

19 ES 11 21 22	NUMERO 293579	10 Y
	FECHA DE PRESENTACION 14 ABR. 1986	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD 16 ABO. 1986

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 6 3 F 3/08
------------------------	---

64 TITULO DE LA INVENCIÓN PLANTILLA PARA CALCULAR EL NUMERO JUGADO EN JUEGOS DE AZAR.
--

71 SOLICITANTE (S) D. MANUEL DEL ESTAL VILLAR
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/ Echegaray no. 4 - 28014-MADRID.

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. IGNACIO GOMEZ-ACEBO Y DUQUE DE ESTRADA.
--

El presente modelo de utilidad tiene por objeto una plantilla para calcular el número que se juega, cuando dicho número debe de ser calculado a partir de una serie de datos que corresponden a otras tantas referencias que aparecen en la tarjeta del jugador.

Dentro del tipo de juegos a que nos estamos refiriendo; se encuentran los conocidos como el Portfolios, el Cartera 15 y otros juegos similares.

En los juegos anteriormente mencionados el jugador dispone de una serie de números de referencia que han de aparecer en una columna de una publicación, y el número que se juega se obtendrá a partir de otros tantos datos de la publicación, que aparecen en otra columna y se corresponden con los números de referencia.

Lógicamente, el hecho de que el jugador tenga que calcular el número que juega partiendo de los datos obtenidos en una columna, a los que se llega desde unos números de referencia, dispuestos en otra columna, suponen una cierta dificultad, no siendo extraño que el jugador pueda sufrir alguna equivocación.

El objeto del presente modelo de utilidad es proporcionar una nueva plantilla que elimine el inconveniente anteriormente indicado, es decir que facilite de forma inmediata e inequívoca los datos de los que se ha de partir para obtener el número jugado, partiendo, por supuesto, de los números de referencia otorgados al jugador. Por otra parte al disponer el jugador de los mismos números de referencia para varios juegos, la plantilla es utilizable en todos ellos.

La plantilla según la invención se constituye de un elemento laminar, que puede ser realizado en papel, cartulina, cartón, plástico o cualquier otro material similar, sensi-

blemente rectangular, de dimensiones apropiadas a las de la publicación en que han de publicarse los datos de los que se ha de partir para la obtención del número jugado. El citado elemento laminar está provisto de dos columnas de casillas rebordeadas por trepados, hendidos o marcados que faciliten la apertura de ventanas que permitan observar respectivamente en la columna de referencias y en la columna de datos a las que se superponen las citadas columnas los números de referencia correspondientes, así como los datos de que se ha de partir para la obtención del número jugado.

La parte de la plantilla que une las citadas columnas puede estar reservada a publicidad e incluso si se estima aconsejable puede recoger algunas instrucciones para la perfecta utilización de la plantilla.

Para una mejor comprensión de la presente invención, se hace a continuación una descripción detallada con referencia al dibujo adjunto, en cuya figura única se ha representado a título de ejemplo ilustrativo, no limitativo, una plantilla para calcular el número que se juega en un juego de azar, en el que el citado número se obtiene a través de una serie de datos que corresponden a una serie de referencias que figuran en la tarjeta del jugador, realizada de acuerdo con los principios de la invención.

Con referencia al dibujo puede observarse que la plantilla, designada de una forma general por la referencia 1, está constituida por un elemento laminar 2 que presenta en uno de sus lados una columna 3 formada por una serie de casillas 4, cada una de las cuales corresponde a un número de referencia y en el lado opuesto una segunda columna 5 provista de casillas 6 correspondientes a los datos de los que se ha de partir para obtener el número jugado.

Tanto las casillas 4 como las casillas 6 están rebordeadas por unos trepados, hendidos o marcados designados de forma general por la referencia 7.

5 La parte central 8, al igual que el reverso, puede ser utilizada para publicidad.

La utilización de la plantilla es como sigue:

Una vez observados los números de referencia que aparecen en la tarjeta del jugados, se procede a la apertura de las correspondientes ventanas eliminando las casillas 4 de la columna 3 que corresponden a dichos número, para lo cual son útiles los trepados 7. A continuación se procede a la apertura, en forma similar de las ventanas correspondientes y enfrentadas de la columna 5, tras lo cual la plantilla queda dispuesta para que al aplicarse sobre el cuadro publicado las ventanas abiertas en la columna 5 nos muestren únicamente los datos que debemos utilizar para calcular el número jugado, hecho lo cual podremos comprobar si este coincide con el número premiado.

20 Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, debe hacerse constar que las disposiciones anteriormente indicadas son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Plantilla para calcular el número jugado en juegos de azar, del tipo en el que el número jugado se obtiene a partir de una serie de datos publicados en correspondencia con una serie de referencias que figuran en la tarjeta del jugador, caracterizada porque está constituida de un material laminar de superficie sensiblemente igual a la de la publicación en que aparecen los datos, que presenta dos columnas de casillas que por superposición se pueden disponer sobre las columnas de referencias y de datos de la publicación, estando dichas casillas rebordeadas por unos trepados, hendidos o marcados que permiten su separación abriendo las correspondientes ventanas.

2.- Plantilla según la reivindicación 1, caracterizada porque en el espacio libre de casillas se dispone publicidad.

3.- Plantilla para calcular el número jugado en juegos de azar, tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en el dibujo adjunto.

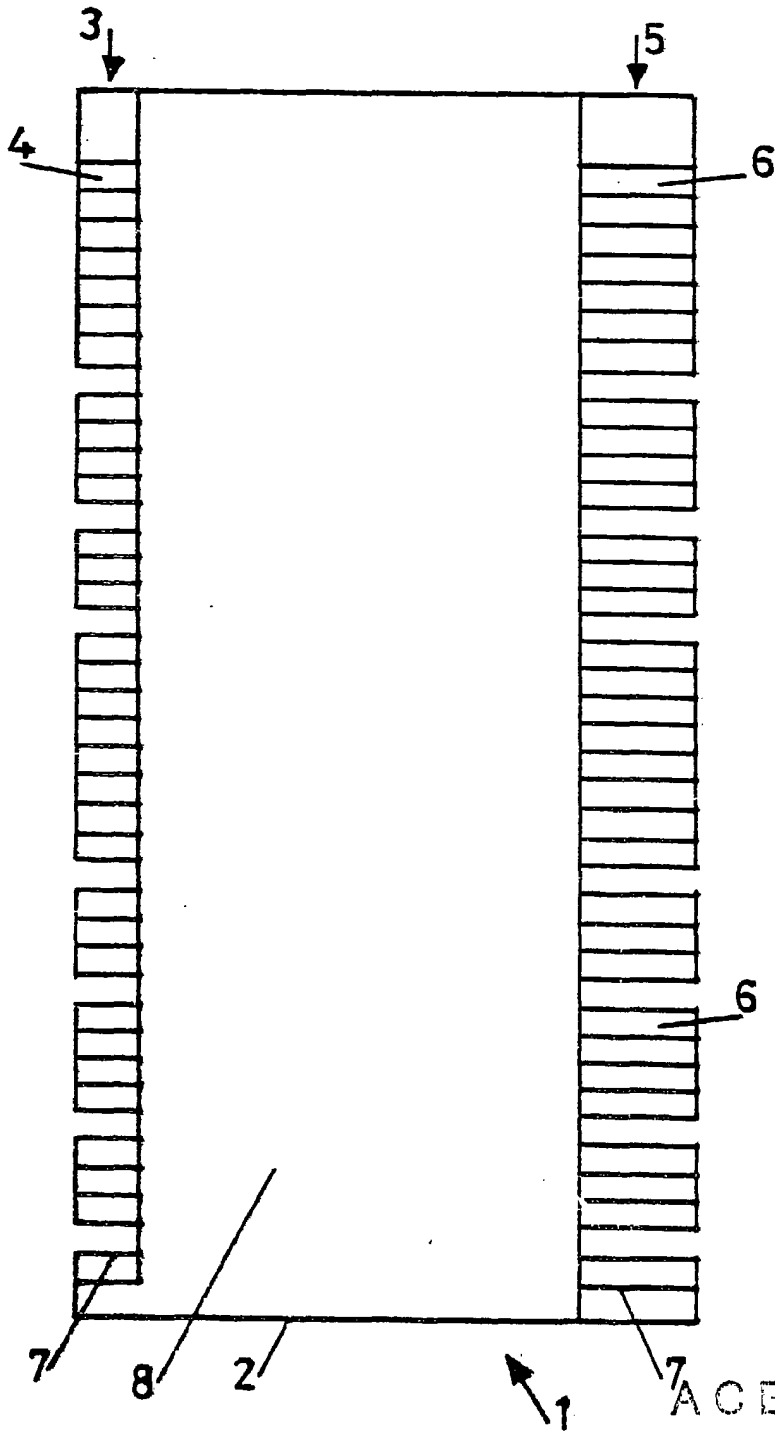
Esta Memoria consta de 5 hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 14 ABR. 1986

D. MANUEL DEL ESTAL VILLAR

IGNACIO GÓMEZ-AJEDÓ

Ignacio Gómez-Ajedó López Lázaro



ACEPTO

Madrid, 14 ABR. 1986

IGNACIO GONZALEZ ABERO
D. P. Firmado: M. T. López Lázaro

ESCALA VARIABLE.