

137482



MODELO DE UTILIDAD

M E M O R I A      D E S C R I P T I V A

S o b r e :

"NUEVO JUEGO DE HABILIDAD Y COMPETENCIA".

- - -

Solicitante: D. ALBERTO URTIAGA DE VIVAR FRONTELO,  
de nacionalidad española, con domici--  
lio en C/ Valderribas, 21. MADRID-7.

- - -



El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria, está destinado a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas, en España y sus colonias, de un nuevo juego de habilidad y competencia.

5. Entre los juegos llamados de salón, uno de los tipos más apreciados por el público es aquel en que una bola de acero discurre por una superficie inclinada decorada con una serie de barreras, obstáculos, desvíos, pozos, etc. provistos de medios elásticos o eléctricos para rechazar la citada bola que, en su más o menos accidentado camino, va estableciendo contactos que hacen funcionar relés con un resultado acumulativo de puntos sobre un contador general que totaliza los conseguidos con un determinado número de bolas. En estos juegos intervienen conjuntamente el azar y la habilidad del jugador que, en casos muy favorables, llega a alcanzar unas puntuaciones que le permiten volver a jugar gratuitamente.
- 10.
- 15.
20. El nuevo juego de habilidad y competencia que vamos a presentar ofrece un mayor atractivo y estímulo que todos los conocidos debido a que se juega entre dos personas y en dos diferentes campos cada uno de los cuales posee su particular totalizador de puntos. Pero estos campos están a su vez relacionados entre sí por medio de pasos obligados, pasos accidentales y pasos de habilidad que permiten a un jugador intervenir en el juego del otro haciendo pasar la bola propia al campo contrario y alterando simultáneamente, en beneficio o en contra los totales de los contadores de puntos.
- 25.
- 30.

Esta circunstancia es completamente nueva en este tipo de juegos y, a su natural y reconocido atrac-



29 MAR 1955

tivo, añade el interés y la competencia derivadas de que un jugador puede realizar en el campo del contrario intervenciones fortuitas o de habilidad que perjudiquen o beneficien su propia contabilidad en beneficio o perjuicio simultáneos del contador del adversario.

5.

De acuerdo con esta característica, las realizaciones a que puede llegarse son prácticamente infinitas, a pesar de lo cual y para mejor comprensión del objeto, adjuntamos una hoja de planos en la que sólo

10.

a título de ejemplo no limitativo se representa esquemáticamente la planta de un juego de habilidad y competencia de doble campo, con puertas de relación entre uno y otro, con intervención recíproca en los contabilizadores de uno y otro campo y, en fin, con una serie de detalles que realzan su ventajosa diferencia sobre todo lo conocido.

15.

En esta ilustración y en la subsiguiente descripción, los principales elementos integrantes se detallan de acuerdo con la siguiente nomenclatura:

20.

(1) Campo de juego.

(2) Campo de juego.

(3) Batería de obstáculos.

(4) Agujeros-pozo.

(5) Mando con resorte.

25.

(6) Canal ascendente.

(7) Agujero-pozo penalizado.

(8) Tablas totalizadoras.

(9) Barreras.

(10) Barreras que intervienen en contador contrario.

30.

137482



29 MAR.

(11) Parte delantera.

(12) Medios potestativos para rechazo de la bola.

- Refiriéndonos a la anteriormente citada hoja de planos, vemos que el juego se compone de los dos campos
5. (1) (2), ambos en rampa ascendente determinando dos vertientes separadas por una línea transversal más elevada en la que existen una serie de puertas establecidas por una batería de obstáculos (3) debidamente distanciados y
10. en las cuales puertas podrán o no disponerse unos agujeros (4) capaces de admitir la bola. Esta, se lanza con un mando con resorte (5) del tipo clásico por un canal ascendente (6) cuya desembocadura se encuentra situada en el campo contrario de manera que el jugador que juega
15. en el campo (1) recibe las bolas que le lanza el mando (5) del campo (2) y viceversa.

- En ambos campos (1) (2) han sido simétricamente dispuestos los mismos elementos para obstáculos, desvíos, barreras etc., existiendo entre ellos una relación
20. a través de las puertas que determinan los obstáculos (3) así como también una comunicación oculta mediante la que se pone a disposición de uno de los jugadores la bola que se le coló al contrario por un agujero (7) penalizado.

25. La contabilidad de cada tablero puede ser registrada en unas tablas totalizadoras laterales (8) cuyos números se iluminan por transparencia. Estas tablas son variadas en sentido acumulativo por una serie de relés que accionan las bolas de acero circulantes al tocar
30. barreras (9), entre las que van alternadas otras (10) me



diante las que se consiguen reducciones en la contabilidad del adversario.

5. Si se consigue que una bola pase de un campo al otro a través de una de las puertas, se conseguirá un aumento o una disminución en el totalizador propio o en el del contrario, según se determine, y si entra por uno de los agujeros (4) se obtiene también una variación en las puntuaciones.

10. Las bolas se irán perdiendo (como es normal) en la parte delantera (11) o más inferior de las rampas de los campos (1) (2), ante las cuales van dispuestos medios de rechazo potestativo (12) puestos en acción por el jugador así como otros medios estáticos que devuelven las bolas que tropiezan con ellos al campo de juego, en el que se han repartido caprichosamente otros elementos de contacto que accionan los contadores.

15. Son variables las circunstancias de tamaño, forma y material particularmente referidas a cada uno de los elementos que integran el conjunto, en el que podrá ser variado todo aquello que no suponga una alteración de la esencialidad del objeto expuesto en la pasada descripción, la cual deberá ser tomada en su más amplio sentido y no como una limitación de posibilidades de realización.

20. 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.

25.

NOTA

30. El Modelo de Utilidad, que se solicita por vein

137482



29 MAR. 1964

te años para España y sus Posesiones, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "NUEVO JUEGO DE HABILIDAD Y COMPETENCIA", según las características esenciales de las siguientes:

5.

REIVINDICACIONES

10. 1ª.- Nuevo juego de habilidad y competencia, del tipo de los de salón en los que una bola metálica - discurre por una superficie inclinada en la que están - situados obstáculos, desvíos, pozos, barreras, etc. pro- vistos de medios elásticos o eléctricos para rechazar - la citada bola, la cual va estableciendo contactos que activan relés que hacen funcionar un contador que tota- liza los puntos obtenidos con un determinado número de bolas, caracterizado porque está integrado por dos dife- rentes pistas o campos de juego, situados enfrentados y poseyendo cada uno de ellos su particular totalizador o contador de puntos, en el que tienen intervención positi- va o negativa ciertas jugadas que se realizan en el cam- po contrario.
20. 2ª.- Nuevo juego de habilidad y competencia, - según la 1ª reivindicación, caracterizado porque cada - uno de los dos campos de juego es una superficie ascen- dente, de manera que se determinan dos vertientes sepa- radas por una línea transversal más elevada en la que - existen una serie de puertas establecidas por una bate- ría de obstáculos debidamente separados, en las cuales puertas podrán o no disponerse agujeros capaces de admi- tir la bola o contactos cuyo servicio accione positiva o negativamente en uno u otro de los dos contadores, he- chos funcionar por el tránsito de las bolas de un campo
- 25.
- 30.



al otro.

- 3<sup>a</sup>.- Nuevo juego de habilidad y competencia, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado - porque, las bolas que son lanzadas por un mando con re-  
 5. sorte de tipo conocido, ascienden por un canal lateral al campo de juego cuya desembocadura se encuentra si-  
 tuada en campo contrario, de manera que las bolas que lanza un jugador las recibe el contrario y viceversa, habiéndose previsto frente a dicha desembocadura una -  
 10. agrupación de medios elásticos o eléctricos que, además de intervenir en ambos contadores, pueden hacer que la bola metálica sea finalmente rechazada al propio cam-  
 po del jugador que la lanzó, puntuando por tanto en be- neficio propio.
- 4<sup>a</sup>.- Nuevo juego de habilidad y competencia, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado -  
 15. porque, así como en un principio se asigna un número - igual de bolas a cada jugador para que éste, a su vez, se las sirva al contrario, el azar o la habilidad de--  
 20. terminan que la partida se finalice habiendo jugado ca- da uno un diferente número de bolas, bien porque se ha-  
 gan pasar intencionada o accidentalmente por las puer- tas que comunican ambas pistas, bien por la disposición en lugar estratégico de las mismas uno o más agujeros -  
 25. que admitan la bola de un jugador y, por una comunica- ción oculta, la sitúen en lugar conveniente del campo -  
 del contrario, que aún puede aprovecharla para obtener puntuaciones positivas en su contador, o bien en el al-  
 macen de las bolas por jugar a disposición del adversa-  
 30. rio.

137482



5ª.- "NUEVO JUEGO DE HABILIDAD Y COMPETENCIA".

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria que consta de ocho hojas, escritas a máquina, por una sólo cara y acompañada de dibujos.

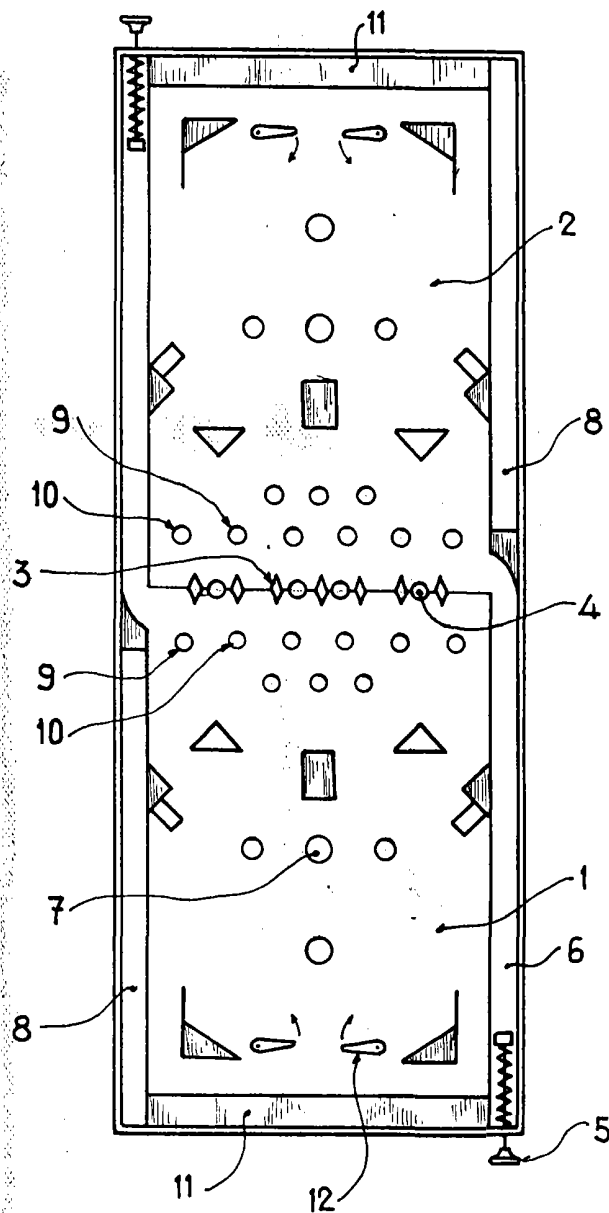
Madrid, a 29 de Marzo de 1968.

D. ALBERTO URTIAGA DE VIVAR FRONTELO  
P.P.

FRANCISCO GARCIA CASERIZO  
P. P.

A large, stylized handwritten signature in black ink is written over the typed name of Francisco Garcia Caserizo.

Firmado: M.ª Dolores Jorquera



Escala variable

Madrid, 29 MAR. 1968  
ALBERTO URTIAGA DE VIVAR FRONTELO  
P. P.  
FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

*(Handwritten signature)*  
Firmador: M<sup>e</sup> Dolores Jaimes