

ES

11

NUMERO

272.392

Y

31

22

FECHA DE PRESENTACION

23 MAYO 1983

Susp cont 17-83



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1984

M. V. G. G. Y

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		
8203235-0	25 mayo 1982	Suecia

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07C 15/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"Disposición mecánica para utilizar en apuestas"

71 SOLICITANTE S.

Erik SJÖGREN

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Bryggarvägen 3, S-141 48 Huddinge, Suecia

72 INVENTOR ES

73 TITULAR ES

74 REPRESENTANTE

M. Curell Suñol

Sjögren I C/mf
EX-SE-II

MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

solicitado en España a favor de Erik SJOGREN, de nacionalidad sueca, domiciliado en Bryggarvägen 3, S-141 43

Huddinge, Suecia, por "Disposición mecánica para utilizar en apuestas", con prioridad de la solicitud sueca....

8203235-0 de fecha 25 mayo 1982.

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a una disposición mecánica para su uso con sistemas o "modalidades" de apuestas y primariamente, pero no exclusivamente, a una disposición mecánica de ayuda para rellenar las apuestas en los sistemas de apuestas en los que se ha de pronosticar el resultado correcto de cada uno de un número escogido de acontecimientos competitivos, por ejemplo, partidos de fútbol, carreras de caballos, tales como carreras normales, carreras de trotones, etc., cada uno de los cuales puede terminar con al menos dos resultados diferentes. La invención se refiere también a una disposición mecánica de ayuda para la compilación de tales sistemas de apuestas que requieren que se haga un pronóstico de una secuencia correcta de números sacados de un receptáculo que contiene un número relativamente grande de números, y también a una disposición mecánica de ayuda para la compilación y comprobación de sistemas en que se ha de pronosticar un número dado de partidos de fútbol

empatados o partidos de fútbol de resultado más abultado en los boletos destinados a ello.

Esta clase de pronósticos se hace en muchas partes del mundo y se aplica a muchas formas diferentes de deportes, tales como los partidos de fútbol, las carreras de caballos, las carreras de galgos y las loterías, por ejemplo. Un deporte popular al que se aplican tales sistemas de pronósticos de apuestas es el fútbol. En Suecia, al igual que en España, por ejemplo, existe el sistema de quinielas que exige que se pronostiquen correctamente los resultados de trece partidos diferentes de fútbol especificados en un boleto, los cuales partidos pueden acabar cada uno en una victoria del equipo de casa, una victoria del equipo visitante o en un empate. Esta clase de apuestas también se aplica a las carreras de caballos. En este sentido, se utilizan en Suecia sistemas en que se hace un pronóstico combinado de los resultados de una reunión hípica de trotones que comprende cinco o seis carreras especificadas, denominándose en Suecia tales reuniones como carreras-V5 y carreras-V65, en los que se pronostica el caballo ganador de cada uno de las cinco o seis carreras. En este caso, el número de permutas que han de hacerse para obtener el ganador de cada carrera corresponde al número de caballos participantes en la carrera. La forma más sencilla de apuesta de este tipo es una en que se hace un pronóstico específico único para cada acontecimiento relacionado, por ejemplo, para cada partido de fútbol en el boleto o para cada carre-

ra en la lista. Este tipo de pronóstico se denomina a menudo un pronóstico directo de columna única. Evidentemente, la probabilidad estadística de realizar un pronóstico de columna única totalmente correcto es muy pequeña. Cuando se utiliza un sistema de pronóstico de este tipo para pronosticar los resultados de trece partidos de fútbol en una sola columna, las posibilidades de conseguir un pronóstico correcto son de 1 a 1.594.323, mientras que en el caso de un pronóstico de trotones V65, las posibilidades de hacer un pronóstico correcto son el producto matemático del número de caballos en cada carrera, que cuando cada carrera incluye diez caballos es de uno a un millón. Consiguientemente, para aumentar sus posibilidades de ganar, muchos apostadores pronostican una multiplicidad de diferentes resultados posibles, o sea, incluyen un gran número de columnas, normalmente por medio de pronósticos de permutas o combinaciones. Cuando hacen tales pronósticos, el apostador normalmente pondrá en su boleto una columna de los denominados fijos, consistentes en lo que, en su opinión, es el resultado más probable para cada acontecimiento, y entonces hará pronósticos para uno o más acontecimientos cuyos resultados no son tan seguros, en la opinión del apostador, uno o más resultados alternativos, los denominados pronósticos múltiples. Este tipo de apuesta se conoce como pronóstico múltiple o pronóstico combinado, en el que el número total de columnas implicado depende del número de acontecimientos o partidos pronosticados con resultados alternativos y con

5

10

15

20

25

el grado de comprensión con que el apostador ha hecho sus apuestas compensatorias, o sea, cuantos resultados posibles diferentes han sido incluidos para cubrir o cubrir parcialmente cada acontecimiento o partido. Así, si se pronostican dos resultados posibles diferentes para cada uno de dos acontecimientos, se obtiene un sistema de pronósticos que incorpora cuatro columnas separadas. Este sistema se denomina a veces sistema de cuatro columnas. Los sistemas o permutas de este tipo son bastante fáciles de indicar en el boleto, dado que normalmente es posible hacer constar los diferentes resultados pronosticados para cada acontecimiento individual en un mismo boleto, después de lo cual la persona a quién se presenta el boleto fácilmente puede calcular el número de columnas implicadas, y así la suma total apostada. Las autoridades de apuestas a las que finalmente se somete el boleto tienen rutinas fijas para valorar los resultados de tales extremos. No obstante, el número de columnas pronosticadas a través de tales sistemas puede crecer muy rápidamente y por lo tanto la suma total apostada crece rápidamente, aún cuando se cubren relativamente pocos acontecimientos por los pronósticos alternativos. Por ejemplo, si se cubren totalmente cinco partidos cuando se pronostican los resultados de una quiniela de trece partidos, a fin de cubrir todos los tres resultados posibles de cinco partidos, mientras que se consideran los ocho partidos restantes como fijos, o sea, se consideran como resultados seguros y por lo tanto se inscriben como pronósticos directos únicos,

un sistema múltiple del tipo descrito incorporará 243 columnas. De modo correspondiente, si, en el caso de unas carreras de trotones V65, se desea pronosticar tres caballos ganadores posibles diferentes en cada uno de cinco carreras y dos posibles ganadores diferentes en la sexta carrera, la combinación incluirá no menos de 486 columnas.

Dado el gran número de columnas implicadas, ahora se utilizan cada vez más los denominados sistemas económicos y sistemas reducidos, en que, con la ayuda de un modelo matemático, se escogen ciertas columnas del número total de columnas incorporado en un pronóstico combinado total de todos los acontecimientos compensados por el apostador con pronósticos alternativos, denominados aquí pronósticos compensatorios. En este sentido, el apostador desea obtener con el menor número posible de columnas y de la forma más económica, una elevada probabilidad de obtener al menos algunas columnas que contengan un número suficiente de pronósticos correctos para merecer un premio, siempre que la columna de fijos o pronósticos directos contenga a un mínimo número de resultados correctos. Así, cuando la columna de fijos señalados por el apostador contiene un número dado de resultados correctos, estos sistemas dan una garantía en cuanto a la probabilidad de obtener cierto número de columnas con cierto número de resultados correctos premiados.

Raras veces pueden compilarse tales sistemas económicos por el propio apostador ya que el trabajo implicado es relativamente laborioso y requiere ciertos conocimientos matemáti-

cos. Además, los sistemas de este tipo son bastante difíciles de escribir, ya que comprenderán una multiplicidad de columnas individuales o una pluralidad de sistemas múltiples menores o combinaciones de columnas individuales y sistemas múltiples que incluyen números diferentes de columnas. Es verdad que las personas que compilan tales sistemas tienen acceso a tablas y modelos del que el compilador puede obtener ayuda en la compilación de su sistema particular. A pesar de ello, no obstante, el trabajo exigido es excesivamente laborioso y relativamente complicado y puede conducir fácilmente a errores. Los modelos o tablas actualmente disponibles a los compiladores de sistema están basados en dejar como fijos un número dado de los acontecimientos relacionados, por ejemplo partidos de fútbol, mientras se hacen apuestas compensatorias sobre los acontecimientos restantes, por ejemplo, partidos, de una manera dada, por ejemplo compensando un número dado de dichos partidos con un solo resultado alternativo, compensando otro número dado de los partidos con dos resultados alternativos y finalmente cubriendo los partidos restantes totalmente. Naturalmente, las tablas o modelos no pueden tener en cuenta, no obstante, el hecho de que los diferentes apostadores escogerán diferentes partidos para fijos o apuestas múltiples de una manera u otra. Consiguientemente, cada apostador debe adaptar la tabla o modelo adquirido del compilador del sistema a los partidos que él, el apostador, escoja compensar o poner fijo, según proceda. Es un procedimiento relativamente

5

10

15

20

25

complicado, que puede dar como resultado el error con mucha facilidad. Naturalmente, cada error perjudica la validez de las garantías proporcionadas por el sistema en cuestión. En realidad, muchos apostadores carecen de la capacidad o paciencia para realizar tales adaptaciones.

Consiguientemente, se han propuestos distintas formas de disposiciones mecánicas que incorporan escalas o similares, que pueden colocarse uno respecto de otra y que van destinadas para su uso para la redacción de los pronósticos combinados de acuerdo con un sistema determinado por el diseñador de la disposición mecánica de ayuda en cuestión. Estas disposiciones mecánicas conocidas, no obstante, también son bastante difíciles de usar, y pueden causar errores fácilmente cuando se rellenan los pronósticos del sistema.

Por lo tanto la finalidad de la presente invención es proporcionar una disposición mecánica de ayuda mejorada para rellena y/o comprobar los pronósticos de sistema del tipo descrito en la introducción.

Las características de una disposición mecánica según la invención se exponen en las reivindicaciones anexas.

Una disposición mecánica según la invención puede diseñarse para cualquier pronóstico del tipo arriba citado que sea, o sea, para cualquier número de diferentes acontecimientos a pronosticar, tales como partidos de fútbol, carreras de caballos y similares, y para cualquier número de

resultados posibles diferentes para cada acontecimiento incluido en el pronóstico. Puede programarse también para cualquier tipo de sistema económico o sistema reducido, y puede también diseñarse para el uso cuando se rellenan varios sistemas diferentes. A pesar de su flexibilidad, la disposición es de uso fácil y le proporciona al apostador una libertad completa en la selección de cuales acontecimientos va a dejar fijo y cuales compensados y para seleccionar el grado de cobertura de los acontecimientos compensados. En los sistemas que incluyen permutas de un número dado de partidos de fútbol empatados, tales como la permuta directa de ocho partidos cualesquiera de once partidos escogidos, o la previsión de ocho partidos empatados de un número escogido de partidos, o sea, por ejemplo dieciseis partidos, del boleto, en el que ocho partidos cualesquiera empatados de los dieciseis partidos escogidos garantiza al menos un tipo de premio, o sistemas que incluyen la permuta de números escogidos en una lotería de números, puede no ser necesario hacer pronósticos compensatorios de la manera arriba indicada. En este caso, la disposición mecánica puede utilizarse para rellenar la permuta de forma completa y/o para comprobar los pronósticos frente a los resultados de los partidos jugados o los números sacados en la lotería, tal como se explica con mayor detalle más adelante. La disposición puede utilizarse también para compilar sistemas individuales de apuestas. Tal como se comprenderá de lo que sigue, cuando se utiliza la disposición mecánica según

la invención, hay muy poca posibilidad de hacer un error incluso cuando se rellenan sistemas de pronósticos comprensivos y muy complicados.

Ahora se describirá la invención con más detalle con referencia a una realización de ejemplo de una disposición mecánica de ayuda construida de acuerdo con la invención y que se ilustra en los planos anexos.

La realización ilustrada de disposición mecánica se usa según la invención está destinada para su uso cuando se pronostican los resultados de trece partidos de fútbol, los denominados pronósticos de resultado correcto de columna única, y proporciona una elección entre dos sistemas básicos distintos.

La disposición mecánica según la invención incluye una placa de base rectangular y delgada o bastidor 1 y un cursor 2. A título de ilustración, se muestra el cursor ilustrado a un lado de la placa 1, si bien en realidad está montado en la placa para movimiento a lo largo de la misma en la dirección longitudinal de la placa.

La placa de base 1 está dotada al menos en un lado o cara de un emparrillado rectangular que incluye una pluralidad de líneas 3, coincidiendo el número de líneas con el número de acontecimientos diferentes incluidos en el sistema de pronósticos de que se trata, extendiéndose dichas líneas paralelamente a la dirección de movimiento del cursor 2. Tal como se comprenderá, dado que la disposición ilustrada está destinada para pronosticar los resultados de

trece partidos de fútbol, el emparrillado incluye trece líneas 3. Extendiéndose en ángulo recto a las líneas 3 hay un número de columnas 4, dependiendo dicho número del sistema específico para el que está diseñada la disposición mecánica. La disposición mecánica de la realización ilustrada está diseñada de modo que puede utilizarse para dos sistemas diferentes de apuestas, el Sistema 1 y el Sistema 2, incluyendo el emparrillado para el Sistema 1 diez columnas 4, mientras que el emparrillado para el Sistema 2 incluye veinte columnas. A la izquierda del emparrillado para cada sistema se proporciona para cada línea, o sea para cada partido, una indicación en el sentido de que se va a dejar un partido o acontecimiento como resultado fijo o para apuesta múltiple, respectivamente, en el sistema utilizado. Así, en la realización ilustrada el Sistema 1 requiere ocho partidos fijos y cinco partidos para apuestas múltiples. Correspondientemente, el Sistema 2 de la realización ilustrada requiere seis partidos fijos y los siete restantes para apuestas compensatorias. Tal como se ha indicado antes, fijo significa un pronóstico a un solo resultado, mientras una apuesta compensatoria significa un pronóstico que cubre resultados alternativos. En la modalidad ilustrada de la disposición según la invención, se dejan los ocho partidos últimos como fijos cuando se utiliza el Sistema 1 mientras que en el Sistema 2 se dejan los seis últimos partidos como fijos. Convenientemente, no obstante, la disposición está diseñada de tal forma que las líneas 3 del emparrillado es-

5

10

15

20

25

tán dispuestas en tiras separadas que pueden introducirse amoviblemente en la placa de base 1 y que puedan sacarse de dicha placa de base por el apostador y situarse en una secuencia deseada. Ello permite al propio apostador decidir,

5 de forma arbitraria, cuales partidos se dejarán fijos cuando rellena un sistema de pronósticos. Utilizando el Sistema 1, así el apostador puede escoger ocho partidos cualesquiera para dejarlos como fijos, disponiendo de nuevo de forma correspondiente las tiras en que están dibujadas las líneas

10 3. Utilizando el Sistema 2, el apostador puede escoger seis partidos cualesquiera para dejar fijos, por la correspondiente reordenación de las tiras. Tal como quedará entendido, la disposición de partidos de resultado múltiple y resultado fijo exhibido por un emparrillado ensamblado es peculiar al sistema escogido por el apostador.

15 En las líneas o tiras 3 que se refieren a los partidos de resultado múltiple, ciertas casillas del emparrillado están marcadas, teniendo estas marcas en la realización ilustrada la forma de círculos, cuyo propósito se hará evidente más adelante. Se han aplicado estas marcas por la persona que fabrica la disposición mecánica y el posicionamiento de las marcas viene determinado por el diseño y compilación del sistema de que se trate.

25 El cursor 2 está provisto de una ventanilla 5 que deja una columna 4 del emparrillado sin cubrir cuando el cursor está montado en la placa de base 1 de la manera antes descrita.

A lo largo de su borde izquierdo el cursor 2 está dotado de información relativa al número de partidos en el boleto a rellenar, en este caso trece, si bien el número puede ser igualmente doce ó veinticuatro o cualquier número deseado.

Inmediatamente a la izquierda de la ventanilla 5 existe un espacio en el que el apostador puede escribir inicialmente su columna de selecciones, o sea, el resultado final primario que desea pronosticar para cada partido individual. El cursor 2 está hecho de un material que permite que la columna de fijos pueda ser escrita fácilmente por el apostador y luego borrado, después de haber transferido dichas selecciones primarias del cursor al boleto. En la realización ilustrada, se supone que las selecciones hechas por el apostador forman una columna 1X2 112 X2X 1212, en que 1 representa una victoria del equipo de casa, un 2 una victoria del equipo visitante y una X un empate.....

Inmediatamente a la derecha de la ventanilla 5, el cursor 2 está dotado de un espacio en que el apostador puede escribir aquellos resultados múltiples alternativos que desea pronosticar para cada uno de los partidos que el sistema de que se trata admita compensar con pronósticos alternativos. En la realización ilustrada, se supone que el apostador tiene la intención de utilizar el Sistema 1, y que ha escogido no cubrir los ocho últimos partidos con pronósticos alternativos, y por lo tanto la ayuda se utilizará con las líneas o tiras 3 en el emparrillado montadas

en la secuencia numerada ilustrada, a título de ejemplo,
en el dibujo. Como ejemplo, se ilustra en el dibujo que el
apostador ha escogido pronosticar el partido uno con un so-
lo resultado alternativo, en este caso una X; para pronosti-
5 car el partido número 2 con dos resultados alternativos,
con un 1, y un 2; para pronosticar el partido 3 con un so-
lo resultado alternativo, 1; para cubrir el partido número
4, con 1, X, 2; y para pronosticar el partido número 5 con
dos resultados alternativos, con X, 2. Estos pronósticos
10 alternativos pueden borrarse también subsiguientemente a
la transferencia de dichos resultados al boleto.

Se adoptan las siguientes medidas al rellenar el
boleto. Se mueve el cursor 2 sobre la placa 1 de base has-
ta que la ventanilla 5 deja expuesta la primera columna 4
15 a la izquierda del emparrillado del sistema que el apostador
tiene intención de usar, en la realización ilustrada,
el Sistema 1. El apostador entonces escribe su primera co-
lumna de selecciones en el cupón, copiando los pronósticos
escritos anteriormente en el cursor a la izquierda de la
20 ventanilla a cada partido para el que la columna 4 visible
desde la ventanilla 5 del cursor 2 no contenga marca, o
sea, no hay indicación de que se hagan pronósticos alterna-
tivos. Para cada partido marcado con una redonda de la co-
lumna 4 situada en la placa de base 1 y visible a través
25 de la ventanilla, en su lugar el apostador escribe un resul-
tado múltiple, que ha registrado anteriormente en el cursor
2, a la derecha de la ventanilla 5. En el ejemplo ilustrado

5

10

15

20

25

el apostador en su primera columna escogida así escribe una X para el partido número 1, un 1 y un 2 para el partido número 2, y un 1 para el partido número 3, mientras se rellenan los partidos 4-13 de acuerdo con la fila de selecciones o pronósticos directos escritos a la izquierda de la ventanilla 5 en el cursor 2. Consiguientemente, la primera columna llenada por el apostador constituirá un sistema de dos columnas. Entonces el apostador sigue de la misma manera, desplazando el cursor 2 a la derecha, de modo que la ventanilla deja expuesta cada columna 4 del emparrillado del sistema 1 en secuencia, rellena el apostador una columna en el boleto con la ayuda de dicha columna. Así, el sistema completo contendrá diez columnas, cada una de las cuales puede ser una columna sencilla o un sistema múltiple que incorpora una multiplicidad de columnas sencillas según como el apostador escogido pronosticar de forma múltiple los cinco partidos diferentes que el sistema permite pronosticar de forma múltiple. Por ejemplo, el Sistema 1 ilustrado a título de ejemplo dará diez columnas individuales si el apostador escoge compensar cada uno de los partidos compensables con un solo pronóstico alternativo. En su lugar el apostador elige compensar cada uno de los cinco partidos compensables con dos resultados alternativos, el sistema completo comprenderá diez sistemas de 8 columnas. Por otra parte, si el apostador escoge compensar dichos cinco partidos compensables contra todos los tres resultados posibles, el sistema completo comprenderá diez sistemas de 27 colum-

nas. Tal como se comprenderá, otras muchas combinaciones pueden compilarse según como el apostador haya escogido compensar los cinco partidos compensables. En el sistema ilustrado de dos partidos compensados con un solo resultado alternativo, dos partidos compensados con dos resultados alternativos y un partido compensado para todos los tres resultados posibles, el sistema completo comprenderá dos sistemas de dos columnas, un sistema de tres columnas, dos sistemas de cuatro columnas, cuatro sistemas de seis columnas y un sistema de 12 columnas.

Cabe mencionar que el Sistema 1 en la disposición mecánica ilustrada en el dibujo está diseñada para contener todas las permutas posibles de tres partidos compensados de un total de cinco partidos compensados. Correspondientemente, el Sistema 2 de la realización ilustrada está diseñado para contener todas las permutas posibles de cinco partidos compensados de un total de siete partidos compensados.

Quedará entendido, no obstante, que una disposición mecánica según la invención puede preprogramarse por el fabricante mediante la disposición de marcas en el empaquetado de modo que pueda obtenerse prácticamente cualquier sistema deseado, si bien el apostador individual siempre tendrá la libertad de escoger los partidos fijos, o sea, rellenos como pronósticos directos, y la manera de cubrir los partidos compensados.

Tal como se describe arriba la realización ilustrada está diseñada para proporcionar una elección entre

dos sistemas distintos, Sistema 1 o Sistema 2. Naturalmente, la disposición mecánica puede diseñarse para proporcionar una elección entre aún más sistemas, extendiendo la placa de base 1 para dejar espacio para colocar varios sistemas lado a lado. En una realización ventajosa, el otro lado de la placa de base 1 puede dotarse también de un emparrillado similar para otros sistemas. En este caso, el cursor 2 puede estar diseñado para permitirlo girar y montarse en el otro lado de la placa de base 1 o el cursor 2 puede tener la forma de un manguito que abarca y cubre ambos lados de la placa de base 1 y que está diseñado de la manera ilustrada en ambas caras de la placa de base.

Un resultado similar puede obtenerse dotando las tiras 3 montadas amoviblemente con marcas en ambas caras y montando las tiras en la placa de base 1 con una cara u otra mirando alternativamente hacia afuera.

Será evidente de lo que antecede que puede diseñarse también una disposición mecánica según la invención para uso en otros tipos de pronósticos de apuestas, tales como los pronósticos suecos V5 y V65, por ejemplo. En este caso, lo único que se exige es que el número de filas del emparrillado corresponda con el número de acontecimientos. Puede ser necesario también cambiar el diseño del cursor 2, a fin de proporcionar espacio para un mayor número de pronósticos compensatorios, ya que en las carreras de trotones, por ejemplo, cada carrera puede tener hasta quince caballos participantes, y un número correspondiente de posi-

bles resultados.

En lo que antecede, se ha supuesto que las marcas del emparrillado de la placa de base son permanentes y producidos por el fabricante de la disposición mecánica, de acuerdo con uno o posiblemente más sistemas diferentes compilados por él. Debe quedar entendido, no obstante, que una disposición mecánica según la invención también puede hacerse y venderse al usuario sin marca alguna en el emparrillado de la placa de base 1. En este caso, el propio apostador rellena las marcas en el emparrillado, de acuerdo con un sistema deseado, el cual sistema puede compilarse por el propio apostador o adquirirse del fabricante de la disposición mecánica o de otro compilador de sistema. Haciendo la placa de base de un material que permita el fácil borrado de las marcas, una misma disposición puede utilizarse para un número prácticamente ilimitado de sistemas diferentes, colocando las marcas correspondientes al sistema deseado en aquel momento temporalmente en el emparrillado.

La única limitación en este sentido es que el sistema utilizado no puede exigir mas columnas que las proporcionadas por el emparrillado en la placa de base. Si se requieren más columnas que las proporcionadas, el apostador puede utilizar dos disposiciones mecánicas según la invención, cada una dotada de marcas correspondientes a una parte respectiva del sistema. Alternativamente, es posible pasar con una sola disposición mecánica, rellenando primero en el emparrillado las marcas correspondientes únicamente a

una parte del sistema completo utilizando estas marcas para
rellenar la primera parte del sistema, y luego borrando di-
chas marcas y substituyéndolas por las marcas de la parte
restante del sistema, después de lo cual esta parte restan-
te del sistema puede rellenarse en el boleto utilizando la
5 disposición mecánica. Así una disposición mecánica cons-
truida de acuerdo con la invención y que no contiene marcas
permanentes en el emparrillado de la placa de base permite
al apostador mucha libertad, ya que puede recoger progresi-
vamente disposiciones de marcas para un número creciente de
10 distintos sistemas, que puede introducir en la placa de ba-
se de la disposición mecánica a medida que desee.

Tal como se ha citado anteriormente, la disposi-
ción mecánica según la invención puede utilizarse también
15 para compilar y/o comprobar pronósticos de sistema, que no
requieran el uso de pronósticos compensados. En los siste-
mas de fútbol ingleses, por ejemplo, es posible escoger die-
ciseis partidos que el apostador considera acabarán con em-
pate. El apostador señala estas selecciones en su boleto y
20 escribe contra estas selecciones el sistema que elige utili-
zar. La mayoría de los sistemas garantizan al menos un pre-
mio bajo, siempre que ocho de los dieciseis partidos escogi-
dos resulten empates.

Si bien en este caso se publica el sistema de que
25 se trata en su forma extensa por las autoridades de las qui-
nielas, es extremadamente difícil comprobar los resultados
correctamente, recordando que si no se reivindica un primer

premio, se puede perder dicho premio.

La comprobación del sistema utilizado puede hacerse fácil por la disposición mecánica según la invención, dado que el único que se exige es que se escriba el sistema en la placa de base o las placas de base 5 y los resultados de los dieciseis partidos se escriben en el cursor 2, después de lo cual se mueve el cursor de columna a columna sobre el emparrillado y se apunta el número total de puntos ganados en cada columna al pie de una columna respectiva. La permuta por bloques puede compilarse, registrarse y comprobarse de manera similar.

Con respecto a loterías o números, en las que el apostador ha de pronosticar, por ejemplo, los seis primeros números sacados de un banco de treinta y seis números, pueden compilarse, escribirse y comprobarse en la disposición según la invención sistemas que incorporan permutas o combinaciones que abarcan siete, ocho o cualquier número de números, todo de acuerdo con las apuestas que el apostador esté dispuesto a realizar.

Tal como quedará entendido, una misma disposición mecánica puede dotarse de más de un juego de marcas, utilizables selectivamente para distintos tipos de pronósticos del fútbol y pronósticos de números, etc.

A los efectos consiguientes se declaran de novedad, propiedad y utilidad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las reivindicaciones que siguen.

REIVINDICACIONES

1.- Disposición mecánica para utilizar en apuestas, caracterizada porque comprende al menos una placa de base rectangular que tiene facilidades para registrar en ella una modalidad escogida de pronósticos, y un cursor que está dispuesto para movimiento a lo largo de dicha placa de base y que tiene facilidades para registrar en él resultados escogidos de acontecimientos que se han de incorporar en dicha modalidad y del que puede hacerse una compilación del pronóstico de acuerdo con dicha modalidad de pronósticos.

2.- Disposición según la reivindicación 1, para ayudar a rellenar los pronósticos en tales modalidades de apuestas en que se ha de hacer un pronóstico del resultado correcto de cada uno de un número escogido de acontecimientos competitivos, cada uno de los cuales puede terminar con al menos dos resultados diferentes, caracterizada porque al menos una placa de base está dotada en al menos una cara de un emparrillado rectangular que incorpora una pluralidad de líneas, coincidiendo el número de líneas con el número de acontecimientos diferentes, y un número de columnas que se extienden en ángulo recto a dichas líneas, y cuyo número depende de la magnitud de la modalidad utilizada;

el cursor está dispuesto para movimiento sobre la placa de base sobre dicho emparrillado rectangular paralelamente a dichas líneas, y está dotado de un borde que se extiende en ángulo recto al sentido de movimiento del

cursor y paralelamente a las columnas, y que puede llevarse a una posición junto a cada una de dichas columnas por dicho movimiento de dicho cursor;

5 el cursor está diseñado para permitir en primer lugar realizar un pronóstico preferido y en segundo lugar al menos un pronóstico compensatorio para cada acontecimiento en el lado superior del cursor junto a dicho borde, de manera que dichos pronósticos pueden borrarse; y

10 dicho emparrillado rectangular está dotado de marcas, o puede dotarse de marcas en las casillas de dicho emparrillado, indicando dichas marcas cuando se rellena un pronóstico correspondiente a una columna dada, si el pronóstico preferido o dicho pronóstico compensatorio debe hacerse para el acontecimiento correspondiente a una casilla
15 dada.

3.- Disposición según la reivindicación 2, caracterizada porque el cursor está dotado de una ventanilla alargada que corresponde a una sola columna del emparrillado, estando diseñado el cursor para anotar dicho pronóstico
20 preferido en un lado y dicho pronóstico compensatorio en el otro lado de dicha ventanilla.

4.- Disposición según la reivindicación 2 ó 3, caracterizada porque dicha placa de base está dotada de un emparrillado del tipo arriba citado en cada una de sus dos
25 caras, conteniendo o pudiendo contener dichos dos emparrillados marcas que forman diferentes modalidades de pronósticos; y el cursor puede montarse alternativamente en una u

otra cara de la placa de base, para trabajar alternativamente con uno u otro de dichos emparrillados.

5.- Disposición según la reivindicación 2 ó 3, caracterizada porque la placa de base está dotada de un emparrillado del tipo citado en cada una de sus dos caras, conteniendo, o pudiendo contener dichos dos emparrillados marcas que forman diferentes modalidades de pronósticos; y el cursor tiene la forma de un manguito que abarca la placa de base y cubre ambas caras, estando diseñado dicho manguito de la forma citada en cada una de las dos caras de la placa de base, para trabajar conjuntamente con el emparrillado dispuesto en la cara de la placa de base en cuestión.

6.- Disposición según la reivindicación 2, caracterizada porque el emparrillado comprende una serie de tiras correspondientes al número de líneas y porque dichas tiras están montadas amoviblemente en la placa de base, a fin de permitir cambiar su secuencia numerada.

7.- Disposición según la reivindicación 6, caracterizada porque las tiras pueden montarse en la placa de base con una cara u otra alternativamente hacia afuera y están dotadas o pueden estar dotadas de marcas en ambas caras de una manera tal que cuando una cara mira hacia afuera, forman un emparrillado por una primera modalidad y cuando la otra cara mira hacia afuera, forman un emparrillado para una segunda modalidad.

8.- Disposición según la reivindicación 2, carac-

II

terizada porque el emparrillado comprende dos o más grupos de marcas que incorporan una pluralidad de columnas y que están secuencialmente en la dirección de dichas líneas, formando cada uno de dichos grupos una modalidad.

5 9.- Disposición según la reivindicación 2, caracterizada porque las marcas están fijadas permanentemente en el emparrillado.

10 10.- Disposición según la reivindicación 2, caracterizada porque las marcas están consignadas en el emparrillado de una manera que permita borrarlas de él.

11.- "DISPOSICION MECANICA PARA UTILIZAR EN APUESTAS".

15 Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de veintitrés hojas foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y de una lámina de dibujos que la ilustra.

MADRID, 23 MAYO 1983
P.A. M. CURELL SUÑOL



