

| | | | | | | |
|----|----|----|-----------------------|-------------------|----|---|
| 19 | ES | 11 | NUMERO | 289355 | 10 | Y |
| | | 21 | | | | |
| | | 22 | FECHA DE PRESENTACION | 12 setiembre 1985 | | |



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

16 FEB. 1986

| | | | | | |
|----|--------------|----|-------|----|------|
| 30 | PRIORIDADES: | 32 | FECHA | 33 | PAIS |
| 31 | NUMERO | | | | |

| | | | | |
|----|---------------------|----|-----------------------------|-----------|
| 47 | FECHA DE PUBLICIDAD | 51 | CLASIFICACION INTERNACIONAL | A63 F7/02 |
|----|---------------------|----|-----------------------------|-----------|

| | |
|----|------------------------|
| 54 | TITULO DE LA INVENCIÓN |
| | JUEGO DE AZAR |

| | |
|----|---|
| 71 | SOLICITANTE (S) |
| | SALVADOR CODINA PUJOL JOSE MARIA PUJOL BARCONS |

| | |
|--|--|
| | DOMICILIO DEL SOLICITANTE |
| | Trav.de Dalt, nº 52 - 1ª 3ª 08024 BARCELONA Crta.Cornella, nº 140- 4ª 3ª ESPLUGUES DE LLOBREGAT (Barcelona) |

| | |
|----|---------------|
| 72 | INVENTOR (ES) |
| | |

| | |
|----|--------------|
| 73 | TITULAR (ES) |
| | |

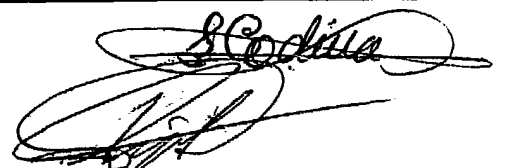
| | |
|----|---------------|
| 74 | REPRESENTANTE |
| | |

S. Codina
[Signature]

1 - La presente memoria descriptiva tiene como fin
la declaración del objeto sobre el que ha de recaer
5 el privilegio de explotación industrial y comercial
exclusivo en el Territorio Nacional, de un Modelo de
Utilidad, de acuerdo con la vigente legislación que,
como indica el enunciado, se trata de un "JUEGO DE AZAR".

10 El objeto de la invención es un juego ideado y
creado para poder a través de unos elementos, apostar
en todo tipo de combinaciones deportivas, componiéndose
de una cubeta rectangular (1), cuya presentación se
15 hace en medidas de 30 cms. de largo por 23 cms. de ancho
y una altura de 2 cms. como mínimo y 5 cms. como máximo,
debido a que en el centro del mismo, tenemos una tabla
de claves, que en su parte frontal va de más a menos
20 en pendiente, la clave (2) consta de un cuadrado de
81 pequeños cuadritos, en su parte superior, y para
poder localizar las coordenadas de los cuadritos antes
mencionados, están señalados por orden alfabético de
las letras de la "A" a la "I", y en la parte lateral
25 izquierda por orden numeral correlativo del "1" al "9",
más adelante quedará explicada la importante función
de esta clave en el juego. Inmediatamente abajo, y en
la parte central también, va un cuadrado (3), de las
mismas características del anterior, con las mismas
30 letras en la parte superior de las coordenadas, pero
solo con tres números, en su lateral izquierdo, y dichos
cuadritos ordenados del "82" al "108" numeralmente corre-
lativos. En las partes laterales en forma de círculo
de 10 cms. de diámetro, encontramos cuatro de ellos,
35 numerados del 1 al 4, a modo de ruletas, que llevan
un mecanismo, giratorio con una flecha indicativa, que
accionado manualmente, o electrónicamente, al pararse
en su movimiento giratorio en una parte determinada,
en el disco primero (A) tenemos tres colores los cuales
40 equivalen, por ejemplo, a los signos de una quiniela,
en este caso es un factor muy importante del juego,
el disco segundo (B), y que consta de una ruleta dividida
en diez partes iguales, numeradas del "1" al "10", en
la ruleta tercera se divide en nueve partes numeradas
45 del "1" al "3" alternativamente y repetidas hasta tres
veces cada una; y en la cuarta ruleta, dividida en nueve
partes iguales también, numeradas de la letra "A" a
la "I" consecutivamente. Con estas cuatro ruletas y
los signos expuestos, y una Tabla General de combinaciones
ya se puede apostar en todo tipo de juegos de azar,
50 dependiendo tan solo de las reglas y la imaginación
de cada uno.

La cubeta se presenta con material plástico antinoci-
vo, las medidas se presentan como una base aprovechando
el espacio en su más justa belleza y armonía, pudiendo
serlo en otro tipo de material. Este Modelo de Utilidad
también se basa en el juego de sobremesa, también se
puede colgar en una pared, manual, más aplicando la

Handwritten signature and stamp at the bottom right of the page.

1 electrónica puede ser accionado a pilas o a la red.

5 Con la tabla general de combinaciones se pueden realizar quinielas, fraccionándolas en líneas de cuatro resultados o tres, que con la tabla de claves se resuelve una línea de 14 suertes, en solo cuatro con el mismo juego se pueden realizar apuestas de carreras de caballos, lotería, carreras de galgos, competiciones deportivas, y cualquier actividad o juego que tenga que ver con los juegos de azar.

10 Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que, en su conjunto y partes constitutivas, es posible introducir cambios de forma, material y disposición; en cuánto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

15 El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud. ...

NOTA

25 El Modelo de Utilidad que se solicita en España, por veinte años, de acuerdo con la vigente legislación, deberá recaer sobre "JUEGO DE AZAR", en todo de acuerdo con las siguientes:

REIVINDICACIONES

30 1.- Juego de azar caracterizado por consistir en una cubeta rectangular, que tiene una franja central donde quedan ubicadas dos tablas de claves, y a ambos lados cuatro círculos, en forma de ruletas, cada una de ellas combinando letras y números, para al fin combinar con la Tabla General y poder realizar multitud de combinaciones de todo tipo de juegos de azar. Todo ello en material antinocivo. Cada sección, ruleta, o tabla va diferenciada por un color apropiado para cada caso.

35 2.- Juego de azar, en todo de acuerdo con la anterior reivindicación, caracterizada por ser un juego de combinaciones por el que se puede apostar en todo tipo de juegos de azar.

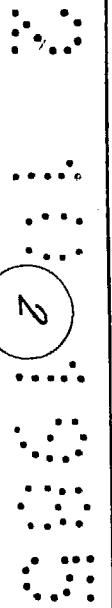
40 3.- "JUEGO DE AZAR"

45 Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva que consta de tres hojas mecanografiadas por una sola cara, acompañada de sus correspondientes dibujos.

50 Barcelona, 10 de Septiembre de 1.985

Salvador Codina Pujol José M^a Pujol Barcons

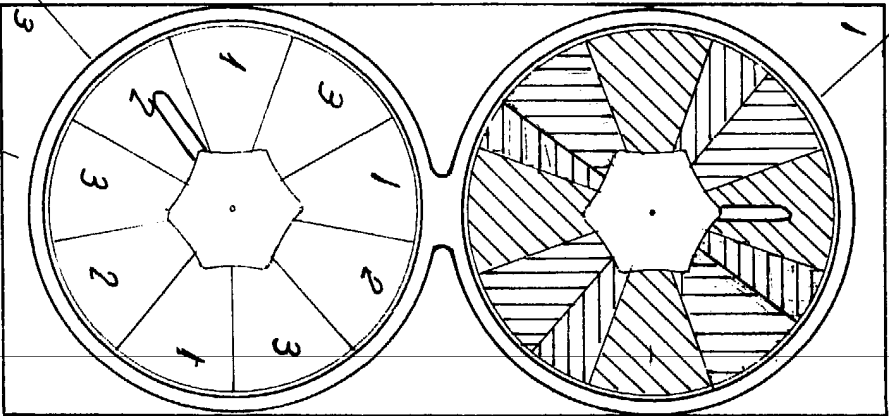
SALVADOR CODINA PUJOL
 JOSE MARIA PUJOL BARCONS



A

2

B



«DIANA»
 COLOR

CLAVE - 4 COLUMNAS

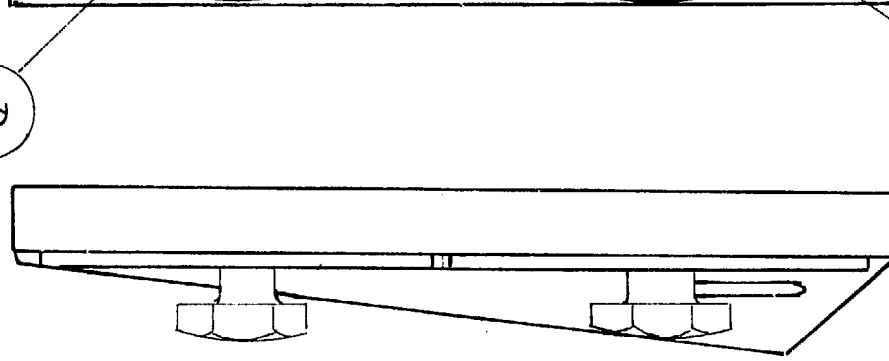
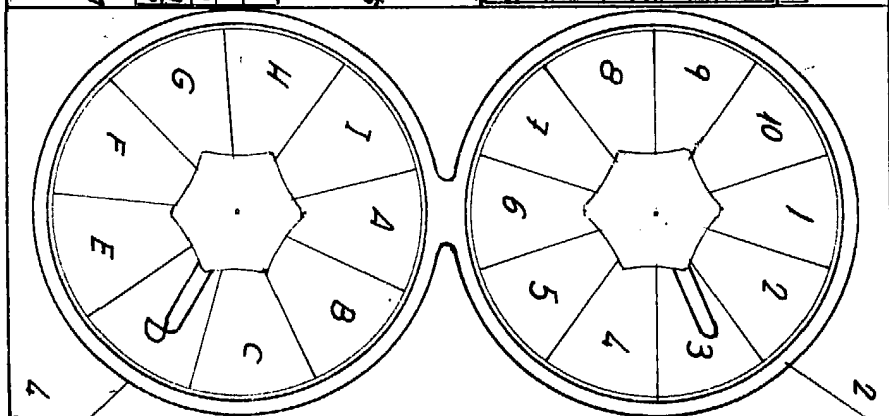
| | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A | B | C | D | E | F | G | H | J | |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 2 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 3 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 4 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| 5 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 |
| 6 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 |
| 7 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 8 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 |
| 9 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 |

SIMPLIFICA 4 LINEAS
 POR EL NUMERO
 CORRESPONDIENTE
 A LA TABLA GENERAL
 SE JUEGA CON 2 RULETAS
 NOS 2 Y 3 A UN SOLO
 TIRAJ TODAS
 LAS COMBINACIONES

CLAVE - 4 COLUMNAS

| | | | | | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| A | B | C | D | E | F | G | H | J | |
| 1 | 22 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 2 | 71 | 22 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |
| 3 | 101 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 |

SIMPLIFICA 3 LINEAS
 TABLA GENERAL SE JUEGA
 CON DOS RULETAS
 NOS 3 Y 4 TODAS LAS
 COLUMNAS



C

1

3

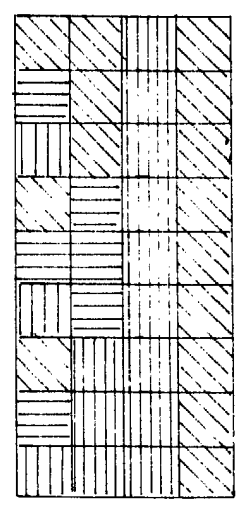
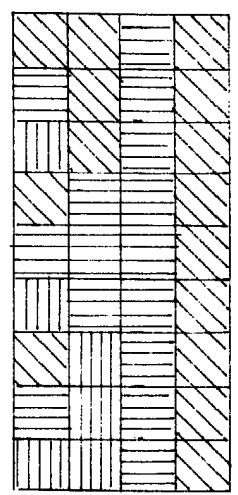
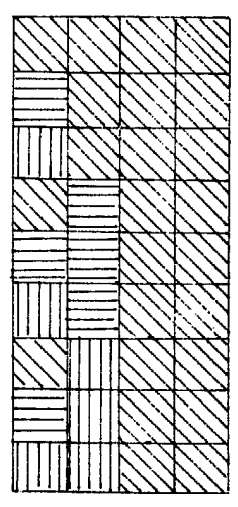
D

DOS HOJAS (Hoja 1)

TABLA GENERAL PARA HOJAS COMBINACIONES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

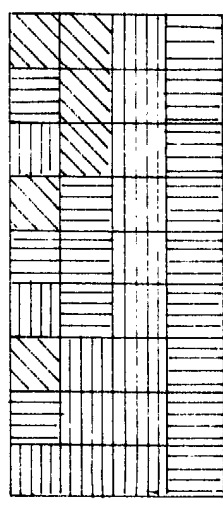
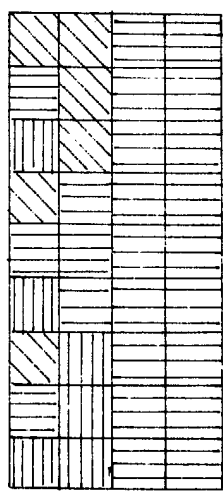
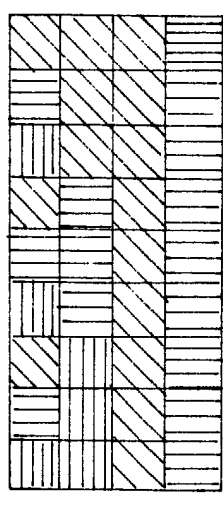
CLAVE
4



28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

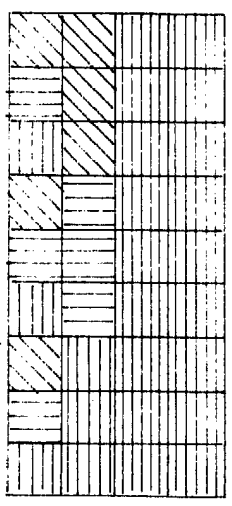
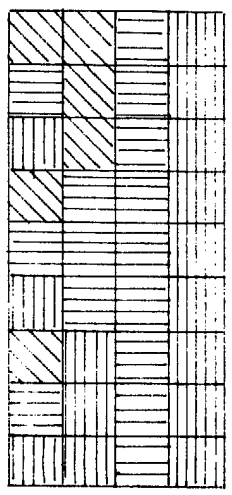
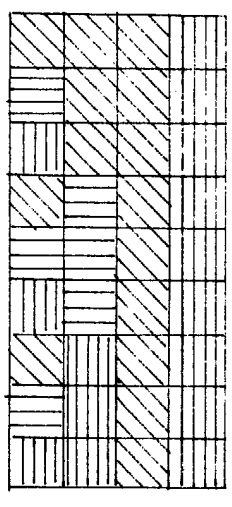
46 47 48 49 50 51 52 53 54



55 56 57 58 59 60 61 62 63

64 65 66 67 68 69 70 71 72

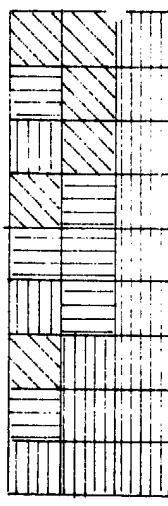
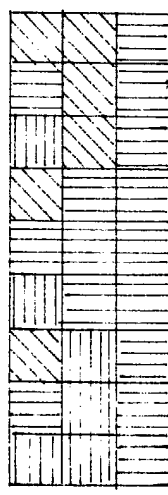
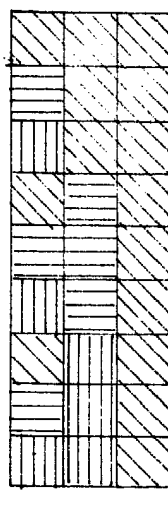
73 74 75 76 77 78 79 80 81



82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99

100 101 102 103 104 105 106 107 108



CLAVE
3

DOS HOJAS (Hojas 2)