

AÑO 1959.

Expediente núm.



246983

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

PATENTE DE **ECONOMICO-COMERCIAL.**

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de

una **PATENTE/DE** **ECONOMICO-COMERCIAL** por 20 años, en España

a favor de

D. Antonio de Alarcón Aguilera , de nacionalidad
española domiciliado en **Madrid,**
calle de **Ricardo Ortiz** núm. **16,**

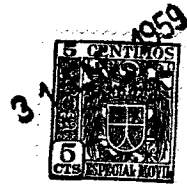
por:

« **Sistema de concursos utilizando el juego de billar u otros
juegos** ».

Nº 12601

Agente Sr. **D. Guillermo ROEB.**

H/V.



- 1 -

246983

Memoria Descriptiva

para

una Patente Económico-comercial
por veinte años en España

a favor de

D. Antonio de Alarcón Aguilera
- de nacionalidad española -

residente en

M a d r i d

Ricardo Ortiz, 16

por:

» SISTEMA DE CONCURSOS UTILIZANDO EL JUEGO DE BILLAR U OTROS
JUEGOS »



2.-

246983

La presente patente económico-comercial se refiere a un sistema de concursos utilizando el juego de billar u otros juegos, mediante cuyo sistema se trata, por una parte, de dar a tales juegos mas interés, que el dependiente únicamente de la habilidad de los jugadores, y, por otra, la de establecer nuevas sociedades u organizaciones de concursos.

Refiriéndonos concretamente como ejemplo a los juegos de billar, actualmente tiene interés para el reducido número de personas que dominan técnicamente dicho juego, y mediante el sistema que se reivindica se hace mas popular, al intervenir en los resultados del juego el factor suerte, al mismo tiempo que el factor habilidad. Así pueden concurrir a tal juego tanto los técnicos aficionados, como los no técnicos, ya que estos últimos no estarán en inferioridad de condiciones respecto a los técnicos, en lo que se refiere a la posibilidad de obtener ganancias.

Esencialmente el sistema consiste en utilizar la mesa, terreno o campo sobre el que se muevan o hayan de caer las bolas o pelotas utilizadas, divididas en espacios o sectores, que contengan diversos números, bajos y altos, y dispuestos como se estime conveniente. Cuando por ejemplo se trate de mesas de billar, el paño del tablero de juego lleva pintado un cuadrículado, cada una de cuyas cuadrículas contiene números diferentes, por ejemplo 1 y 2, y otros mas altos, como 5, 10, 15, 20, 25 y 30, y en el centro un solo número 50, que son los tantos que respectivamente se apunta cada jugador o concursan-



3.-

246983

te cuando una de las bolas con las que realice el juego quede en la correspondiente cuadrícula.

A esta aplicación del sistema al juego del billar, que parece la mas interesante, nos referiremos para concretar sus características.

El sistema consta de dos partes:

- una preparatoria, en la que para financiar los gastos del concurso y los premios, deberá cada dueño de mesa abonar una cantidad que los cubra, mientras que los concursantes abonarán a los propietarios de las mesas en que jueguen, al inscribirse en el concurso, una cantidad en concepto de utilización de la mesa, suficiente para que el dueño de la misma se resarza de los gastos abonados y tenga la adecuada utilidad en el negocio.

- por lo que se refiere a la celebración del concurso así preparado, consta de las siguientes fases: inscripción de los concursantes; determinación por sorteo de la fecha y persona con la que cada uno tendrá que contender, así como designación del local y mesa en que habrá de verificarse la partida-concurso; celebración de las partidas, para poder nombrar ganador en cada grupo de concursantes al que obtenga mayor puntuación, de acuerdo con los puntos que marquen las posiciones de sus bolas.

Los finalistas de cada grupo pasarán a una segunda eliminatoria, por la cual se establecerá el campeón del concurso, que, como venimos diciendo, depende del número resultante de la adición de las cifras o números que contengan



4.-

246983

las cuadrículas en que queden las bolas de cada jugador y nó del número de carambolas que realice, que intervendrá, si se desea, en la consideración de partidas de billar independientes del concurso.

5

Dentro de la idea general reseñada caben múltiples modalidades de ejecución del concurso, según el número de concursantes, mesas y locales con que se cuente para realizarle, cuantía de los premios, etc., y en cada caso, podrán establecerse las reglas particulares que se estimen pertinentes, para aumentar el interés de la competición y la seguridad de los concursantes.

10

A título de ejemplo no limitativo, pueden establecerse las siguientes reglas fundamentales para celebrar los concursos:

15

El juego se practica con las mismas bolas que se utilizan en el del billar, es decir, una blanca, una blanca con un punto de color, y una roja.

20

Al iniciar la partida las bolas se colocan sobre los puntos señalados en el paño que cubre el tablero de juego, es decir, del modo habitual para comenzar a jugar al billar.

25

El primer jugador inicia la jugada de carambolas y continúa tirando hasta que pierda, pero cualquiera que sea el número de carambolas hecho, como si no hace ninguna, a los efectos del concurso se sumarán solo los números de las cuadrículas, sobre las cuales queden paradas las bolas al terminar la jugada.



5.-

246983

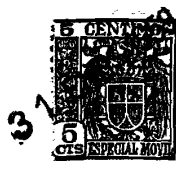
Si una bola reposa sobre una línea de cuadrículas o cruce de ellas, para evitar cualquier duda, se contará siempre el número menor que acote las cuadrículas afectadas, y del mismo modo se procederá en todos los casos de duda.

5 Esos números de tantos pueden anotarse solo al final de cada jugada del jugador, o después de cada carambola, en cuyo caso, a los efectos de concurso, todos los jugadores tendrían que hacer el mismo número de tiradas, y la puntuación se irá anotando después de cada una.

10 En la primera eliminatoria, para garantizar la seriedad del concurso, cada partida estará vigilada por un juez de mesa y persona elegida libremente por los concursantes.

15 En la eliminatoria final podrá constituirse un tribunal, incluso presidido por un Notario, si la importancia de los premios y del concurso lo aconsejan.

En la aplicación del sistema a mesas de billar están especialmente indicadas las protegidas por los modelos industriales n^o 30.751 A a G, presentados a nombre del solicitante del presente registro.



246983

NOTA REIVINDICATORIA.

5 Desorita suficientemente la naturaleza del
 invento, así como la manera de realizarlo en forma práctica e
 industrializable, debe hacerse constar que lo expuesto es sus-
 ceptible de modificaciones de detalle, en cuanto éstas no al-
 teren el principio fundamental de su desarrollo. Por tanto, la
 presente nota protegerá:

10 1ª.- Un sistema de concursos utilizando el
 juego de billar u otros juegos, en el que se reivindica la di-
 visión de la mesa, terreno o campo, sobre el que se mueven las
 bolas o pelotas utilizadas, en espacios o sectores acotados
 con diversos números, bajos y altos, repetidos o nó en la pro-
 porción que se desée, para que al quedar al final de cada ju-
 gada en uno de ellos las bolas o pelotas con que se juegue, dén
 15 derecho al jugador a apuntarse tantos como valor tenga
 la acotación del espacio en que quede la bola o pelota, indepen-
 dientemente de que con arreglo a las reglas del juego de que se
 trate se haya hecho mejor o peor jugada.

20 2ª.- Un sistema de concursos utilizando el
 juego de billar u otros juegos, en el que se reivindica, como
 fase preparatoria del concurso, para financiar los gastos del
 mismo y proveer los premios, la aportación por el dueño de ca-
 da mesa o campo de juego de la cantidad que le corresponda,
 mientras que los concursantes abonarán al grupo de propietarios,
 25 al inscribirse en el concurso, la cantidad necesaria para com-



7.-

246983

pensar los gastos efectuados por dichos dueños y proporcionarles la utilidad adecuada.

3^a.- Un sistema de concursos utilizando el juego de billar u otros juegos, en el que se reivindica que la celebración del concurso así preparado, comprende, como fases sucesivas: la determinación por sorteo de la fecha y persona con la que cada uno tendrá que contender, así como la designación del local y mesa o campo en que habrá de verificarse la partida-concurso, para una vez celebrada esta partida eliminatoria, y nombrado ganador de cada grupo de concursantes que obtengan mayor puntuación, realizar torneo análogo en segunda eliminatoria, entre los finalistas de los grupos anteriores.

4^a.- Un sistema de concursos utilizando el juego de billar u otros juegos, en el que se reivindica la aplicación del sistema a las mesas de billar, con el paño que cubre su tablero dividido en cuadrículas acotadas con diversos números, asignando como puntuación en el concurso a cada jugador la suma de los números que acoten las cuadrículas en que queden cada una de las tres bolas al final de cada jugada, y en caso de duda el número más bajo de las cuadrículas afectadas, independientemente de que el jugador haga o nó carambolas.

5^a.- Sistema de concursos utilizando el juego de billar u otros juegos.

Según se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva.

Consta esta memoria de siete hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, a 30 de Enero de 1959.