



252844

MEMORIA DESCRIPTIVA que forma parte integrante de la PATENTE ECONOMICO-COMERCIAL cuyo registro es el de la Propiedad Industrial, a favor de don Manuel de Montalvo y García-Jamba, de nacionalidad española, domiciliado en Madrid, por "UN NUEVO SISTEMA DE CONCURSO PUBLICITARIO".-

La mayor parte de los concursos publicitarios, aún llevados con la mayor integridad y ética, adolecen de que en ellos existen posibles combinaciones, tanto en los que se presentan en prensa, como en radio y televisión, que hacen recaer en un buen sector del público, sobre todo si en ellos se conceden cuantiosos premios, bécidos para la mejor propaganda y atracción.

Por otra parte, no sólo los comentarios y habladurías personales, sino hasta la Prensa se hace eco, a veces, de escabrosos expedientes por haberse levantado turbios manejos en los concursos de todo orden y de ellos donde caben más acuerdos y combinaciones, sobre todo, es en los de preguntas y respuestas, cuya revelación para el preguntado puede ser problemática. No se trata de una desconfianza, en ningún caso, pero tampoco caso comercial, pero el público lector, oyente o televidente hay que darle la total seguridad de que no hay ni puede haber combinación alguna conocida con lo vulgar y libre, tan generalizada de "tengo".

El sistema de concurso a que se refiere la presente patente es para realizarse en público, bien en una sala de audición de radio o en un estudio de televisión y preferentemente encaminado hacia este nuevo medio publicitario, que tanto pronto comienza a tener en España/

Según este sistema, en el concurso hay que introducir dos



precisos, que juegan en él, dirigidos por un presentador o lo-
cutor que hará que se cumplan las reglas correspondientes del mis-
mo.

5 El objeto del concurso lo constituye la formación de una
palabra, a la suerte, mediante un número de ruedas o ruletas,
colocadas en un eje horizontal y tantas en número como le-
tras integran la palabra a formar.

10 La firma patrocinadora del concurso podrá así elegir aque-
lla palabra correspondiente a sus productos y que quiere pro-
pagar.

El juego consiste en obtener, con el movimiento de las ru-
letas, la palabra elegida o bien cualquiera otra del mismo
número de letras, que pertenezca al idioma.

15 Para ello se comienza por sortear entre las dos personas
que hayan de intervenir, los puestos primero y segundo. El pri-
mero tendrá la facultad de colocar las letras de las ruletas
impares a su gusto y conveniencia para triunfar en el juego
señalando letras correspondientes a la palabra de que se tra-
te; y el segundo habrá girar las ruletas pares, para que sal-
gan, a la suerte, otras letras que, si completan, con las
20 señaladas por el otro jugador, la palabra elegida, significará
el triunfo de esta segunda persona.

Como es sumamente difícil que ésto ocurra, puede ofrecerse
se un premio muy elevado que dé más interés al concurso.

25 al efectuar la tirada el segundo de los jugadores, pueden
ocurrir tres cosas:

a) que se consigue construir la palabra señalada, en cuyo
caso el primer jugador se adjudica el premio estipulado para
éste.

30 b) que las letras formen otra palabra incluida en el diccio-
nario, en cuyo caso recibirá el premio asignado para tal
contingencia y en su caso el que pueda estar acumulado de an-
teriores jugadas;

252844



5 e) que no se logra construir ni la palabra señalada ni ninguna otra incluida en el diccionario, en cuyo caso el segundo jugador cobrará la mitad del premio, acumulándose la otra mitad, para la jugada siguiente, pasando el segundo jugador a ocupar el puesto del primero, para continuar el juego, con un nuevo concursante, que ocupará el segundo lugar, y procediendo así de la misma manera.

10 La D. M. publicará por separado los premios correspondientes para cada caso, así como podrá establecer otras de concesión, como reglones de libros de productos, y fijará según las condiciones típicas de esta especie, las condiciones que juegue por sí mismo lo que cumplir los que quedan tomar parte en el concurso.

15 Tiene este sistema la extraordinaria ventaja de la sencillez de su método, que originará el que, entre los televidentes, se comprenden todos los pareceres de la casa, provistos de diccionario correspondiente, cada cual, su propia palabra y su propio voto. Sólo las que tengan las letras que se vayan eliminando.

20 Por otra parte, como es difícil la construcción de palabras con el juego, se irá acumulando entre los jugadores que van eliminando y se repartirá el concurso. Se hará más fácil la construcción de palabras cuando más van las letras las palabras y más palabras consecuentes, eliminando aquellas que como la K, W, Y e Z, entran en pocas palabras españolas.

25 Como se podrá apreciar, no sólo, en caso alguno, la menor construcción, por lo que se cobrará la cuarta del segundo jugador que no cuenta el primero, y las palabras se efectúan en la lista del público.

30 DEVILOSO CONCURSO.

RESUMEN.- Un nuevo sistema de concurso predecible para la radio y televisión, que consiste en por el hecho de disponer-



... las palabras que se quiten. Formar y adjudicarse el juego
 de letras por palabras, una de las cuales colocará la rule-
 ta ligada a la letra, en elección, con ella, la otra por-
 tendrá a la palabra que se le pida formar y la otra per-
 sona dará una de las letras que quisiera, a la cuarta, seña-
 lará con el dedo la letra, que si es la que completa la pa-
 labra precedente designada, significará el triunfo al primer
 jugador.

5

10

QUINTA. - Un nuevo sistema de concurso publicitario, se-
 gún la clasificación anterior, caracterizado por que si las let-
 ras que se pide a la cuarta al formar las palabras el juego de
 los jugadores, forman una de las palabras por el primer algu-
 no jugador que no sigue a las reglas previamente como solu-
 ción, está incluida en el diccionario significará la concesión
 de un premio, previamente establecido para tal caso.

15

SEXTA. - Un nuevo sistema (publicitario, según) de
 concurso publicitario, según la clasificación anterior, ca-
 racterizado por el hecho de que si con las letras obtenidas a
 la cuarta, según la clasificación anterior, no se consigue
 construir ninguna palabra incluida en el diccionario, el se-
 gundo jugador cobrará la mitad del premio señalado, consúlta-
 dose la otra mitad para los jugadores siguientes, pasando a
 ocupar el puesto del primero, para la siguiente jugada y re-
 tirará ese dicho primer jugador, por haber perdido.

20

25

SEPTIMA. - Un nuevo sistema de concurso publicitario, según
 la clasificación anterior, caracterizado por el hecho de
 que pueden establecerse varias clases de premios para los distin-
 tos casos indicados, así como otros de consolación o de entre-
 ga de lotes de productos o equivalentes en cada caso podrán es-
 tablecerse las bases o normas que sean típicas de cada negocio
 para la elección de concursantes.

30



QUINTA.- UN NUEVO SISTEMA DE CORRIENTE FUELELECTRICA.

Tanto tal y como queda descrito en la presente memoria, que consta de cinco hojas foliadas, mecanografiadas y escritas por una sola cara.

Madrid, 25 de octubre de 1.959.

P.A.