientos situados



1 diametralmente opuestos. Entre depresiones vecinas se encuen-  
tran nervios 13, cuya anchura, medida en la dirección del  
contorno de la trayectoria circular, es esencialmente menor  
que la anchura de las depresiones 0 a 12, medida en la misma  
5 dirección.

En la cara interna 14 en forma de cazoleta de  
la parte de construcción I, a distintas alturas, están dis-  
puestos dos marcados 15, respectivamente 16, circulares, pa-  
ralelos entre sí.

10 Las depresiones provistas de números pares es-  
tán provistas de pintura negra, las depresiones provistas de  
números impares tienen color rojo y las depresiones designa-  
das con cero están provistas de color verde.

15 En la cara superior de la placa 2 se encuentra  
en su centro una pieza de agarre 17 en forma de cruz.

En el juego de habilidad tomarán parte, un di-  
rector de juego, que lanzará una bola en la parte de cons-  
trucción en forma de cazoleta, de tal modo que ésta describa  
una trayectoria espiral, que conduce hacia abajo, así como  
20 un número indeterminado de jugadores que, análogamente al  
juego de la ruleta, pueden poner importes de dinero sobre los  
distintos números o colores, sobre los que la bola irá a re-  
posar finalmente.

25 Por el director de juego se lanzará una bola  
de tal modo en la cazoleta, que primeramente gire a lo largo  
del borde del recipiente, debiéndose ejecutar el lanzamiento  
de tal modo que la bola ejecute por lo menos dos revoluciones  
rotativas completas en el borde interno del recipiente. La bo-  
30 la correrá a lo largo del borde interno del recipiente hasta



1976

- 4 -

1 que -condicionado por la fricción- la fuerza centrífuga ya no  
sea suficiente para comprimir la bola contra el borde inte-  
rior. En un determinado punto, por lo tanto, la bola se des-  
prenderá del borde interior y tenderá a marchar sobre una tra-  
5 yectoria en forma de espiral hacia el borde central del reci-  
piente, al que sucede la corona de números. Después de sobre-  
pasar este borde, por lo tanto, la bola caerá en uno de los  
veintiseis compartimientos de la corona de números. A causa  
de la simetría central del recipiente son congruentes todas  
10 las trayectorias posibles, que pueden describirse en un lanza-  
miento correcto.

En el transcurso de este movimiento, la trayec-  
toria de la bola, después de aproximadamente 8 segundos, for-  
ma intersección con el marcado 15 circular superior grabado y  
15 después de otros 8 segundos, formará intersección con el mar-  
cado inferior 16 circular. Encontrándose la bola entre estas  
dos circunferencias, el jugador podrá apostar a un número,  
respectivamente a un grupo de números o a un color. Tan pron-  
to forme intersección la bola o entre en contacto con esta  
20 circunferencia 16, terminarán las apuestas. El director de jue-  
go, debe advertir sobre este final. En el ulterior transcur-  
so, la trayectoria formará intersección con el borde interior  
del recipiente, y la bola caerá en uno de los compartimientos.

25 Por lo tanto, esencialmente importará determi-  
nar el punto de intersección de la bola con el borde interior  
del primer círculo grabado por atenta observación. Hecho esto,  
puede determinarse el sector, en el que caerá la bola, porque  
se piensa en una línea desde este punto de intersección hasta  
30 el centro de la corona de números y se apostará sobre el sec-

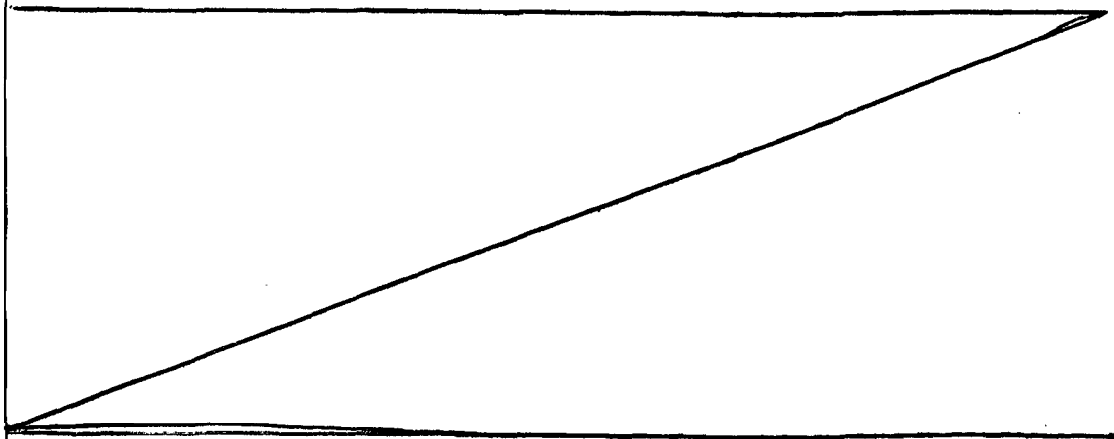


1 tor, en que incide este línea virtual.

Es la meta del jugador consiste en predecir, después de un lanzamiento correcto de la bola, el número de aquel sector, en el que caerá la bola. En ello, el jugador primeramente seguirá el curso de la bola hasta que se aproxime al marcado 15 superior circular. Finalmente, por aguda observación, tratará de determinar el punto de intersección de la trayectoria de la bola con el marcado 16 inferior circular. Cuando el mismo ha determinado este punto de intersección, se pensará trazada una línea recta a través de este punto de intersección y el centro del recipiente de juego en forma de cazolleta. Esta línea virtual pensada, se encontrará ahora con la corona de números en dos sectores, respectivamente depresiones opuestas (con el mismo número). La bola caerá en una de estas depresiones. Por lo tanto, el jugador, tan pronto haya determinado el punto de intersección de la trayectoria de la bola con el respectivo círculo, apostará al número de la depresión, situada en la línea virtual pensada. Para esta observación le quedarán aproximadamente 8 segundos al jugador. Este tiempo es totalmente suficiente, tal como han demostrado diferentes series de ensayos.

25

30



14 JUN 1976

1  
  
  
  
5  
  
  
10  
  
  
15  
  
  
20  
  
  
25  
  
  
30

N O T A

El presente modelo de utilidad, comprende las siguientes reivindicaciones:

1.- Juego de habilidad, consistente en una parte de construcción estacionaria con superficie interior simétrica de revolución y una correspondiente bola, caracterizado porque la superficie interior en forma de cazoleta presenta dos marcados circulares, dispuestos a distintas alturas, paralelos entre sí, que están situados en dos planos horizontales, perpendiculares al eje de simetría de la superficie interior y porque en la zona mas profunda de la superficie interior, están dispuestas varias depresiones, preferentemente veintiseis (0 a 12) unas al lado de otras en una trayectoria circular.

2.- Juego de habilidad según la reivindicación 1, caracterizado porque las depresiones (0 a 12) tienen la configuración de sectores de anillo circular, que están limitados lateralmente por nervios radiales, cuya anchura medida en la dirección del contorno de la trayectoria circular, es esencialmente menor que la anchura de las depresiones (0 a 12) medida en la misma dirección.

3.- Juego de habilidad según la reivindicación 1, caracterizado porque el diámetro de la bola es menor, preferentemente menor en 10% que la máxima anchura de las depresiones (0 a 12) medida en la dirección del contorno de la trayectoria circular.

4.- "Juego de habilidad".



1  
5  
10  
15  
20  
25  
30

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, ilustrada en los planos adjuntos, la cual consta de siete hojas foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, a

14 JUN 1976

CARLOS RIGES  
P. P.  
Fde.: Pedro Matamoros

FIG.1

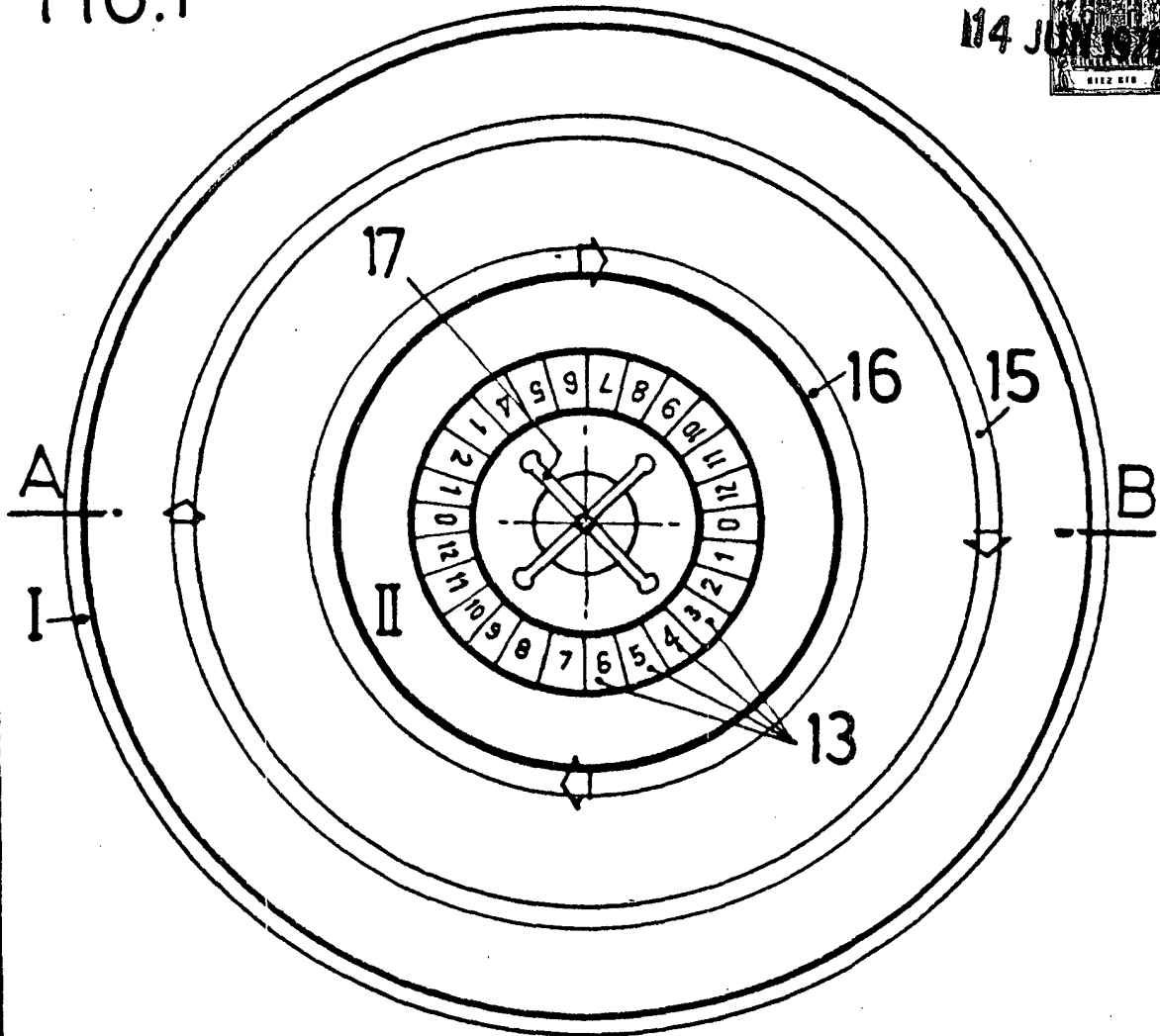
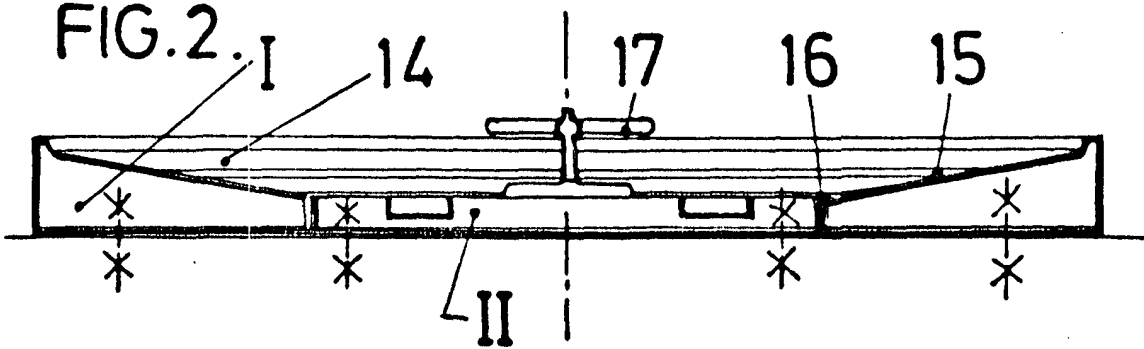


FIG.2. I



27.025.

ESCALA VARIABLE  
CARLOS REEB

Fdo: Pedro Matamorón