

373292



SECCION TECNICA
ASOCIACION S. P. C.
CLASE <u>A-63</u>
SUBCLASE <u>F</u>

P A T E N T E  
D E  
I N V E N C I Ó N

por "UN SISTEMA QUE, CON FUNDAMENTO MATEMÁTICO, PLANIFICA EN JUEGOS RECREATIVOS DE SALÓN LA REALIDAD DE COMPETICIONES DEPORTIVAS DE DESARROLLO LONGITUDINAL", a favor de DON ARTURO DEL BARRIO RODRIGUEZ, de nacionalidad española, domiciliado en SAN SEBASTIAN (Guipúzcoa), "Avenida Sancho el Sabio nº 26".

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un sistema que, con fundamento matemático, planifica en juegos recreativos de salón la realidad de competiciones deportivas de desarrollo longitudinal, es decir, que sobre adecuados planos, e interviniendo el factor  
5. azar, pueden desarrollarse las incidencias de dichas competiciones deportivas de acuerdo con las que pueden surgir en la realidad.

Se comprenderá que esta manera de llevar a cabo tales realizaciones nada tiene de común con los juegos a base de fichas que  
10. se desplazan sobre una sucesión de casillas.

373292



En efecto, como se indica en su enunciado, esta invención trata de realizaciones muy dispares que, sin embargo, se fundamentan en evidentes principios matemáticos.

5. No es lo mismo planificar el desarrollo de una carrera de caballos, por ejemplo, que una regata marítima; ni los avances individuales pueden ser similares en velocidades, concentraciones, incidencias en marcha, posibles obstáculos, apuestas, etc. ni los recorridos pueden parangonarse entre sí, ya que en dichas carreras solo juega una dirección de marcha y en las regatas hay ida y vuelta. Y lo mismo podemos decir respecto a, por ejemplo, 10. carreras de atletismo, con competiciones de ciclismo, y otras posibles realizaciones.

Esta invención crea pues modalidades que, a base de tablas numéricas, y siempre con intervención del azar con el manejo de un medio mecánico como juez que impone la ley, permite toda clase de combinaciones equivalentes, reflejado todo ello en detallados reglamentos para cada juego, en el que se integran dichas 15. tablas numéricas y los correspondientes planos para el desarrollo, sea independizado aquel medio de estas tablas, sea unificando estos medios en un solo conjunto de fácil manejo. 20.

Siendo el fundamento de estas construcciones de tablas, una serie de principios aritméticos de plena evidencia, concretaremos esta parte descriptiva de la invención a exponer tales principios y consecuencia de su aplicación a la formación de aquellas 25. tablas.

Principio aritmético nº 1. Como base general podemos citar el hecho de que la suma <sup>de</sup> varias igualdades que cada una es a su vez suma de varias expresiones numéricas, da otra igualdad, y por ello, si a una suma de números índices, sin valor absoluto, 30. pero indicativos de sus series respectivas, se les adiciona

373202



una serie de números de signo o valor positivo, distintos entre sí, pero iguales a los que se adicionan a las demás series, obtendremos sumas cuyos resultados serán equivalentes/en todas las series dadas.

5. Si con arreglo a este evidente principio tomamos una numeración de seis, como número preferido, tanto para las series como para los números de valor absoluto a agregar, podremos construir las siguientes tablas en las que la igualdad, tanto cardinal como ordinal, sea evidente y manifiesta. Veamos:

10. Si a los números a adicionar, los dividimos en colecciones o grupos de tres y los conmutamos de manera que ninguna de las colecciones reuna el mismo orden, tendremos la siguiente formulación de la tabla en forma práctica así;

- Serie 1ª . . 1 + 2 + 3 = 6. 4 + 5 + 6 = 15. Total : 21
- 15. Serie 2ª . . 6 + 5 + 4 = 15. 3 + 1 + 2 = 6. Total : 21
- Serie 3ª . . 2 + 3 + 1 = 6. 5 + 6 + 4 = 15. Total : 21
- Serie 4ª . . 4 + 6 + 5 = 15. 1 + 3 + 2 = 6. Total : 21
- Serie 5ª . . 2 + 1 + 3 = 6. 6 + 4 + 5 = 15. Total : 21
- Serie 6ª . . 5 + 4 + 6 = 15. 3 + 2 + 1 = 6. Total : 21

20. O sea que la suma de cada serie da una igualdad cardinal en todas las series.

25. Con arreglo a esta tabla y disponiendo cada número absoluto adicionado, debajo de cada serie. obtendremos la igualdad ordinal por un sistema de inversión y de acuerdo con el evidente principio aritmético.

30. Principio aritmético nº 2. Si a los números índices constitutivos de varias series numéricas de igual límite y valor positivo, se les aplica la ley de la inversibilidad, cada uno de estos números ocupará sucesiva y alternativamente un puesto ordinal igual al de los demás oponentes, constituyendo una igual-

373292



dad ordinal individual y general hasta agotar el límite posicional de las series. Dispongamos pues de acuerdo con ello las series y los números así:

	<u>Serie 1ª</u>	<u>Serie 2ª</u>	<u>Serie 3ª</u>	<u>Serie 4ª</u>	<u>Serie 5ª</u>	<u>Serie 6ª</u>
5.	1	5	1	1	4	1
	<u>Serie 2ª</u>	<u>Serie 3ª</u>	<u>Serie 4ª</u>	<u>Serie 5ª</u>	<u>Serie 6ª</u>	<u>Serie 1ª</u>
	6	3	5	6	2	6
	<u>Serie 3ª</u>	<u>Serie 4ª</u>	<u>Serie 5ª</u>	<u>Serie 6ª</u>	<u>Serie 1ª</u>	<u>Serie 2ª</u>
	2	6	3	3	5	1
10.	<u>Serie 4ª</u>	<u>Serie 5ª</u>	<u>Serie 6ª</u>	<u>Serie 1ª</u>	<u>Serie 2ª</u>	<u>Serie 3ª</u>
	4	1	6	4	2	4
	<u>Serie 5ª</u>	<u>Serie 6ª</u>	<u>Serie 1ª</u>	<u>Serie 2ª</u>	<u>Serie 3ª</u>	<u>Serie 4ª</u>
	2	4	3	3	6	3
	<u>Serie 6ª</u>	<u>Serie 1ª</u>	<u>Serie 2ª</u>	<u>Serie 3ª</u>	<u>Serie 4ª</u>	<u>Serie 5ª</u>
15.	5	2	4	5	2	5

De donde se desprende que:

La serie 1ª pasa por los puestos números 1-6-5-4-3 y 2

La serie 2ª " " " 2-1-6-5-4 y 3

20. La serie 3ª " " " 3-2-1-6-5 y 4

La serie 4ª " " " 4-3-2-1-6 y 5

La serie 5ª " " " 5-4-3-2-1 y 6 y

La serie 6ª " " " 6-5-4-3-2 y 1

25. Con lo cual queda demostrado la igualdad ordinal de todas las series, al haber ocupado cada una sucesivamente y por una sola vez todos los puestos de la tabla

Si tratamos de combinar en colecciones de tres números los seis que hemos escogido para el desarrollo de estas tablas, veremos que según que las series de estas colecciones sean pares o impares/ que según la proporcionalidad con que formemos

30.



373292

esos grupos sus diferencias serán mayores o menores, llegando a ser combinadas con la máxima o con la mínima diferencia según nos sujetemos a la mínima proporcionalidad o a la máxima proporcionalidad, respectivamente. Por ello se puede enunciar como

5. evidente el siguiente principio aritmético:

Principio aritmético nº 3. Si contamos con una serie de números pares o impares en igualdad, y sumamos separadamente, sin proporcionalidad, sus máximos y sus mínimos, obtendremos de estas sumas comparadas sus máximas diferencias. Pero si sumamos con la máxima proporcionalidad los máximos y los mínimos combinados, se obtendrán sumas en que si las series son pares la diferencia mínima será igual a cero y si las series son impares, la diferencia mínima será igual a la unidad.

10. Ejemplo: 1-2-3-4-5-6. Sumados:  $1+2+3=6$ ;  $4+5+6=15$ ; Dif. máx.: 9  
id. 2-3-4-5-6-7. Sumados;  $2+3+4=9$ ;  $5+6+7=18$ ; Dif. máx.: 9  
id. 1-2-3-4-5-6. Sumados;  $1+4+6=11$ ;  $2+3+5=10$ ; Dif. mín.: 1  
id. 1-2-3-4-5-6-7-8. Sumados;  $1+4+6+7=18$ ;  $2+3+5+8=18$ ; Dif. mín.: 0

quedando demostrado el referido principio aritmético nº 3.

Aplicación de este sistema de tablas aritméticas a los movimientos de los juegos deportivos.

20. Aunque el objeto de la invención es simplemente sentar tales principios, conviene ver prácticamente, a título de ejemplo como se aplican a las competiciones deportivas y por su variedad elegiremos las carreras, siempre haciendo constar que todas las competiciones a que esta invención afecta, tienen su reglamento.

25. Lograr movimientos racionales y lógicos de figuras en tableros encasillados sería totalmente imposible, y así lo ha sido hasta ahora, excepción hecha de los juegos en que se excluye el azar como parte determinante del juego, reglamentando los movimientos de manera más o menos convencional, como ocu-

30.

373292



rre, por ejemplo, en el ajedrez.

En estos juegos deportivos de carreras los movimientos no son convencionales sino que son los propios que corresponden a una carrera, tal y como se efectúan las auténticas, es

5. decir, movimientos de avance que si bien son limitados, esta limitación está condicionada a la trayectoria y longitud de los tableros para conseguir competitivos y entretenidos los juegos en cuestión.

10. La aplicación del sistema matemático de las tablas numéricas con la igualdad de resultados en sus tres órdenes enumerados, a las tablas de combinaciones equivalentes por las que estos juegos se rigen, dando movimiento a las figuras de los mismos, con lógica y método, hace viable y posible tales juegos partiendo del razonamiento siguiente:

15. Siempre como ejemplo no limitativo, se ha tomado para esta explicación como base numérica para la confección de las tablas, el seis y el doce como múltiplo del primero, y así los movimientos de los participantes en este tipo de carreras, sean ciclistas, caballos, etc., discurren del 1 al 6, considerando al 6 como límite máximo posible y prudente, pasado el
20. cual las diferencias de movimientos de los participantes resultarían demasiado acentuadas.

- Las series que regulan los diferentes movimientos son doce y con este número es posible una cantidad de variantes suficientes para mantener el interés de las competiciones.
- 25.

- Las tablas confeccionadas con el sistema matemático de las igualdades son cuatro y en ellas todos los participantes poseen el mismo número de movimientos de avance; en las tablas 1 y 2, que como las 3 y 4 se indicarán después, son 42
30. para aquellas y 60 para estas, con lo cual se cumpliría



prácticamente la exactitud matemática de la igualdad en los órdenes preestablecidos, pero produciéndose esto no daría lugar a la carrera deportiva en sí, puesto que llegando todos los participantes al final de la carrera al mismo tiempo no habría vencedor y por ello no existiría verdadera carrera. Para lograrlo se introduce en el juego el azar, pero determinándolo y reduciéndolo a ciertas reglas, dentro de lo que es posible reducir y limitar la suerte.

Esta introducción del azar se lleva a cabo con el empleo de un reloj especial que voltea las series y las hace surgir de manera irregular, es decir, primeramente se establece una igualdad de exactitud matemática, demostrando así la base de igualdad de todos los participantes y después, al introducir el azar, por dicho reloj, se destruye esa exactitud matemática, para dar nacimiento a los juegos. Este es el sistema empleado en el caso que nos ocupa de juegos deportivos de carreras.

Una vez explicado el fundamento original de dichos juegos, pasamos a demostrar como se han confeccionado las tablas de series numéricas de combinaciones de movimiento equivalentes y su base matemática, idéntica a las tablas aritméticas antes expuestas; solamente hay que tener en cuenta lo siguiente:

Lo que allí era serie aquí es ahora participante, que se denomina genéricamente con una inicial, por ejemplo C significando corredor, o figura representativa adecuada, y al lado de dicha inicial se pone el número del participante y debajo, separado por una línea horizontal, el movimiento de ese participante. Descomponiendo por colecciones o por grupos de a tres, en este ejemplo, los correspondientes componentes numéricos de las series, tendremos creadas las tablas (solo las representaremos parcialmente ya que su pleno desarrollo figurará en los respectivos

373292



reglamentos de los distintos juegos)

Table nº 1

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>Total</u>									
5. C-1;	1	6	3	=	10	4	2	5	=	11	4	2	6	=	12	3	5	1	=	9	42.	
C-2;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-3;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.									
C-4;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.									
C-5;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.									
C-6;	6	4	2	4	=	12	3	1	5	=	9	2	6	4	=	12	3	1	5	=	9	42.

Tabla nº 2

	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>Total</u>								
10. C-1;	1	6	3	=	10	4	2	5	=	11	2	3	4	=	9	5	6	1	=	12	42.
C-2;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-3;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-4;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-5;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-6;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-7;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-8;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-9;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-10;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
15. C-11;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	42.								
C-12;	6	1	4	=	11	3	5	2	=	10	5	3	1	=	9	6	2	4	=	12	42.
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Estas dos tablas se aplican a los juegos en que los movimientos han de ser más lentos y dispersos, mientras que como tablas destinadas a juegos de mayor rapidez y concentración se aplican tablas que con el nº 3 es similar en formato a la precitada nº 1, también para seis jugadores pero con un total de 60 para cada serie y otra nº 4 similar a la nº 2 pero concretada a 8 series y también con un total de 60 para cada serie (tabla de igualdad de movimientos).

Esta igualdad en las condiciones iniciales que debe regir en dichas tablas para todos los participantes de las carreras, ha de manifestarse también en el orden de la colocación que se observe en los diferentes puestos de las doce series de movimientos, sin preferencia de cualquiera de ellos sobre los demás, o sea que todos ocuparán puestos equitativos, debido a

373202



un movimiento de inversión, lo cual hará que cada participante pase sucesivamente por un puesto distinto. Con arreglo a esto pueden ser las tablas precitadas descompuestas así, respecto al orden de los participantes

5.

Tabla nº 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C-1;	1-	6-	5-	4-	3-	2-	6-	5-	4-	3-	2-	1
C-2;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
C-3;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
C-4;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
C-5;	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
C-6;	6-	5-	4-	3-	2-	1-	1-	6-	5-	4-	3-	2-

10.

y similarmenete para la tabla nº 2 que comprenderá las 12 series de la anterior nº 2 con mayores totales por manejarse números más altos, y lo mismo ocurrirá con las tablas 3 y 4 al estructurarlas también en igualdad de orden posicional.

15.

En esta invención se tiene también en cuenta, en relación con el número de participantes, la preferencia o postergación de puestos, así por ejemplo, si se trata de 7 participante, se organizan los puestos así: C-6, C-5, C-4, C-7, C-3, C-2, C-1, y por ello, el número 7 es fijo por ser puesto equidistante

20.

tanto de los tres puestos anteriores como de los tres posteriores, o sea que su posición no es ni preferente ni postergada.

Si son 8 participantes, C-1, C-2, C-3, C-7, C-8, C-4, C-5, C-6, los números 7 y 8 son intercambiables y hay asimismo equidistancia (lo mismo se ha en C-6, 6-5, C-4, C-8, C-7, C-3, C-2,

25.

C-1). Si son 9 será fijo el 5 y alternarán respecto al mismo los 4 y 6. Si son 10 se aplica la inversión total, como en las tablas nº1, nº 2 y nº 3. Si son 11 es fijo el 6 etc. pero no conviene pasar de 12 participantes por resultar número desproporcionado para ser jugado, debido a la complicación de las clasificaciones que en estos juegos de carreras pueden ocurrir,

30.



373209

- Algunas de dichas tablas numéricas cardinal y Ordinal de las series van coloreadas en sus casillas en igualdad, como por ejemplo la referida tabla nº 1 que en su serie C-1 lleva roja (1-1), amarillo (2-6), azul (3-5), rojo (4-4) amarillo (5-3) y azul(6-2); naranja (7-6), verde (8-5), violeta (9-4), naranja (10-3), verde (11-2) y violeta (12-1). La C-2 varía esta discriminación de colores, y lo mismo varían las restantes series C-3, C-4, C-5 y C-6. Ello permite, por ejemplo en las carreras de caballos hacer combinaciones acertantes al coincidir color de participante con color de casilla de avance y demás numerosas incidencias que detallará su reglamento, teniendo este juego la ventaja sobre otros juegos de casino que puede jugarse sin estar presente en él, apostando mediante boleto, y se puede jugar sin apuestas, sustituidas por premios

15.

#### PLANOS

- Para el desarrollo de los juegos se cuenta con un determinado número de planos. Así hay, por ejemplo, el de las carreras de caballos con 50 casillas para movimientos y dos más para salida y llegada, que como hemos dicho se juega con la tabla precitada nº 1, y hay otra tabla similar en la que cada casilla lleva dos colores. También los hay para carreras con obstáculos, accesorios para el atletismo, setos para los cross y en fin, todas las peculiaridades de cada juego están reflejadas en estos planos y armonizados con las correspondientes tablas. Algunos sirven para más de una competición

25.

#### RELOJ

- Como ya hemos dicho es figura principal que introduce el azar en el juego y los dota así de un elemento alterador que sustituye a la exactitud matemática, y es el que decide.
30. En los dibujos anexos se muestra:

373292



En la fig. 1ª el reloj en planta con tablas vinculadas a uno y otro lado;

5. La fig. 2ª son cortes diametral, del reloj, y transversales del portatablas y del indicador del reloj, y la fig. 3ª es el esquema eléctrico del funcionamiento de los pulsadores y de las lámparas que iluminen el reloj y las tablas.

10. Como se muestra en las figuras, el reloj se compone de una esfera con corona anular en la que están dibujadas las doce horas habituales, que en este caso representan las doce series de las tablas, habiendo una esfera interior móvil que forma cuerpo solidario de un pivote embutido en un cilindro hueco y al que se le hace girar accionando la manilla con una débil presión de dedos de una mano. En esta esfera vá incrustada una aguja de metal que señala el número de la serie de la tabla que  
15. que corresponde jugar, o sea que esta aguja es a modo de minutero de reloj normal y marcará las horas completas desde la línea central de cada una hasta la línea central de la siguiente.

20. Si bien en la fig. 1ª se muestran introducidas las tablas en el portatablas (fig. 2ª) puede estar el reloj solo. En dicha fig. 1ª se muestran también los pulsadores eléctricos que se accionan una vez que la aguja del reloj ha marcado la serie correspondiente, así al accionarlo se marca simultáneamente el espacio del número del reloj y la serie de la tabla. En el esquema eléctrico de la fig. 3ª del funcionamiento de pulsadores  
25. y lámparas que iluminan reloj y tablas, se indica en F los fusibles, 2A.380 V., en T-1 el trafo monofásico reductor de 100 VA, Relación 220/6V. I,1, I,2 . . . I,12 son los pulsadores interruptores unipolares, de posición mantenida. LT,1, LT,2 . . . LT,12 son lamparitas piloto 3W,6V de rosca mignon. LR,1, LR,2  
30. . . . LR,12 son lamparitas piloto 3W,5V de rosca mignon. Hilos

373202



11 y 12; A clavija de enchufe a la línea .

La correspondencia de este esquema con el plano del reloj y las tablas es la siguiente: I,1. I,2 . . I,12 corresponden a los pulsadores marcados en el plano con los números 1, 2, . .

5. 12: LE,1, LE,2 . . LE,12 corresponden a la iluminación de los espacios del reloj señalados como antes se dijo, es decir, de 1 a 2, de 3 a 4, etc. LT,1, LT,2 . . LT,12 corresponden a la iluminación de las tablas en plano señaladas con los números 1, 2, 3, . . 12.

10. Dentro de la esencialidad del invento, son aportables variantes de detalle asimismo protegidas. Así, cualquier deporte de desarrollo longitudinal es susceptible de utilizar tablas y expresarse en planos adecuados a la modalidad, o sea que, además de los que al principio se indicaron, cabe también jugar
15. por ejemplo al slalom (esquí) por ejemplo. Asimismo debe hacerse constar que los números base de este estudio se han elegido como más convenientes, pero sin que ello suponga limitación alguna, ya que el espíritu de la invención radica en estrictos principios matemáticos que como es natural son de evidencia independiente de tal base en su cuantía, y ello permite suficientes márgenes para dar a cada juego una amenidad y prestarse a combinaciones de todas clases que, mediante tales principios permiten algo hasta ahora no logrado, cual es aproximarse a la realidad de cada juego teniendo en cuenta cuantas incidencias puedan presentarse.
- 20.
- 25.

30. Como ya se indicó al principio, con esta solicitud se trata de abarcar los fundamentos del sistema, pero lo peculiar del desarrollo es aspecto que se aborda en los detallados reglamentos individualizados en su funcionamiento, y que por ello no se han especificado en esta solicitud.



373202

N O T A

Hecha la descripción del presente invento se declara como nuevo y de propia invención los que a continuación se reivindica:

5. 1.- Un sistema que, con fundamento matemático, planifica en juegos recreativos de salón la realidad de competiciones deportivas de desarrollo longitudinal, tales como, entre otras posibles, carreras de caballos, carreras ciclistas, atletismo en pista, cross-country, regatas, automovilismo, Sky-Slalon y similares, caracterizado por constar de tablas de series numéricas de combinaciones equivalentes, planos para materializar las incidencias de las competiciones y un medio electromecánico para introducir el azar en el juego, todo ello individualizado para cada modalidad de competición, pudiendo formar un conjunto único este medio con dichas tablas o estar separado de las mismas.

10. 2.- Un sistema, de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque la formación de las precitadas tablas obedece a evidentes principios aritméticos que pueden concretarse así; si a una serie de números índice, sin valor absoluto, pero indicativos de series, se les adiciona una serie de números de signo y valor positivo, distintos entre sí pero iguales a los que se adicionan a las demás series, obtendremos sumas cuyos resultados serán equivalentes en todas las series dadas, de suerte que si se toma una numeración base, de preferencia en sucesión correlativa de un grupo de números dígitos, tanto para 15. 20. 25. las series como para los números de valor absoluto a agregar, podrán establecerse tablas en las que, la igualdad, tanto cardinal como ordinal, sea evidente y manifiesta, y si a los números a adicionar los dividimos en colecciones o grupos, de preferen-



373200

5. cia en cantidad submúltiplo de 1a de la base, y los conmutamos de manera que ninguna de las colecciones o grupos obedezca a un mismo orden, podremos formular una tabla en forma práctica en la que la suma de cada serie dará una igualdad cardinal en cada una de las mismas.
10. 3.- Un sistema, de acuerdo con la reivindicación 1, c a r a c t e r i z a d o porque si se dispone cada número absoluto adicionado, debajo de cada serie, se llega a obtener la igualdad ordinal empleando un sistema de inversión basado en el evidente principio aritmético de que, aplicando la ley de inversabilidad a los referidos números índices constitutivos de varias series numéricas de igual límite y valor positivo, cada uno de estos números irá ocupando sucesiva y alternativamente un puesto ordinal igual al de los demás oponentes, constituyendo una
15. igualdad ordinal individual y general hasta agotar el límite posicional de las series y así, al plasmar esto en tablas de series, tendremos en cada serie el resultado de que en cada serie pasa por los puestos de todos los números índice de partida pero en orden distinto de una a otra serie y con igualdad ordinal
20. en todas ellas, siendo dicho paso de una sola vez por todos los puestos de la tabla.
25. 4.- Un sistema, de acuerdo con las reivindicaciones 2 y 3, c a r a c t e r i z a d o porque si se forman ahora colecciones de números en cuantía submúltiplo del total de los de la base se verá que, según que las series de estas colecciones sean pares o impares, y según la proporcionalidad con que formamos estos grupos, sus diferencias serán mayores o menores y se llegará a combinaciones con la máxima o con la mínima diferencia, según nos sujetemos a la mínima o a la máxima proporcionalidad,
30. de acuerdo con el evidente principio aritmético de que si se

373992



cuenta con una serie de números pares o impares en igualdad y los sumamos separadamente, sin proporcionalidad, sus máximos y sus mínimos, se obtendrán de estas sumas comparadas sus máximas diferencias, pero sumando con la máxima proporcionalidad se obtendrán sumas en las que, si las series son pares, la diferencia mínima será igual a cero, y si las series son impares la diferencia mínima será la unidad.

- 5.- Un sistema, de acuerdo con las reivindicaciones 2 a 4, caracterizado porque si bien con estas tablas saldrían correlativas las series, aunque se cumpliría prácticamente la exactitud matemática de la igualdad en los órdenes preestablecidos, todos los participantes llegarían al final al mismo tiempo, es decir, no habría vencedor, y para lograrlo se introduce el azar en el juego que, según se reivindica en la 1, es un elemento electromecánico que, por su forma, lo denominamos reloj, de suerte que sometido a ciertas reglas, determina y reduce el deseado azar, de manera que primero se establece una base de igualdad entre todos los participantes en la competición para después, por medio de dicho reloj, voltear las series, y ya prosigue el desarrollo de cada modalidad de competición de acuerdo con sus especiales características individualizadas por los adecuados reglamentos para ello, tanto en la confección de las tablas de series numéricas de combinaciones de movimientos equivalentes y su base matemática, idénticamente a las precitadas tablas aritméticas, como respecto a su variedad función de la modalidad a que se aplique, rapidez requerida en el desarrollo de cada aplicación, concentración mayor o menor de movimientos, orden de colocación para los diferentes puestos de las series de movimientos, sin preferencia de uno sobre los demás, aplicación de movimiento de inversión para que cada participante pase suce-
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.
- 30.

373292



sivamente por un puesto distinto para conseguir igualdad ordinal en determinadas aplicaciones, siendo cualquiera el número de participantes, si bien no con exceso para no complicar demasiado las clasificaciones, determinando en cada caso el número de ellos de acuerdo con la situación de las cifras y empleando el color en las casillas de determinados juegos, siempre con igualdad numérica cardinal y ordinal.

5. 6.- Un sistema, de acuerdo con las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque el precitado reloj determinante del azar consta de una esfera con corona anular delimitada en la zona periférica y en cuya corona es de tantas divisiones como series llevan las tablas, siendo móvil la zona circular central pivoteante sobre eje embutido en un cilindro hueco, y se le hace girar accionando una manilla con débil presión de dedos, llevando esta parte solidarizada una aguja de metal que señala así el número de la serie de la tabla que se haya de jugar, o sea a modo de minuterero de reloj normal, habiendo una serie de pulsadores que, para determinadas aplicaciones, que requieren coloraciones en el casillero de la tabla, al ser pulsados iluminan el reloj y la tabla, siendo estos pulsadores monopolares de posición mantenida.

10. 7.- Un sistema, de acuerdo con las reivindicaciones precedentes, caracterizado porque para el desarrollo de cada modalidad de competición se emplean los planos, algunos especiales para determinada modalidad, otros de posible aplicación a más de una, y si se trata de plano que requiera coloración de acuerdo con la coloración de su tabla, puede tener tonalidades en sucesivas casillas variantes con determinadas reglas, incluso contando algún plano con calle de ida y vuelta

15. 30. suponiendo que los participantes hacen doble recorrido, o se-

373200



finalizando en su caso la casilla de salida y la de llegada, o utilizando varias vueltas, señalizando incidencias de desarrollo en determinadas casillas.

5. 8.- Un sistema que, con fundamento matemático, planifica en juegos recreativos de salón la realidad de competiciones deportivas de desarrollo longitudinal.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de diecisiete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de dos láminas de dibujos.

Madrid, a 7 de Noviembre de 1969.

ARTURO DEL BARRIO RODRIGUEZ.

p. a.

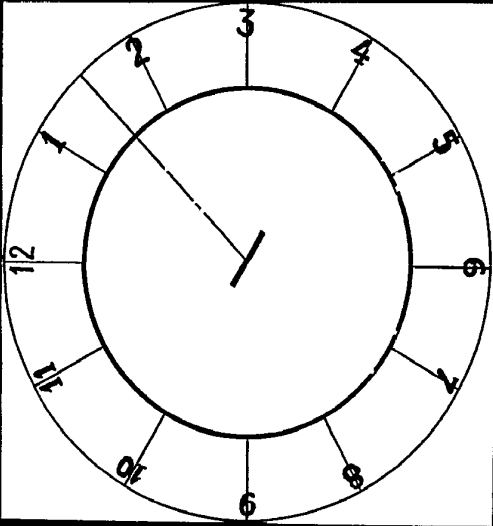
ESTADO ESPAÑOL  
P. P.  
Firmado: RODRIGUEZ DEL BARRIO



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

1	2	3	4	5	6
C-1	C-2	C-3	C-4	C-5	C-6
1	4	3	1	2	5
C-2	C-3	C-4	C-5	C-6	C-1
2	5	6	4	1	5
C-3	C-4	C-5	C-6	C-1	C-2
1	4	3	3	2	5
C-4	C-5	C-6	C-1	C-2	C-3
2	1	4	4	3	4
C-5	C-6	C-1	C-2	C-3	C-4
5	2	3	1	2	3
C-6	C-1	C-2	C-3	C-4	C-5
6	6	6	6	5	6
1	2	3	4	5	6

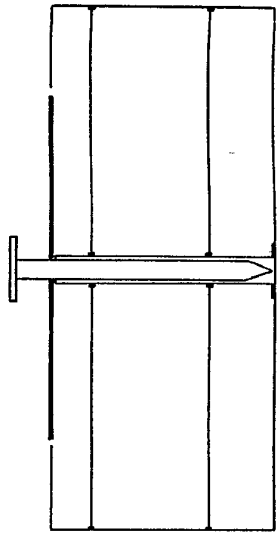
Fig. 1



- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

7	8	9	10	11	12
C-6	C-5	C-4	C-3	C-2	C-1
2	1	4	4	5	1
C-5	C-4	C-3	C-2	C-1	C-6
3	6	1	3	5	5
C-4	C-3	C-2	C-1	C-6	C-5
2	3	6	3	1	6
C-3	C-2	C-1	C-6	C-5	C-4
5	4	6	3	4	3
C-2	C-1	C-6	C-5	C-4	C-3
2	2	4	2	1	6
C-1	C-6	C-5	C-4	C-3	C-2
4	6	5	5	2	1
7	8	9	10	11	12

Fig. 2



31537  
 D. Arturo del Barrio Rodriguez

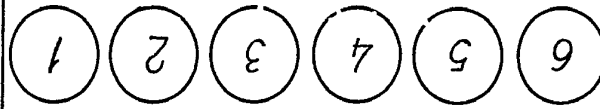


Fig. 1

1	2	3	4	5	6
$\frac{C-1}{1}$	$\frac{C-2}{4}$	$\frac{C-3}{3}$	$\frac{C-4}{1}$	$\frac{C-5}{2}$	$\frac{C-6}{5}$
$\frac{C-2}{2}$	$\frac{C-3}{5}$	$\frac{C-4}{6}$	$\frac{C-5}{4}$	$\frac{C-6}{1}$	$\frac{C-1}{5}$
$\frac{C-3}{1}$	$\frac{C-4}{4}$	$\frac{C-5}{3}$	$\frac{C-6}{3}$	$\frac{C-1}{2}$	$\frac{C-2}{5}$
$\frac{C-4}{2}$	$\frac{C-5}{1}$	$\frac{C-6}{4}$	$\frac{C-1}{4}$	$\frac{C-2}{3}$	$\frac{C-3}{4}$
$\frac{C-5}{5}$	$\frac{C-6}{2}$	$\frac{C-1}{3}$	$\frac{C-2}{1}$	$\frac{C-3}{2}$	$\frac{C-4}{3}$
$\frac{C-6}{6}$	$\frac{C-1}{6}$	$\frac{C-2}{6}$	$\frac{C-3}{6}$	$\frac{C-4}{5}$	$\frac{C-5}{6}$
1	2	3	4	5	6

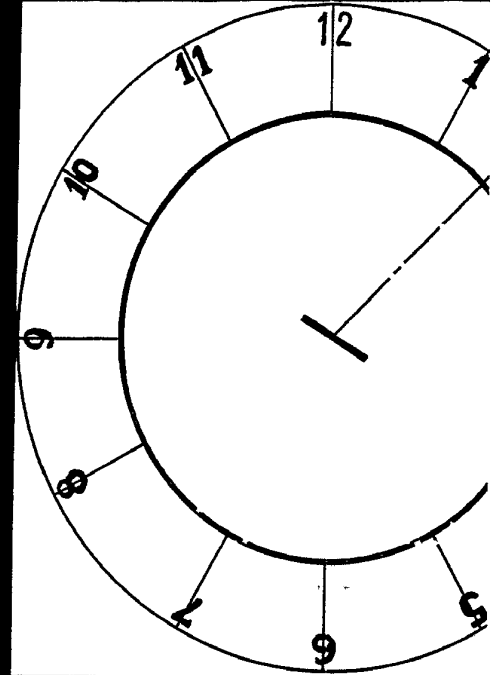


Fig. 2

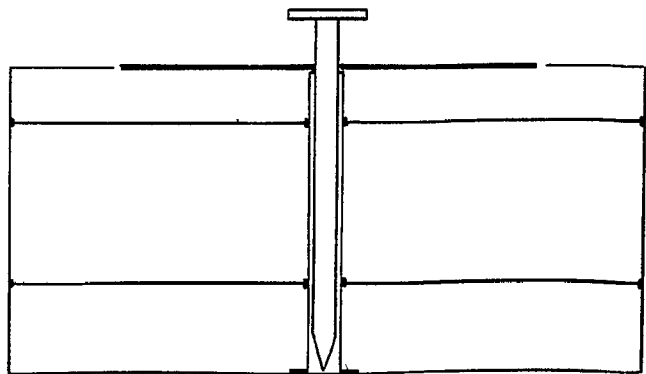
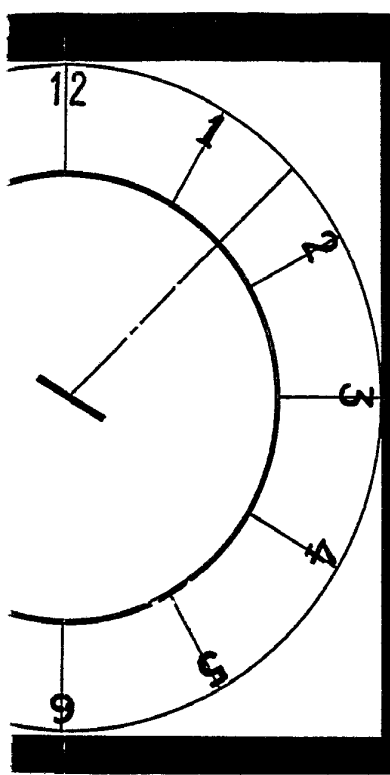
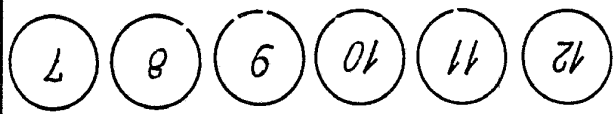
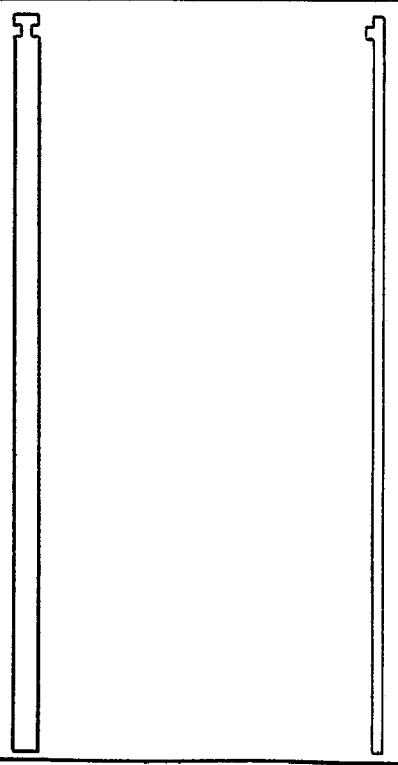


Fig. 1



	7	8	9	10	11	12
C-6	C-5	C-4	C-3	C-2	C-1	
2	1	4	4	5	1	
C-5	C-4	C-3	C-2	C-1	C-6	
3	6	1	3	5	5	
C-4	C-3	C-2	C-1	C-6	C-5	
2	3	6	3	1	6	
C-3	C-2	C-1	C-6	C-5	C-4	
5	4	6	3	4	3	
C-2	C-1	C-6	C-5	C-4	C-3	
2	2	4	2	1	6	
C-1	C-6	C-5	C-4	C-3	C-2	
4	6	5	5	2	1	
	7	8	9	10	11	12

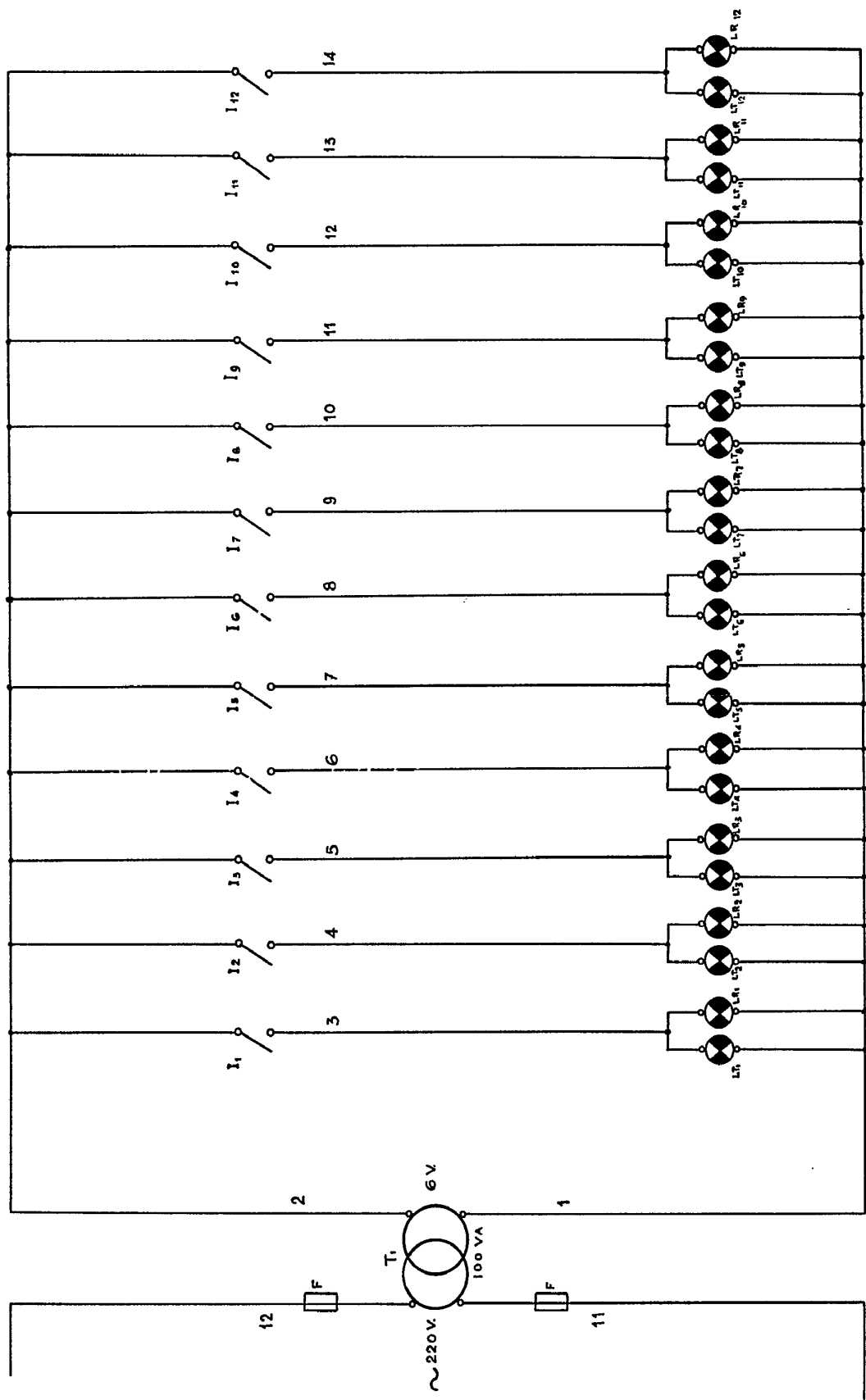
3-2



Madrid 7 Noviembre 1969



Fig. 3



Madrid 7 Noviembre 1969



Fig. 2

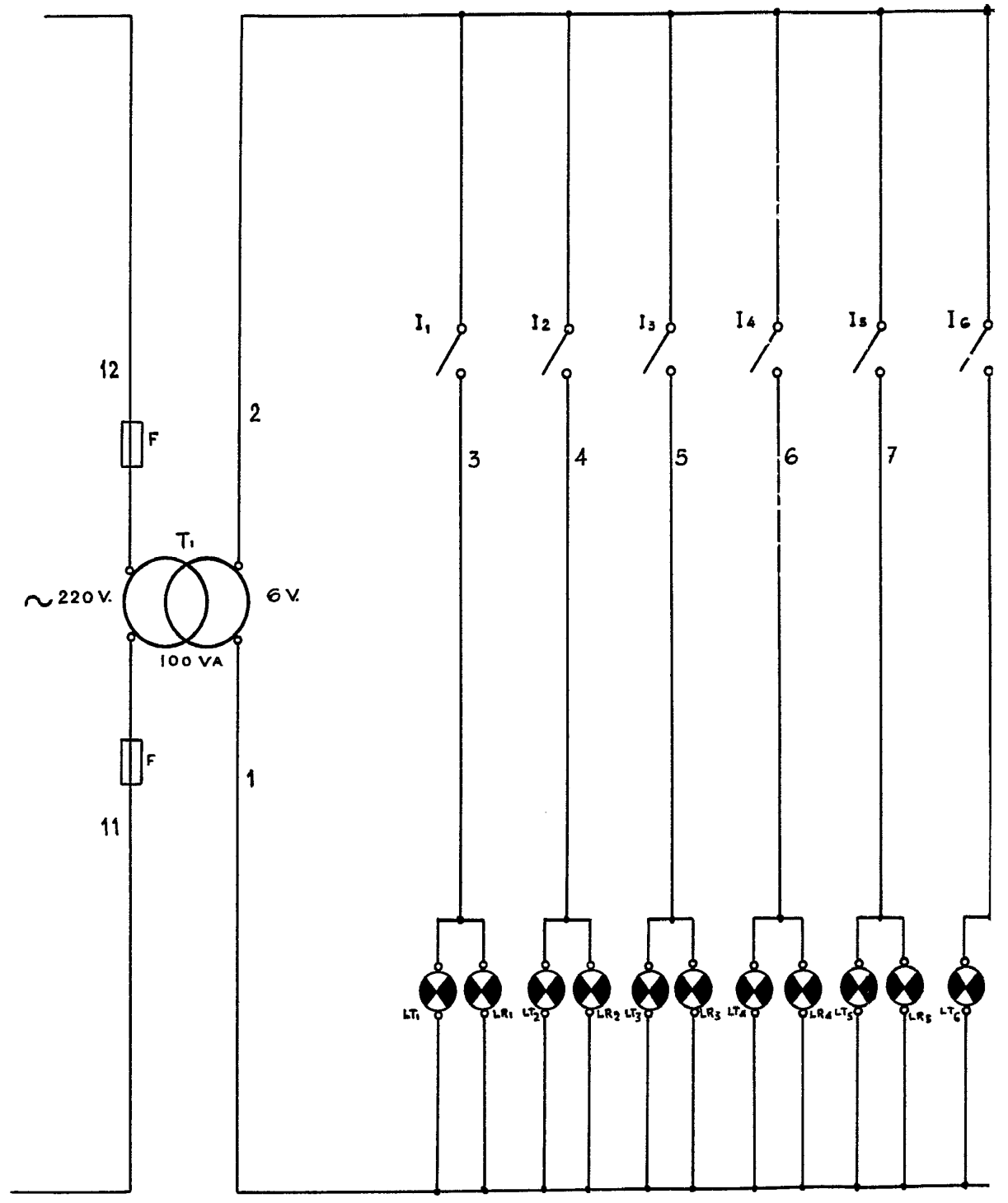
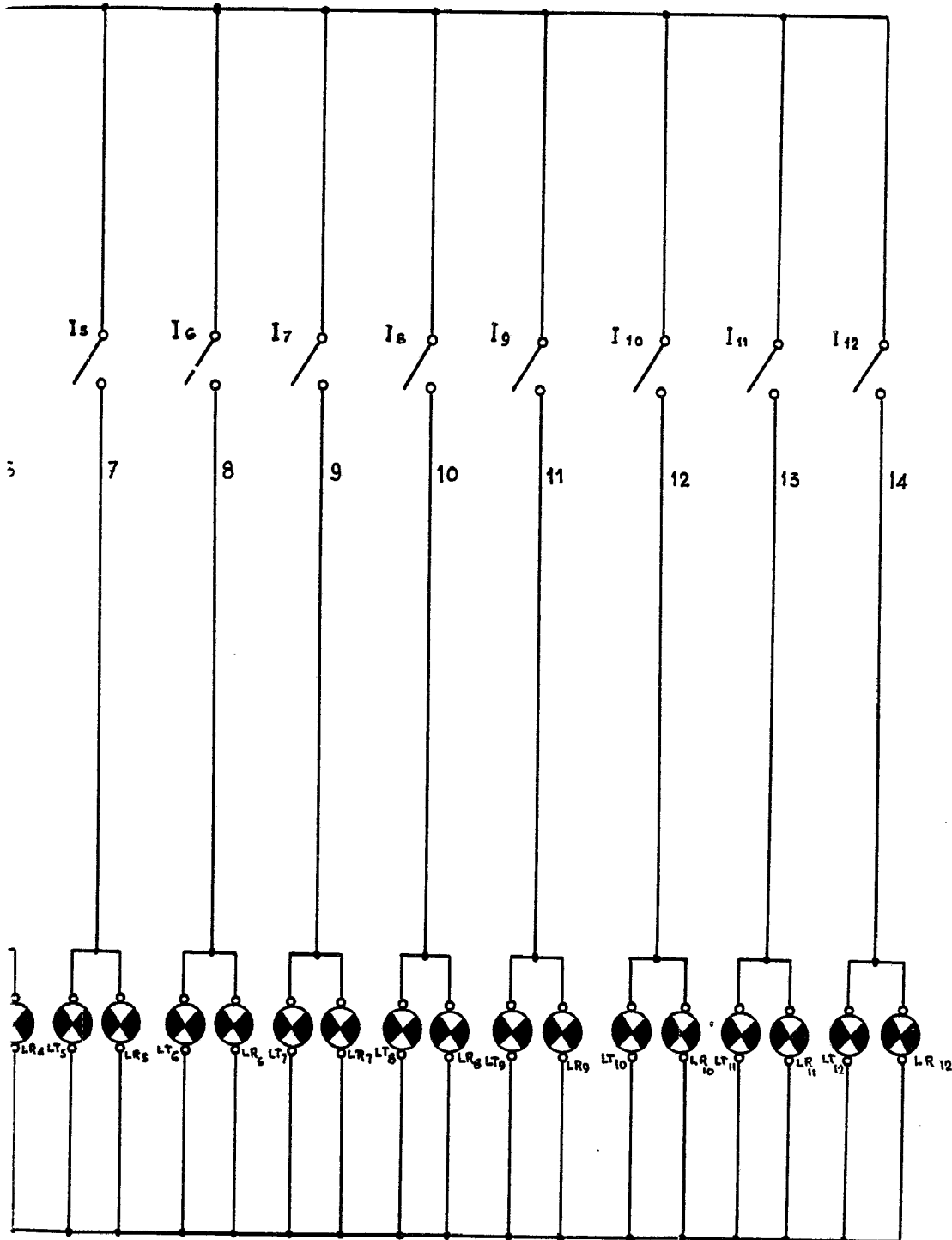


Fig. 3



Madrid 7 Noviembre 1969