



ESPAÑA

252775

ES (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22)

FECHA DE PRESENTACION

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1980

(30) PRIORIDADES:

(31) NUMERO (32) FECHA (33) PAIS

(47) FECHA DE PUBLICIDAD (51) CLASIFICACION INTERNACIONAL

G09F 9/12

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

" JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON COMPETICIONES DEPORTIVAS "

(61) SOLICITANTE (ES)

Dña. ESTHER FERNANDEZ ARZOLA.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

MADRID. -Doctor Gomez Ulla, 2

(72) INVENTOR (ES)

La solicitante.

(73) TITULAR (ES)

La solicitante.

(74) REPRESENTANTE

JOSE PONS TORRES.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad,, se refiere a "JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADAS CON COMPETICIONES DEPORTIVAS", cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a lo ya conocidas las siguientes ventajas:

5 1º Pueden jugar de dos a más personas.

2º No es un juego de azar es de habilidad intelectual.

3º Es atractivo pues está íntimamente relacionado con las quinielas y resultados de los partidos de fútbol.

10 4º Puede jugarse con equipos electrónicos, equipos y fichas prefabricadas o con simples anotaciones en papel.

5º Requiere tácticas de juego y conocimiento y estudio de las intenciones del jugador contrario.

6º Puede jugarse en lugares públicos.

15 En el adjunto plano, para facilidad de la descripción, a título de ejemplo y sin carácter limitativo alguno, por lo tanto, se ha descrito una forma característica del mismo.

La figura 1 representa una vista frontal del tablero maestro, es un juego no automático.

La figura 2 representa una vista lateral del anterior tablero.

20 La figura 3 representa una vista en perspectiva con tablero maestro electrónico.

La figura 4 representa una vista del anterior tablero electrónico.

La figura 5 representa la caja almacén de resultados.

25 La figura 6 es una variante del anterior en vez de caja, bolsa.

La figura 7 son las fichas con los posibles resultados.

La figura 8 son una variante anterior pero en vez de fichas, bo las de resultados.

30 La figura 9 son las hojas de datos de cada jugador o hojas de quinielas.

La figura 10 es la pantalla protectora de la hoja de datos con  
almacen de resultados de cada jugador.




La figura 11 son las fichas con nombres de equipos de futbol.

35 El juego como se desprende de lo dicho anteriormente está ba-  
sado en las quinielas y resultados de competiciones fútbolicas. Está  
basado en dada una sucesión de partidos entre equipos de fútbol, prefe-  
rentemente caten partidos, acertar el máximo número de resultados  
del tipo quiniela. Decir, cual es el ganador, si lo hay, o si em-  
40 patan. Pero el ganador tiene opción a decidir los resultados, pero co-  
mo esta decisión solo aportará, en cada vez que juegue el número de go-  
les que hará un determinado equipo, puede suceder que el resultado de  
un encuentro esté dado por el número de goles que ha asignado un juga-  
dor a un equipo y el número de goles que ha asignado otro jugador (o  
el mismo si ha tenido opción) al mismo partido de futbol. Como se ve-  
45 rá es un juego que depende de la habilidad del jugador y la cualidad de  
que este posea de controlar o anticipar la jugada de un contrario. Eviden-  
temente el número de variables variables, en cuanto a resultados, debe  
limitarse pues el juego seria individual y si dispusiesemos de infinitos  
posibilidades, se reduciria a una carrera para ver quien cerraria más  
50 resultados y claro ganaria el que primero empezase.


Asi pues el juego esta basado en la existencia de un tablero  
maestro o principal. Este tablero puede tener formas muy diversas,  
cuadrado, rectangular, trapezoidal, circular etc. Puede ser hecho so-  
bre cartón, papel impreso, en madera en plástico con colores, con re-  
55 lieves (fig. 1) etc. Puede ser con mandos electrónicos como el de la fi-  
gura 3.


En este tablero se dispondra de dos columnas (1) y (2) en las  
que habra espacios (3) para escribir, pegar etiquetas, fijar fichas escri-  
tas, adherir placas de plástico translucido, etc. con el nombre escrito  
60 (o sin nombre) de un equipo de futbol, determinando, los nombres es -

critos en el espacio de una misma línea, los componentes o equipos de futbol que han de enfrentarse.

65 A continuación de las dos primeras columnas habrá otras dos columnas divididas en tantos espacios como partidos de futbol se vayan a considerar. En estas columnas se irían fijando los resultados, o número de goles que los jugadores, por turno, asignen a cada equipo. Estos espacios pueden ser en blanco (para cubrir a mano el resultado elegido) o preparados para recibir una etiqueta, ficha, bola etc.  En las que ira grabado, pintado o marcado un número correspondiente al número de goles. Este número se pondrá en uno de los dos espacios (4)  y (5), significando el número de goles que ha marcado el primer equipo. En el segundo espacio (5) o (4) se pondra otro elemento igual al anterior, con su número indicativo de los goles que ha marcado el correspondiente equipo de la columna (2). 

75 Estos resultados podrán ser fijados por dos jugadores, el de la primera casilla por un jugador y el de la casilla por otro o por el mismo anterior, si aún no fuese cubierta la segunda casilla despues de una ronda completa de jugadores.

80 Puede emplearse como tablero maestro un tablero electrónico de sobremesa o de pared, para juego en grandes salones, con mando remoto. En este tablero electrónico existiran una primera columna (6) con ventanillas en donde seran adheridas etiquetas transparentes con el nombre de un equipo de futbol. Una segunda columna (7), análoga a la anterior, enfrentará a una serie de equipos emparejados en línea con los de la anterior columna. Estos dos equipos emparejados son los que  terminaran un partido.

85 En la misma línea de cada dos equipos habrá unas luces fijas o pulsadores luminosos que colocados en dos columnas (8) y (9) de tal forma que a voluntad se pueda marcar y fijarse en ellos un dígito luminoso equivalente a los goles del primer equipo, dígito (8), o del segundo 

equipo (dígito 9).

95 El marcaje del número de goles en la casilla correspondiente puede hacerse mediante el pulsado del boton luminoso correspondiente (8) o (9) al mismo tiempo que se pulsa otro boton (10) que marcaria en el pulsado antes (8) ó (9) el número cero (0) de goles, un otro boton (11) marcaria el uno (1) goles, el siguiente (12) marcaria el dos (2) goles el cuarto boton (13) marcaria el 3 (3) goles, etc.

100 Los sitios en donde queden marcado los goles de un partido pueden ser fijos, luminosos sin pulsador, estos vienen a un lado de tal forma que si se pulsa el equivalente al número de goles del primer equipo, el pulsador (14), se pulsa el pulsador de un número de goles determinado, (10), (11), (12), (13) etc. este resultado aparecerá fijo en la ventanilla (8) de goles del primer equipo. Igualmente sucede con el resultado a consignar en la casilla (9) mediante el pulsado simultaneo del pulsador (15) y de uno de los pulsadores (10), (11), (12), (13) etc.

105 El tablero maestro dispondra de un interruptor (16) y piloto (17) indicador de funcionamiento. Podra ser alimentado directamente de la red, llevar pilas o de ambas cosas a la vez con posibilidad de recargar su bateria.

110 Se dispondra de una caja (figura 5) con boca practicable (18) a traves de las cuales se podran elegir o coger un número determinado de fichas (fig. 7) o bolas (fig. 8) con resultados diversos de partidos.

115 Estan fichas o bolas podrán tener impresas o marcadas de alguna manera varios números que indican los goles a consignar a un equipo, pudiendo haber un número determinado de fichas iguales entre si, siendo igual o distinta las cantidades de fichas o bolas con el mismo número.

120 Se podrá utilizar una bolsa para guardar las fichas, bolas o papeletas de la que se podra extraer un número determinado de ellas

igual para cada jugador y constituyendo esto el único elemento de azar del juego, (Fig. 6).

125

La jugada o quiniela que cada jugador intenta reproducir en el tablero maestro debe ser hecha previamente a la retirada de las bolas o fichas o despues de ver cuales son las que han correspondido en suerte.

130

Se debera rellenar una quiniela (fig. 9) de forma indeleble en un solo ejemplar, con copia, que antes de iniciar el juego pasará a guardarse en sitio aparte como comprobante de la imposibilidad de alteraciones en la quiniela preparada.

135

Se podrá hacer todo tipo de combinaciones, quinielas simples o multiples, pudiendo cada jugador incluso abonar una cantidad en función del numero de columnas hechas o si no hay juego de dinero, tener a su disposición un numero determinado de columnas igual para todos los jugadores.

140

Existirá unas fichas impresas (fig. 11), opacas, transparentes adhesivas etc. con el nombre de equipos de futbol, para formar la quiniela, que se fijara en la casilla correspondiente del tablero maestro o principal.

Para proteger de la curiosidad del contrario podrá existir unas pantallas (fig. 10) que taparán la quiniela de un jugador y que podrá tener una repisa (19) para guardar ocultas las fichas que le han tocado en suerte con posibles resultados o goles de un equipo.

145

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

#### - N O T A -

150

Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, en España por veinte años son los siguientes:

## REIVINDICACIONES

155

1º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, caracterizado porque dispone de la existencia de un tablero maestro o principal de formas muy diversas como cuadrado, rectangular, circular, exagonal etc, hecho de material laminar con caracteres impresos, pintados o grabados, o hecho de otro material con espesor determinado, con una cara superior básicamente plana o con relieves determinados, apto para recibir o llevar ya impreso o grabado una serie de figuras o palabras determinadas.

165

2º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el referido tablero maestro puede estar constituido por un tablero electrónico o solo con señales luminosas, en el que la selección y marcado de resultados sobre placas iluminadas se puede hacer mediante pulsadores.

170

3º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el tablero maestro dispondrá en dos columnas de unos espacios, que pueden ser los catorce correspondientes a la quiniela de futbol, y en cuyos espacios se pueden escribir, pegar etiquetas, fijar fichas escritas, adherir placas translúcidas u opacas etc, con el nombre escrito (o sin nombre para escribir posteriormente) de un equipo de futbol, determinando los dos nombres, escritos en la misma línea de las dos columnas, los equipos integrantes de un partido de futbol y cuyo resultado se quiere acertar en la quiniela.

175

180

4º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque habra otras dos columnas divididas en tantos espacios como partidos de futbol se vayan a considerar y en donde se vayan poniendo los resultados, en número de goles, conseguidos por cada uno

de los dos equipos y cuyos valores seran asignados por los jugadores por turno, pudiendo un jugador poner un solo número de goles en cualquier equipo, al que no se haya fijado aún este valor de goles, todos ellos por riguroso turno de jugada.

185                   5º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque estos espacios para los números de goles pueden  
estar en blanco en el tablero maestro para ser escritos según su designación por el jugador correspondiente o preparador para recibir tarjetas, etiquetas, fichas o bolas en las que irán grabados, pintados o marcados el número que corresponda a los goles que marquen el equipo.

190  
195                   6º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque la primera casilla o espacio de número de goles corresponde a los marcados por el equipo que figure en la línea correspondiente de la primera casilla y la otra casilla o espacio corresponde al otro equipo de la misma línea, determinando en conjunto de las dos casillas de goles el resultado del partido que juegan los dos equipos de esa línea.

200                   7º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque estos resultados, podrán fijarse por dos jugadores, el de la primera casilla por un jugador y el de la siguiente casilla por otro o el mismo, en turno posterior, si durante éste turno no fué rellenada por ningún otro jugador.

205  
210                   8º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque puede emplearse un tablero electrónico de sobremesa o de pared para juego en grandes salones, con mando remoto.  
En este tablero electrónico podrá existir dos columnas con ventanillas

donde serán adheridas etiquetas transparentes con los nombres de los equipos que formarán el partido.

215 9º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque en la línea de los equipos que formaran un partido  
podrá existir dos indicadores luminosos para los goles de cada equipo  
que serán iluminados con el número pulsado en una otra serie de pul-  
sadores en combinación con el indicador luminoso de goles que se pre-  
tende fijar, bien pulsando este indicador, si se trata de un pulsador-in-  
220 dicador o mediante dos pulsadores situados en sus proximidades y en  
correspondencia con aquellos.

225 10º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque existiría una serie de pulsadores con números de  
cero a un número que sea el máximo de goles que pueda marcar un  
equipo y de tal forma que al pulsar uno de ellos, en combinación con  
pulsador que corresponde a los goles marcados por un determinado  
equipo, se podría hacer que se iluminase la casilla de goles del  
equipo, precisamente con el número elegido antes.

230 11º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque las casillas en donde queden fijos los resultados  
de los partidos puedan ser fijos, luminosos sin pulsador, con pulsador  
en sus proximidades, luminosos con pulsador o solo luminoso para fi-  
235 jar sobre una etiqueta que lleve el número de goles asignado a cada  
equipo.

240 12º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque el tablero maestro podrá disponer de un interrup-  
tor general y piloto indicador de funcionamiento pudiendo ser alimenta-

tado desde la red, por pilas, y red recargable por pequeña batería, etc con mando local o remoto.

245 13º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque se dispondrá de un recipiente para guardar bol -  
sas o fichas con un número que serán los de goles a atribuir a los equi -  
pos y este recipiente puede ser una caja, bolsa, cesta etc. y que las  
fichas pueden tener cualquier forma con numeros grabados o pintados  
con numeración del cero a un número determinado, pudiendo estar re -  
250 petidas todas en cantidades iguales, o según una ley determinada.

255 14º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque estas fichas elegidas en un principio a ciegas por  
cada jugador se podrán poner a voluntad y por orden en las casillas del  
tablero maestro o si este es electronico en un segundo recipiente des -  
pues de apuntar su valor en el tablero maestro según el puesto que se  
le haya elegido.

260 15º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque existira unos impresos u hojas simples o dobles  
para copia en donde consten los partidos y a modo de quiniela, tengan  
tres columnas, una para los unos (1), otra para los empates (x) y otra  
para la victoria del segundo equipo (2).

265 16º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON  
COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores,  
caracterizado porque estos impresos se podrán rellenar antes de empe -  
zar el juego, antes o despues de tomar al azar las fichas y bolas o eti -  
quetas con el número de los goles cuyos resultados debe mantener ocul -  
to y procurar con sus jugadas acertar al máximo posible.

270 17º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADO CON

COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque este impreso puede ser doble con copia que se depositará en sitio aparte para posible comprobación.

275 18º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADAS CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque en estos impresos se podrán hacer todo tipo de combinaciones, según reglas habituales del juego de quinielas.

280 19º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADAS CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque podrán existir unas pantallas impresas, opacas, transparentes, adhesivas, con el nombre de los equipos de futbol y/o con los signos (1) (x) (2) grabados en fichas individuales para formar los partidos de la quiniela que se fijarán en los sitios correspondientes del tablero maestro, y/o para que el jugador tenga presente la jugada realizada.

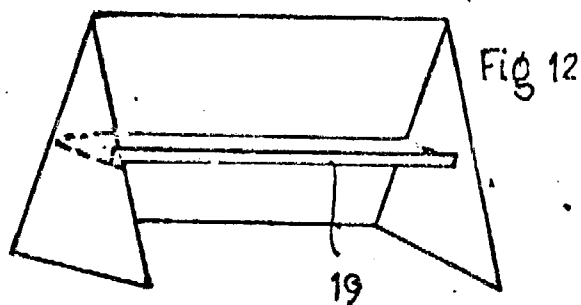
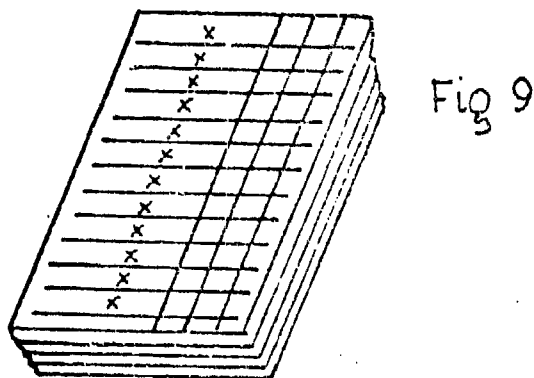
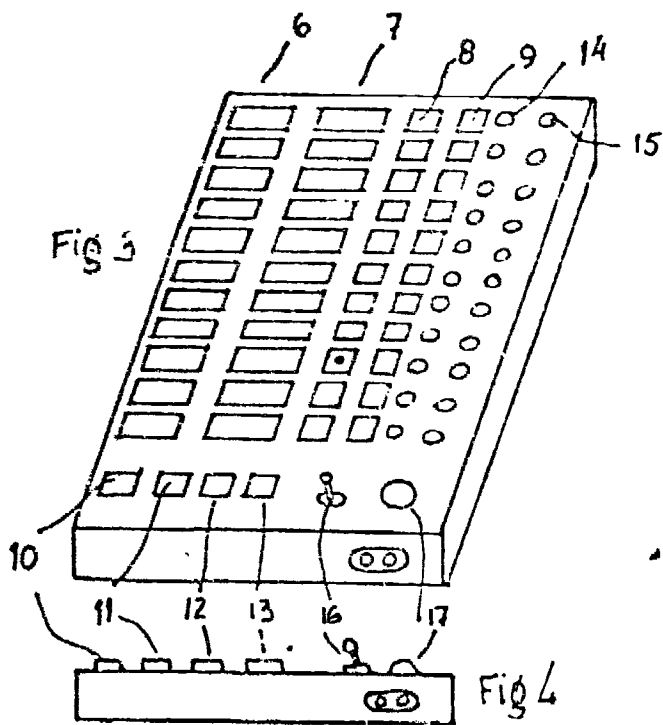
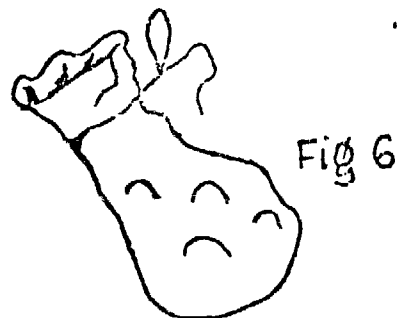
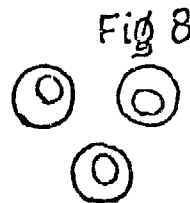
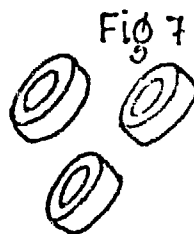
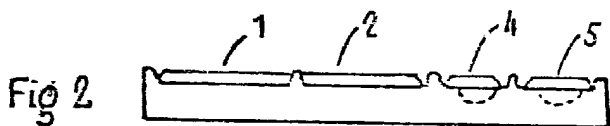
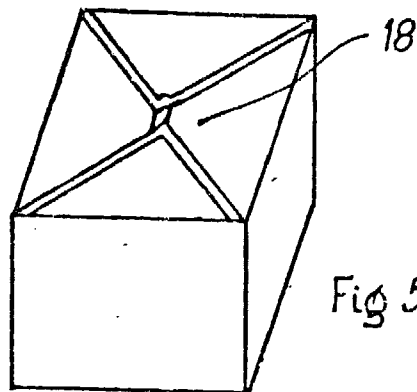
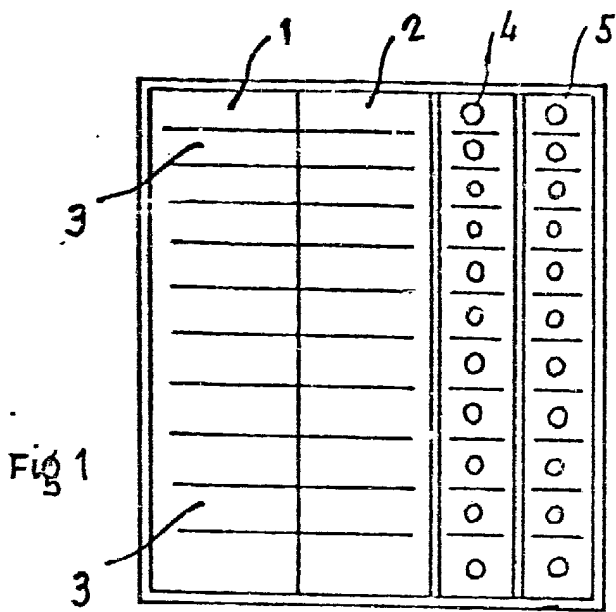
290 20º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADAS CON COMPETICIONES DEPORTIVAS, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque para proteger la curiosidad del jugador contrario, podrán existir unas pantallas que taparán la quiniela de un jugador la cual podrá tener una repisa o lugar para guardar ocultas las fichas o bolas que le han tocado en suerte como posibles resultados o goles de un equipo.

295 21º JUEGO DE VARIANCIAS MULTIPLES RELACIONADAS CON COMPETICIONES DEPORTIVAS.

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados. Consta la presente memoria descriptiva de diez páginas escritas a máquina en una sola cara,

Madrid, 11 de Octubre de 1.978  
EL AGENTE OFICIAL. -

JOSÉ FORTS TORRES



18 JUL 1978  
 Escala Variable