



ESPAÑA

19 ES 11 NÚMERO 208441 10 Y
 21
 22 FECHA DE PRESENTACION
 11 NOV. 1982

MODELO DE UTILIDAD

1 NOV. 1983

30 PRIORIDADES:
 31 NÚMERO
 32 FECHA
 33 PAIS

47 FECHA DE PUBLICIDAD
 51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
 G07F 17/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
 "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE DE QUINIELAS"

71 SOLICITANTE (S)
 D. FRANCISCO ELGUEZABAL ARRIETA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
 Mazustegui, 20.- BILBAO

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
 D. JOSE RAMON TRIGO PEREZ

1 La presente Memoria descriptiva tiene como finali-
dad la declaración del objeto sobre el cual se solicita el
Privilegio de explotación industrial y comercial exclusiva
en el territorio nacional, de un Modelo de Utilidad, de --
5 acuerdo con las normas que sobre el particular contiene el
vigente Estatuto sobre Propiedad Industrial. Este Modelo -
de Utilidad bajo título "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE
DE QUINILLAS" viene a perfeccionar las técnicas conocidas,
plasmándolo en soluciones que averajan las convencionales,
10 tal y como enumeraremos a lo largo de esta Memoria.

 La disposición que se propugna en esta especifica-
ción tiene aplicación concreta en las apuestas para fronto-
nes de pelota, fútbol etc., así como en cualquier tipo
de juego en que sea usual la formalización de quinielas. El
15 conjunto en cuestión está basado en la utilización del sis-
tema de telex, y de acuerdo con ello, se disponen una serie
de aparatos que se distribuyen en locales adecuados, puntos
de juego, cafeterías ... etc., etc., y una central recepto-
ra de toda la información procedente de la serie de aparatos
20 citados.

 Cada uno de los aparatos de telex, comporta una -
zona exterior en la que se disponen recuadros en los que se
graban o localizan los partidos a jugar, y adyacente a --
ellos un pulsador opcional para señalar que se va a apostar
25 a dicho encuentro o partido. Junto a este pulsador de cada
encuentro, se disponen otras teclas de elección del ganador
concreto de dicho partido.

 Cada uno de los aparatos, funciona con monedas,
por ejemplo de 25 pesetas, las que se introducen por una ra-
30 nura adecuada y pone en funcionamiento al aparato que queda

1 relacionado con la central receptora. Al introducir una mo
neda, y partido por partido de los reflejados en la parte -
anterior frontal, se van presionando las teclas de elección
5 en las que se da el ganador. Las teclas pueden ser en núme
ro vario en función del tipo de juego de que se trate. Si
el juego es de frontón, por ejemplo, en que no puede exis--
tir un empate, sino ganador o perdedor, se habilitarán 2 te
clas de elección, mientras que si el juego es el fútbol en
que puede haber ganador, perdedor e igualados, por empate,
10 se dispondrán las clásicas tres teclas con 1, X y 2. Se com
prende que en el contexto de la invención este número puede
ser cualquiera, lo que se hace constar aquí a los efectos -
oportunos.

Una vez se han pulsado las teclas de elección de
15 resultado final de cada encuentro, se pasa a una tecla de -
apuestas, la cual se acciona tantas veces como monedas de
25,- pesetas hayamos alojado en el aparato, por la ranura,
al iniciar el juego y poner en funcionamiento el aparato. -
El número de apuestas a realizar, y en consecuencia el de -
20 monedas, puede ser limitado o ilimitado, siempre de acuerdo
con la reglamentación oficial vigente.

Finalmente, y después de realizadas estas opera--
ciones, se actúa sobre un pulsador final que facilita la ex
tracción de un resguardo de entrada de la apuesta, que que-
25 da en poder de la persona que ha manipulado el aparato y ha
ejecutado la apuesta, enviándose además a la central una --
información idéntica que queda archivada a efectos de compu
tación posterior.

Según se advertía con anterioridad, se pueden dis
30 poner grupos de teclas de elección, en número de grupos --

1 iguales al de encuentros o partidos, y a la altura de cada
uno de ellos, o bien se puede establecer un único grupo de
dichas teclas, y otras auxiliares adyacentes a cada uno de
los partidos que deberán ser pulsadas para elegir el encuen-
5 tro, previamente a la actuación sobre las teclas de elec- -
ción de resultado.

Tal y como se desprende, el funcionamiento del --
objeto de la invención es bien sencillo, puesto que se ini-
cia con la introducción de un número X de monedas determina-
10 das, con las que se pone en funcionamiento el aparato de te-
lex que queda conectado a la central. A continuación, se
procede al pulsado de la tecla de elección de partido y de
la tecla del grupo de las de elección de resultado, con lo
que quedan fijados los resultados que desea el apostador.
15 Seguidamente, se actúa sobre el pulsador de número de apues-
tas, el cual se presionará X veces, en coincidencia con el
número de monedas introducidas al principio para poner en -
funcionamiento el aparato. Finalmente, y una vez ejecutadas
estas sencillas operaciones, se procede finalmente a presio-
20 nar la tecla de transmisión de lo apostado, con lo que apa-
rece el resguardo correspondiente que queda en poder del ju-
gador, a la vez que se transmite inmediatamente a la central
donde queda procesado

Las ventajas derivadas de la utilización de esta -
25 disposición, son varias y de entre ellas se pueden destacar
la fundamental de que Hacienda puede poseer un control total
puesto que o bien cada máquina ubicada en un establecimiento
o bien la central, pueden estar dotados de un contador total
de las apuestas realizadas a efectos de su comprobación fis-
30 cal, e incluso la misma Hacienda podría tener también su --

1 propio telex que recepcionaría simultáneamente igual infor-
nación que la central de apuestas. Incluso, y en caso de
que el dispositivo fuera montado a través del Gobierno, es
obvio destacar que la única central receptora, sería la de
5 HACIENDA.

A efectos de su mejor comprensión, se acompaña -
una hoja simple de dibujos, en la que a título meramente -
orientativo, se representa lo siguiente, a saber:

La fig. 1ª es una vista esquemática general del
10 dispositivo.

~~La fig. 2ª~~ La fig. 2ª es un alzado del frente de un aparato
de telex, según la invención aplicable a un tipo de juego.

La fig. 3ª se refiere, como la anterior, a otro
tipo de juego.

15 La fig. 4ª, finalmente se refiere a un detalle
de los anteriores.

De acuerdo con estas figuras, destacaremos que,
según la fig. 1ª, se dispone un aparato de telex (1), co-
nectado a una central terminal receptora (17). El apar-
20 to (1), comprende una serie de apartados o receptáculos -
(2) en los que se reflejarán los encuentros en cuestión,
sobre los que se han de llevar a cabo las apuestas. Las
monedas, son introducidas por (16), y una vez realizada -
esta operación, se pulsan las teclas (11), (12) ó (13), -
25 tomando como base el juego del fútbol, en que una de las
teclas citadas llevará marcada un -1-, otra un -2- y
otra una -X-. En la parte inferior, se observa la te-
cla (6) de número de apuestas, la que ha de ser actuada -
un número de veces igual al de monedas introducidas en (16),
30 y finalmente la tecla (7) para la transmisión de lo aposta

1 do a la central (17) y para llevar a cabo la salida del boleto o resguardo para el apostador por la ramura (8).

5 En las restantes figuras, e insistimos, y a título de ejemplo, se representan variedades referentes al tipo de juego o de parte sobre el que recaen las apuestas, carreras de caballos (ganador y colocado triple), fútbol, pelota etc.

10 Conviene resaltar, una vez descritas la naturaleza y ventajas de este invento, el carácter no limitativo del mismo, por cuanto los cambios en la forma, materia o dimensiones de sus partes constitutivas, no alterarán en modo alguno su esencialidad, en tanto no supongan una sustancial variación en el conjunto.

15 Asimismo, el solicitante adhiriéndose a los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, hace constar su derecho a la extensión de esta solicitud a los Países extranjeros, reivindicando la prioridad de la misma.

NOTA

20 Los puntos de invención, nuevos en España, que se presentan para que sean objeto de Modelo de Utilidad, deberán recaer sobre "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE DE QUINILLAS", de acuerdo con las siguientes:

25 -----
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

30

REIVINDICACIONES

1

1^a.- "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE DE QUI-
 NIELAS", esencialmente caracterizado porque está constituido por un central receptora de una serie de aparatos emisores de telex dispuestos cada uno en un punto de apuestas, en la que cada aparato de telex presenta un cuadro con los encuentros o partidos de cada jornada, una entrada para monedas las que ponen en funcionamiento el telex cuando son introducidas en dicha entrada, teclas de elección para pulsar según el ganador de cada partido, tecla para pulsar, - al menos una vez, el número de apuestas según las monedas introducidas, tecla para la transmisión de lo apostado, y una ranura para salida del resguardo correspondiente a la apuesta realizada.

5

10

15

2^a.- "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE DE QUI-
 NIELAS", según la anterior reivindicación, caracterizado - porque el número de teclas de elección es variable y se corresponderá con los posibles resultados del tipo de juego señalado en los recuadros de los encuentros.

20

3^a.- "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE DE QUI-
 NIELAS", según la 1^a reivindicación, caracterizado porque la tecla de apuestas se pulsa tantas veces como monedas han sido introducidas.

25

4^a.- "DISPOSITIVO PARA EL JUEGO MULTIPLE DE QUI-
 NIELAS".

30

 -
 -
 -

Todo tal y como queda descrito en la presente Memoria, que consta de ocho hojas mecanografiadas por una sola cara, acompañada de los dibujos correspondientes.

Madrid, 11 MAYO 1983

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.

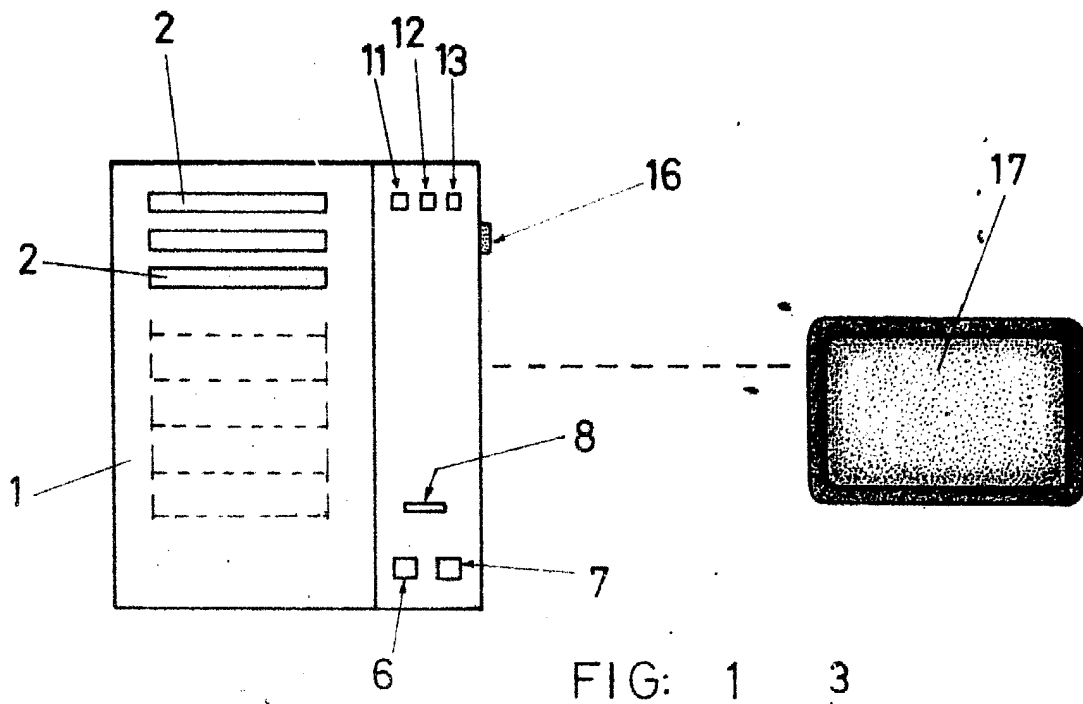


FIG: 1

FIG: 2

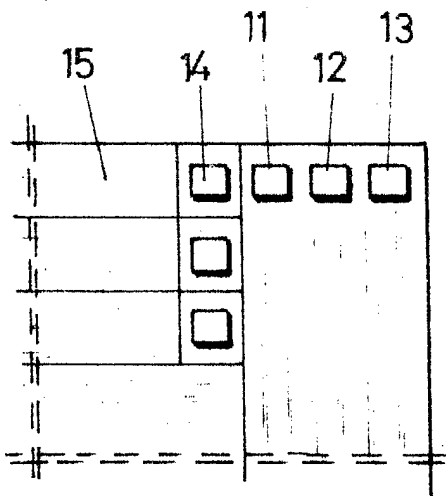
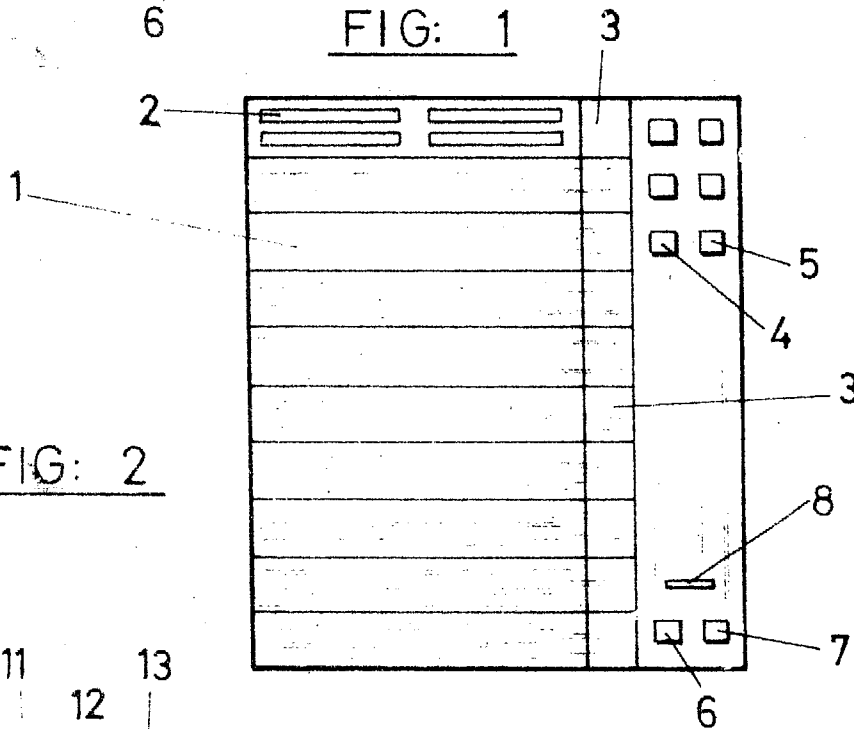


FIG: 4

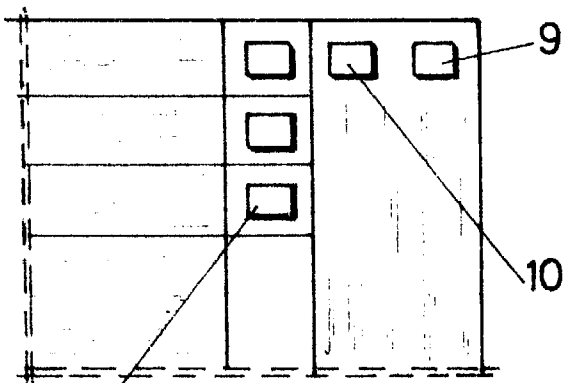


FIG: 4 11 MAYO 1983

[Handwritten signature]