



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO  
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETA' INDUSTRIALE  
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

# UTBM

<b>DOMANDA NUMERO</b>	<b>101996900524811</b>
<b>Data Deposito</b>	<b>13/06/1996</b>
<b>Data Pubblicazione</b>	<b>13/12/1997</b>

Titolo

**GIOCO DI ABILITA' SUBACQUEA E DI FORTUNA.**

### TESTO DELLA DESCRIZIONE

Descrizione del modello d'utilità avente per titolo "gioco di abilità subacquea e di fortuna" di Davide Cardia, Cagliari.

**TITOLO DEL GIOCO:** Il gioco summenzionato è denominato "Totosub";

**OCCORRENTE:** un numero di subacquei pari a 10; una vasca piena d'acqua con pareti trasparenti; 2 palline bianche; 10 magliette numerate dal n. 0 al n. 9.

**SCOPO DEL GIOCO:** lo scopo del gioco è quello di indovinare un numero di due cifre, compreso tra lo n. 01 ed il n. 98.

**AMBIENTE DI GIOCO:** Il gioco si svolge all'interno di una vasca trasparente piena d'acqua dove 10 subacquei gareggiano l'uno contro l'altro.

Il gioco si svolge in apnea senza l'ausilio di bombole e/o respiratori.

**MODALITA' E SVOLGIMENTO DEL GIOCO.** Ogni sub indossa una maglietta recante un numero da 1 a 9 che gli viene assegnata, mediante un sorteggio, ad ogni turno del gioco. Il compito di ogni sub è di trovare una delle palline bianche che sono state celate, dall'arbitro prima dell'inizio della gara, in apposite urne distinte, disposte sul fondo della vasca. I due sub che, prima degli altri, riescono ad effettuare il menzionato ritrovamento, in relazione al numero di maglia indossato, formano il numero a due cifre che dovrà essere indovinato dagli scommettitori del totosub. In pratica si tratta di un gioco, come dice il nome, consistente in una scommessa, rappresentata dal valore del biglietto, sulla abilità dei singoli sub partecipanti alla competizione. Poichè ad ogni sub è abbinato un numero compreso tra 0 e 9, il numero vincente è quello che, tra 01 e 98, risulta dalla combinazione dei due numeri associati al o ai sub vincenti. Va precisato che, tra le possibili

Reg. Lorenzina Pintori



combinazioni, non valgono quelle composte da numeri doppi, ossia uguali tra loro come il n. 11, 33. ecc., poichè non è dato il caso che lo stesso subacqueo trovi entrambe le palline.

Per meglio comprendere si può fare il seguente esempio: si supponga che Tizio porti la maglia n. 9 e Caio quella n. 1, si supponga, altresì, che i due siano i sub più abili nel ritrovamento delle due palline. Si potranno verificare le seguenti ipotesi: se Tizio trova la prima pallina e Caio la seconda il numero vincente sarà 91, in caso contrario 19.

Una volta trovata la pallina, il sub deve inoltre segnalare il ritrovamento azionando un apposito congegno collocato nella vasca in grado di accendere una spia rossa luminosa.

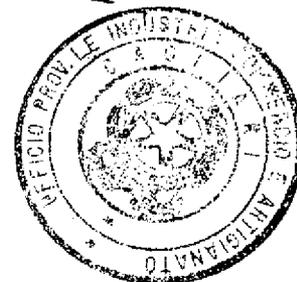
La regolarità della competizione viene garantita da un arbitro e da quattro guardia-vasca disposti intorno ad essa.

Il monte premi è dato dalla somma dei biglietti incassati ad ogni singolo turno di gioco. Il prezzo di una scommessa varia al variare del numero di combinazioni giocate dallo scommettitore. Se alla fine di un turno, nessuno dovesse risultare vincitore, l'ammontare realizzato va a sommarsi a quello del turno successivo.

### RIVENDICAZIONI

- 1) **Gioco di abilità subacquea e di fortuna** caratterizzato da una grande vasca, del tipo piscina, piena d'acqua e con pareti trasparenti;
- 2) **Gioco di abilità subacquea e di fortuna**, secondo la precedente rivendicazione caratterizzato da urne munite di coperchio sistemate al centro di un basamento a forma di piramide;

Ragi. Lorenzina Pintori



Lorenzina Davide

combinazioni, non valgono quelle composte da numeri doppi, ossia uguali tra loro come il n. 11, 33. ecc., poichè non è dato il caso che lo stesso subacqueo trovi entrambe le palline.

Per meglio comprendere si può fare il seguente esempio: si supponga che Tizio porti la maglia n. 9 e Caio quella n. 1, si supponga, altresì, che i due siano i sub più abili nel ritrovamento delle due palline. Si potranno verificare le seguenti ipotesi: se Tizio trova la prima pallina e Caio la seconda il numero vincente sarà 91, in caso contrario 19.

Una volta trovata la pallina, il sub deve inoltre segnalare il ritrovamento azionando un apposito congegno collocato nella vasca in grado di accendere una spia rossa luminosa.

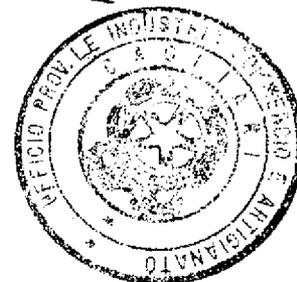
La regolarità della competizione viene garantita da un arbitro e da quattro guardia-vasca disposti intorno ad essa.

Il monte premi è dato dalla somma dei biglietti incassati ad ogni singolo turno di gioco. Il prezzo di una scommessa varia al variare del numero di combinazioni giocate dallo scommettitore. Se alla fine di un turno, nessuno dovesse risultare vincitore, l'ammontare realizzato va a sommarsi a quello del turno successivo.

### RIVENDICAZIONI

- 1) **Gioco di abilità subacquea e di fortuna** caratterizzato da una grande vasca, del tipo piscina, piena d'acqua e con pareti trasparenti;
- 2) **Gioco di abilità subacquea e di fortuna**, secondo la precedente rivendicazione caratterizzato da urne munite di coperchio sistemate al centro di un basamento a forma di piramide;

Ragi. Lorenzina Pintori



Lorenzina Davide

3) **Gioco di abilità subacquea e di fortuna**, secondo la precedente rivendicazione caratterizzato da tubi collegati per un'estremità alle urne e fuoriuscenti dalla vasca per l'altre estremità;

4) **Gioco di abilità subacquea e di fortuna**, secondo la precedente rivendicazione caratterizzato da due corde collocate per una lunghezza di trenta centimetri sotto il livello dell'acqua della vasca e collegate, per la parte fuori dall'acqua, ad una leva che, fungendo da interruttore, accende due lampade-spia rosse.

*Carolina Davicche*

Reg. Lorenzina Pintori

*Lorenzina Pintori*

