

10 ES 11 12	NUMERO 289691	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

**MODELO DE UTILIDAD**

16 DIC. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G07C 15/00
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCION  "APARATO PARA ESTABLECER LAS COMBINACIONES DEL JUEGO DE LA LOTERIA PRIMITIVA".	
---	--

71 SOLICITANTE (8)  D. LUIS RUIZ DEL PORTAL MATEOS	
--	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ Caribe, 1 28027 MADRID	
---	--

72 INVENTOR (8)	
-----------------	--

73 TITULAR (8)	
----------------	--

74 REPRESENTANTE  D. FRANCISCO GARCIA GADHERIZO	Ref.: O.G. 42.495/PP
---	----------------------

La presente invención, se refiere a un aparato pa  
 ra establecer las combinaciones del juego de loteria primi-  
 tiva, que ha sido diseñado y concebido para permitir que el  
 apostante pueda pronosticar las combinaciones del juego de  
 5. la loteria, de una forma que dependa solamente del azar.

Sabida es que el juego de la loteria primitiva --  
 consiste en extraer, normalmente, seis números de un bombo,  
 los cuales determinan la combinación premiada. Por lo tanto,  
 el apostante que previamente haya escogido tal combinación  
 10. será el afortunado en obtener el premio.

En lo que respecta al juego, tales como el de las  
 quinielas, boletos de caballos, etc., en los que el apstan-  
 te o jugador ha de pronosticar previamente el ganador o ga-  
 nadores que se producirán posteriormente, pues, decíanos --  
 15. que en este tipo de juegos, muchos apostantes son partici-  
 rios de dejar su pronóstico totalmente al azar; es decir --  
 que no les gusta pensar el pronostico o combinación posible,  
 sino que confían en la suerte del azar y por ello rellenan  
 los boletos de forma arbitraria y sin preferencias de nin--  
 20. gún tipo.

En este sentido es en el que está pensado el apar-  
 rato de la invención, el cual tiene por finalidad la de es-  
 tablecer la combinación del juego, en este caso del juego --  
 de la loteria primitiva, de tal manera que en este juego de  
 25. loteria se extraen concretamente seis números que son los --  
 que van a establecer la combinación del premio, y dichos nú-  
 meros están comprendidos entre el 1 y el 49 inclusivos. Por  
 ello, el aparato de la invención consiste en una caja de ma-  
 terial adecuado, preferentemente plástico, la cual cuenta -  
 30. con su tapa correspondiente que ha de ser transparente. La

caja, define una base rectangular dotada de 49 rebundidos -  
 hemisféricos, alineados longitudinal y transversalmente, -  
 de modo que en estos rebundidos es susceptible de alojarse  
 una bola que previamente se encuentra introducida en la ca-  
 5. ja con otras, cerrándose con la tapa transparente a través  
 de la cual se dejan ver los rebundidos y bolas introducidas  
 en el interior. Como quiera que el juego de la lotería pri-  
 mitiva a que nos estamos refiriendo, ya se ha dicho, consta  
 de seis extracciones o números que forman la combinación --  
 10. premiada, lógicamente el número de bolas que ha de haber en  
 la caja será al menos de 6, para así establecer la combina-  
 ción de los seis números. Como es natural, cada rebundido -  
 irá complementado con número.

De esta forma se obtiene un aparato mediante el -  
 15. que se pueda establecer de una sola vez la combinación de  
 los seis números que determinan el propio juego de la lote-  
 ria. También es posible que en el interior de la caja pue-  
 dan existir, además de las seis bolas referidas, otras de  
 distintos colores para establecer lo que se llaman combina-  
 20. ciones múltiples.

Para facilitar la mejor comprensión de las caracte-  
 rísticas de la invención, se va a realizar una descrip-  
 ción detallada en base a una hoja de planos que se acompaña  
 a la presente memoria descriptiva, en la que con caracte-  
 25. ramente orientativo y no limitativo se ha representado lo  
 siguiente:

En la figura 1ª, se muestra una vista en planta -  
 superior del aparato de la invención.

En la figura 2ª, se muestra una vista en sección  
 30. transversal del aparato de la figura 1ª, sección que es la

correspondiente a la línea II-II representada en la aludida figura 1ª.

En dichas figuras, las referencias numéricas corresponden a:

5. 1.- Caja-base.
- 2.- Tapa transparente.
- 3.- Rehundidos semiesféricos.
- 4.- Bolas de plomo.
- 5.- Guarismos del número correspondiente a cada rehundido (3).

Con relación a las figuras citadas y según se ha comentado anteriormente, el aparato de la invención está constituido por un cuerpo prismático rectangular, pudiendo adoptar también cualquier otra configuración geométrica, en el que se define una caja-base (1) y una tapa superior y transparente (2). La caja-base (1) está dotada en su cara superior de una serie de rehundidos (3), semiesféricos, en los que se pueden introducir una serie de bolas de plomo (4) alojadas en el interior del receptáculo definido entre dicha caja-base (1) y tapa (2). Cada rehundido (3) lleva a su lado el guarismo de un número (5).

El número de rehundidos (3) ha de ser 49 y el número de bolas (4) de seis, ya que el juego de la lotería primitiva se basa en una combinación aleatoria de seis números extraídos entre el 1 y el 49; de ahí que el número de rehundidos (3) ha de ser de 49 y el número de bolas (4) ha de ser de seis para así poder establecer la combinación de seis números, independientemente de que ésta sea luego la premiada, es decir la que se forme en el sorteo oficial.

Por ello, el aparato de la invención está previs-

te para aquellas personas que les gusta el juego del azar y prefieren que sea éste el que les dé o no la suerte, en lugar de participar el jugador o apostante en establecer la combinación.

5. El Solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma Prioridad de la presente solicitud, al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.

10.

N O T A

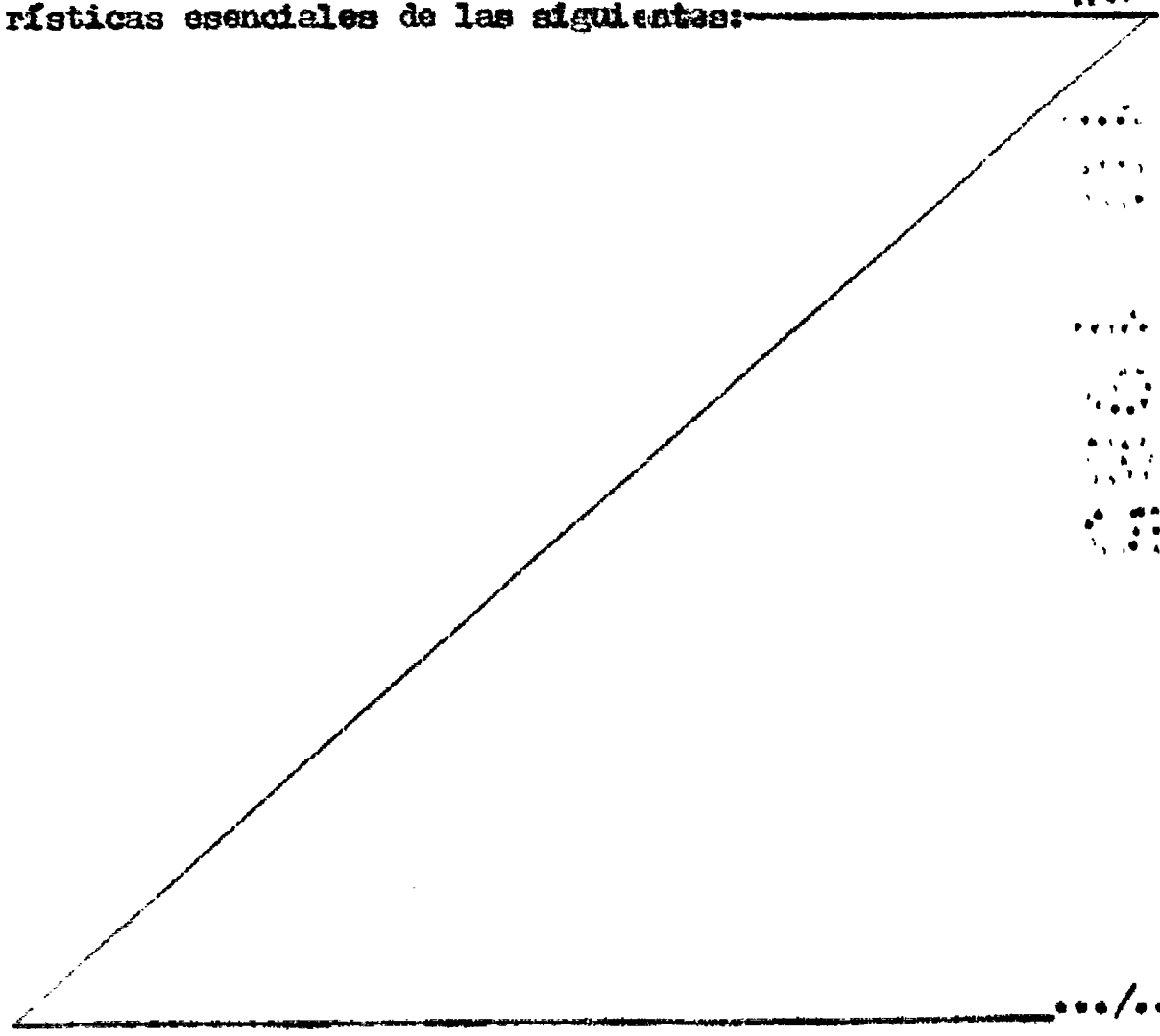
El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "APARATO PARA ESTABLECER LAS COMBINACIONES DEL JUEGO DE LA LOTERIA PRIMITIVA", según las características esenciales de las siguientes:

15.

20.

25.

30.



REIVINDICACIONES

- 1.- Aparato para establecer las combinaciones del juego de la lotería primitiva, que se caracteriza porque es tá constituido por un cuerpo de cualquier configuración, --
5. preferentemente prismática rectangular, compuesto por una caja-base y una tapa transparente; con la particularidad de que tal caja-base presenta en su superficie superior una serie de rehundidos semiesféricos, concretamente en número de 49, cada uno de los cuales lleva el guarismo de uno de los
10. números citados entre el 1 y el 49; habiéndose previsto que en el receptáculo definido entre tal caja-base y la propia tapa existen, como mínimo, seis bolas de plomo susceptibles de ubicarse en otros tantos de los rehundidos citados, en orden a establecer la combinación del juego.

15. 2.- "APARATO PARA ESTABLECER LAS COMBINACIONES DEL JUEGO DE LA LOTERIA PRIMITIVA".

Según queda sustancialmente descrito en la presen

.../...

te Memoria que consta de seis hojas, escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid, 18 OCT. 1985

D. LUIS RUIZ DEL PORTAL MATEOS

5.

P.P.

*Teu*



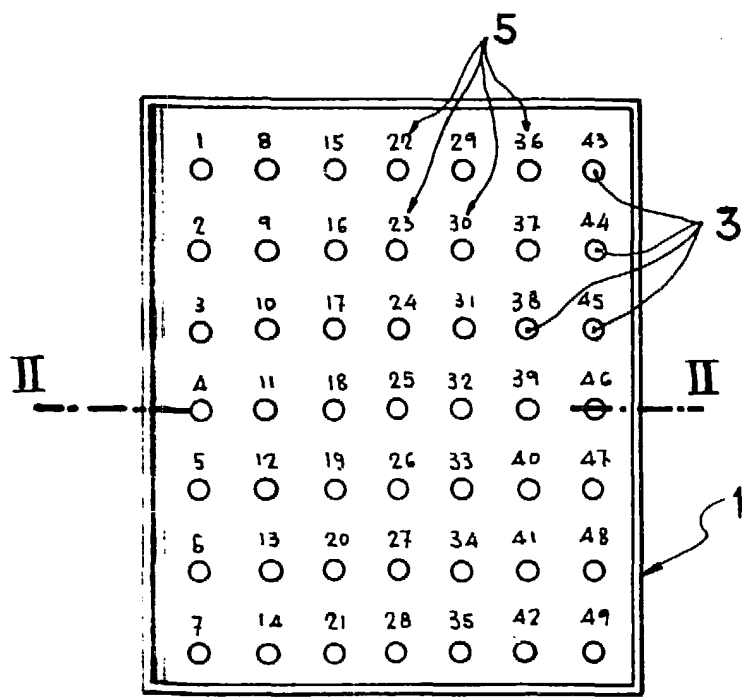


Fig. 1

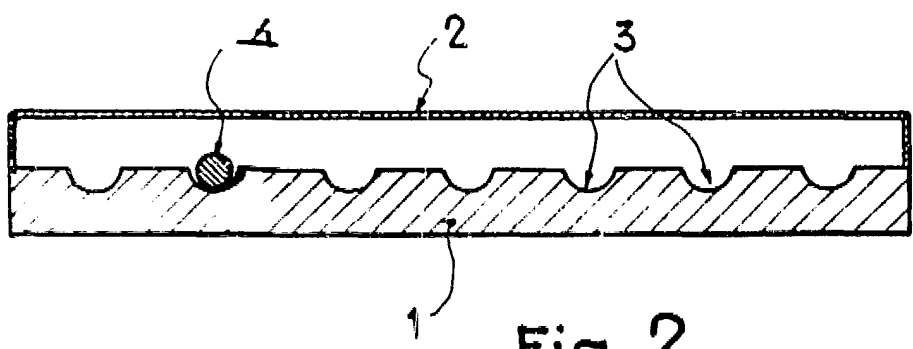


Fig. 2



Madrid, 18 OCT. 1985  
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO

F. P. *[Handwritten signature]*

Firmado: P. Garcia del Santo Cabrero

Escala variable