

19 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 252728	
	22 FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1980

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
.....	G 07c 15700

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

..... JUEGO DE DISCO PARA PRONOSTICAR QUINIELAS

.....

.....

.....

71 SOLICITANTE (ES)

..... DON LUIS PINTO MAESO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

..... MADRID - c/ Clavel, 7

72 INVENTOR (ES)

DON LUIS PINTO MAESO

73 TITULAR (ES)

DON LUIS PINTO MAESO

74 REPRESENTANTE

DOÑA MARIA LUISA MORA SAA

252728

MODELO DE UTILIDAD

por veinte años

a favor de

Don LUIS FORTIC MARIÑO

de nacionalidad española, residente en Madrid, calle
del Clavel, 7.

por

"JUEGO DE DISCO PARA PREDICCIÓN DE QUINIELAS"

Memoria descriptiva

10

El objeto de la presente solicitud de modelo de utilidad
se refiere a una ruleta, o juego de discos, destinados a
posibilitar el pronóstico de las quinielas de fútbol, de
las apuestas mutuas deportivas benéficas, cuyas caracterís-
ticas de novedad le confieren la cualidad de aportar, a la
Asociación a que se destina, las siguientes ventajas:

15

a).- Permite establecer pronosticos con gran posibilidad de aciertos, tanto en apuestas simples como multiples, en combinacion con un pronosticador, denominado Pronosticador Fijas, constituido por una tabla dividida en series y estas en 104 grupos (77 grupos de 4 signos y 27 grupos de 3 signos), con numeracion correlativa del 1 al 104, aunque pertenezcan a series distintas.

b).- Cada dato es un grupo de signos que se adaptan a cada columna del boleto de apuestas como si de una sola combinacion se tratase.

c).- El juego posibilita introducir el factor azar en la pronosticacion.

Este juego, como se ha dicho, es utilizable en combinacion con el Pronosticador Fijas que consta de un indicativo de las tablas de premios para apuestas multiples seguido de cuatro tablas de tres hojas cada una, o seis paginas, numeradas, cada una de ellas, del 1 al 104, en su primera y segunda parte. Los puntos de color que van en las cuadrículas de las tablas, han de convertirse en los signos 1 X 2, poniendolos en la misma cuadrícula en que se hallan los referidos puntos de color. Las citadas tablas pueden ir impresas en unos cartones sueltos o editados en un libro.

En la adjunta hoja de planos, para facilidad de la descripcion, a titulo de ejemplo y sin caracter limitativo alguno se ha representado una forma de realizacion en ruleta, del juego de que se trata, haciendose la salvedad de que igualmente se adapta la forma de fichas, ya registradas con el mismo sistema de juego, segun titulo numero 169.039 o juego de dados con los grupos de signos ya indicados, con formato construido en cualquier material adecuado para la venta.

Como puede apreciarse el juego consta de dos circulos concéntricos (1) y (2) de los que, el superior, está compuesto por 77 sectores en los que van grupos de cuatro signos 1 X 2 mas

50 una numeración circunferencial correlativa del 1 al 104 que se corresponden con las de la tablas de apuestas múltiples, esta disposición forma corona circular concentrica con la cual va el disco superior en el que van insertos 27 sectores con grupos de tres signos 1 X 2.

55 Estos discos van cubiertos con unas tapas, asimismo circunferenciales, libremente giratorias sobre su centro y dotadas de unas ventanas, correspondientes a los sectores y dimensionadas de manera que dejan ver uno de ellos, poseyendo asimismo pestañas para facilitar su giro y un índice indicativo, el disco inferior para señalar el número circunferencial correspondiente a las apuestas múltiples.

60 En la hoja de planos se aprecia, en la figura 1, el disco inferior, en la figura 2 el disco superior y en la figura 3 la manera de ir montados y la forma del cartón (3) con pestaña (4) y ventana (5). Tambien se aprecia el cartón superior (6), su ventana (7) y su pestaña (8).

65 Todo ello es susceptible de ir montado en unas tapas (9), yendo los discos articulados sobre un eje, o botón central que permita su giro.

70 Impulsados en giro los cartones, al avanzar posibilitan que aparezca, por sus ventanas, los grupos de signos con los que se rellenaran los balotes de las apuestas.

75 Este modelo es realizable en cualesquiera tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle, en tanto que estas no alteren su fundamento.

E U T A

REIVINDICACIONES

En resumen, se reivindica como objeto de este modelo de utilidad:

- 80 18.- Juego de disco para pronosticar quinielas, caracterizado porque comprende un soporte base en el cual va inserta una corona circular dividida en 77 sectores en los que van grupos de cuatro signos 1 X 2 mas una numeración circular correlativa del 1 al 104, encima de la cual, concéntrico y con tolerancia de giro libre sobre un eje central, va un disco en el que se inserta otra corona, de menor diámetro con 27 sectores portadores de grupos de tres signos 1 X 2, llevando este disco una ventana, en correspondencia con los sectores de la corona inferior, una pestaña para su impulsión en giro y una indicación, o flecha, señalizadora del número circunferencial.
- 85 19.- Juego de disco para pronosticar quinielas, caracterizado porque en correspondencia con los sectores del segundo plato y pestaña para giro, quedan libremente giratorios estos dos discos móviles.
- 90 20.- Juego de disco para pronosticar quinielas, caracterizado porque las indicaciones deducidas del juego de los discos son utilizables en combinación con un pronosticador que consta de un indicativo de las tablas de premios para apuestas múltiples, seguido de cuatro tablas de tres hojas, cada una, o seis páginas numeradas, del 1 al 104, en su primera y segunda parte.
- 100 21.- "Juego de disco para pronosticar quinielas".
Consta esta memoria de cuatro hojas, foliadas, mecanografiadas por una sola cara, numeradas cada cinco líneas y una hoja de dibujos.
- 105.

Madrid, 29 Agosto 1960



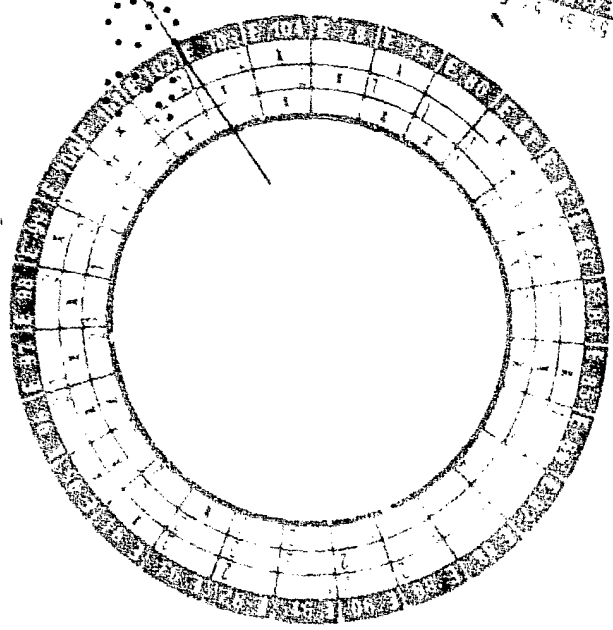
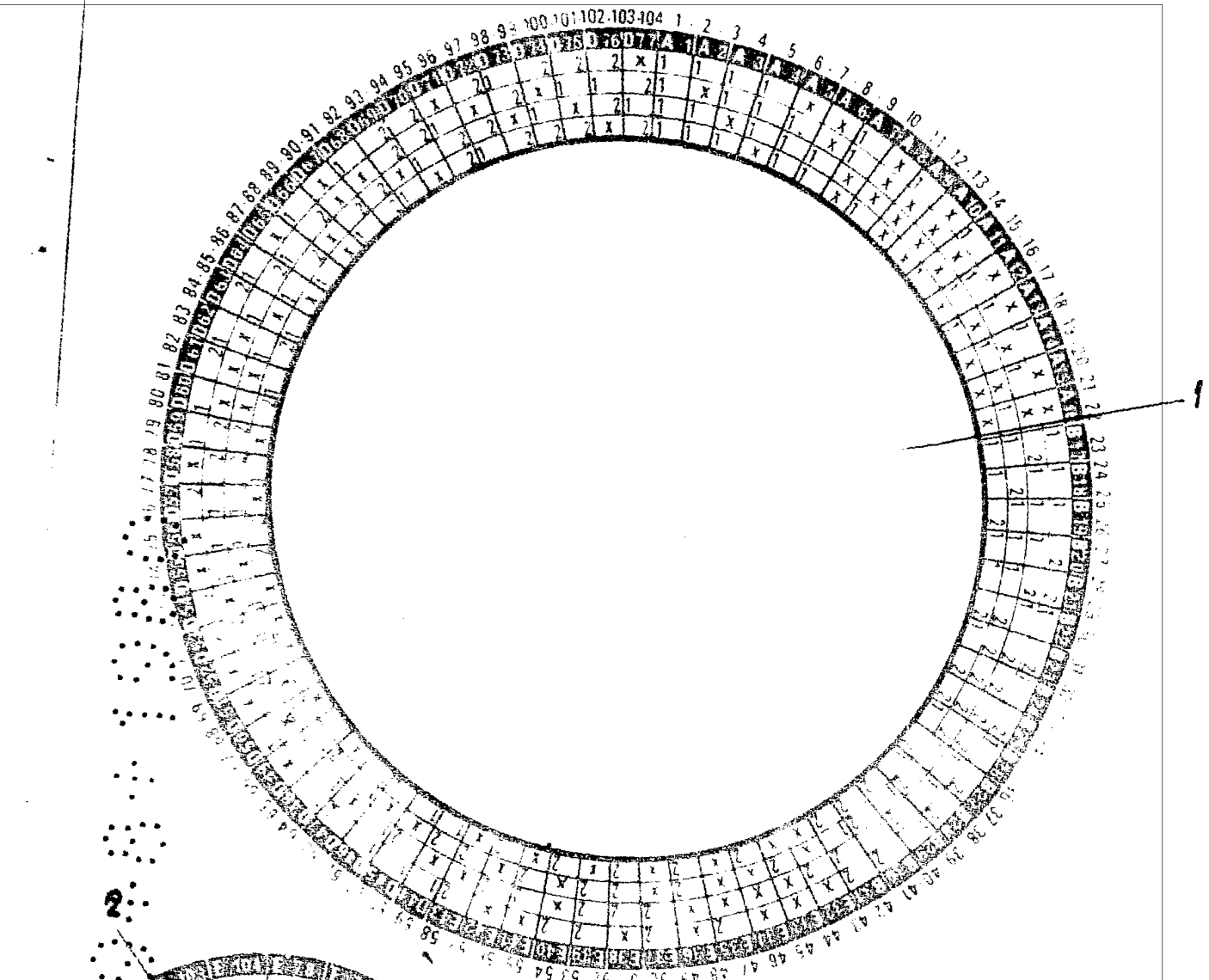


FIG-1

FIG-2

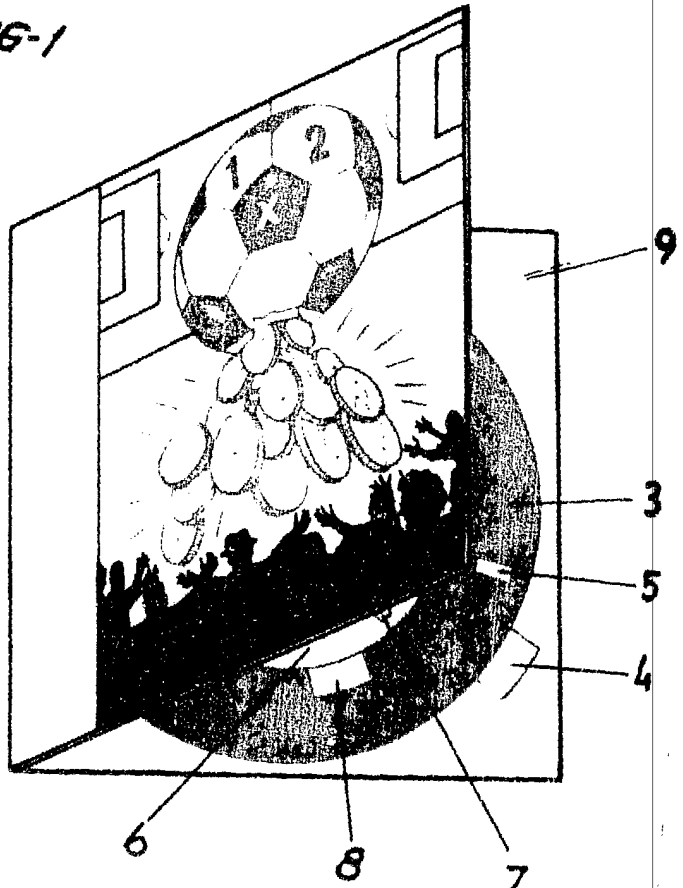


FIG-3