

27 127
179219



COMISION TECNICA
CLASIFICACION
CLASE A63
DELAS F

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

registro de un MODELO DE UTILIDAD por
veinte años en España, a favor de COMANO,
S.à.R.L., de nacionalidad francesa, domi-
ciliada en 33, Avenue Michelet, 94-LA VA-
RENNE SAINT -HILAIRE -SEINE-FRANCIA,

por:

"JUEGO INFANTIL DE INVESTIGACION POLICIAL"



El presente registro de Modelo de Utilidad concierne, como su enunciado indica a un juego infantil de investigación policial, de acuerdo con la descripción detallada que del mismo se realiza.

5. Este resultado industrial, mejora notablemente todo cuanto sobre el particular se conoce por su sencillez de desarrollo y amenidad.

10. Para la debida ilustración de este objeto, se adjunta a la presente memoria descriptiva una hoja de planos, en la que, a título de ejemplo, se representan todas y cada una de las partes que lo forman y relación que guardan entre si.

En la citada hoja de dibujos,

LA FIGURA PRIMERA, representa el tablero o plano general del juego.

15. LA FIGURA SEGUNDA, es una vista en planta de la caja que contiene todos los elementos del equipo de investigación.

LA FIGURA TERCERA, es una lámina-patrón, para la reconstrucción antropométrica de un sujeto, idealmente buscado por los intervinientes en el juego.

20. LA FIGURA CUARTA, es una ficha, en la que se representa un sujeto que presenta zonas anatómicamente separables, para que mediante combinación de distintas zonas, pueda lograrse la reconstrucción robot, mediante un proceso lógico de memorización.

25. LA FIGURA QUINTA, es la ficha antropométrica reconstruida, que obra en los archivos, y por la cual el sujeto buscado ha sido reconstituido en sus facciones y debidamente clasificado en los ficheros.

30. LA FIGURA SEXTA, es una ficha en la que aparecen zonas parciales para la identificación antropométrica.



LA FIGURA SEPTIMA, es una ficha-orden, para la investigación y persecución de la persona buscada.

En estas figuras y con el mismo valor en todas ellas, se aprecian las siguientes referencias:

5. 1.- Tablero propiamente dicho, que representa el plano de una ciudad, apareciendo sus principales vias, lugares de entretenimiento, aparcamiento, detención, y datos similares propios de todo centro urbano.

Las calles estan marcadas con unos números de identificación.

10.

2.- Caja de contención de todos y cada uno de los elementos del equipo, distribuidos racionalmente, según su aplicación especifica.

15. 3.- Rebajes para la reconstrucción ideal primaria de los rasgos antropométricos del sujeto objeto de la búsqueda, antes de ser ejecutada la ficha robot, que permite la total y exacta identificación, tanto personal, como por los datos de ficheros.

4.- Equipos de fichas citadas en las figuras anteriormente reseñadas.

20. 5.- Juego de dados, con los cuales y por combinación numérica, se siguen las incidencias del juego sobre el tablero -1-.

6.- Figuras corpóreas de los agentes encargados de observación, búsqueda y detención de los sujetos de referencia.

7.- Fichas referidas, de reconstrucción o identificación.

25. 8.- Fichas de orden o mensaje.

9.- Fichero policial.

El desarrollo del juego es el siguiente:

Un número establecido de investigadores, buscan cada uno a un sujeto, siendo la misión de los mismos:...

30. 10.- Realizar el retrato robot, según los datos recogidos



en el curso de la investigación.

2º.- Verificar si dicho retrato es idéntico al de los supuestos malhechores conocidos policialmente.

5. 3º.- Completar el retrato, ajustándolo exactamente a los datos físicos, anatómicos y antropométricos de los sujetos.

4º.- Ir en su busca y conducirlos a prisión.

5º.- Las figuras -6-, corresponden a la representación de cada jugador, cuyos datos personales y características, varían según los casos.

10. 6º.- Por medio de los dados -5-, con arreglo a los números conseguidos, se hace salir a los peones de la casilla correspondiente al puesto policiaco.

7º.- Hacer avanzar los peones por las calles del plano -1-, y detenerlos según las correspondientes numeraciones.

15. 8º.- Los jugadores pueden atraparse o aventajarse en sus avances.

9º.- Ciertas casillas no son accesibles.

10º.- Orden de operaciones, barajándose a tal fin, las fichas correspondientes, para ser recogidas por cada jugador.

20. Sigue según el reglamento, que forma parte del juego, el orden de jugadas, las que pueden ser alteradas, según conveniencias propias o decisión unánime o por mayoría de los jugadores.

25. El número de elementos del juego, está en relación directa con el de los jugadores.

30. Descrita suficientemente la naturaleza del Modelo, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalles que se introduzca en el mismo, se considerará incluida dentro de esta protección en tanto que no altere o modifique esencialmente su finalidad característica.



Por último, se declaran de novedad y utilidad las reivindicaciones consignadas en la siguiente

N O T A

5. 1ª.- JUEGO INFANTIL DE INVESTIGACION POLICIAL, caracterizado esencialmente porque el equipo comprende la disposición de un plano básico para el desarrollo del juego y el que representa gráficamente una ciudad, con sus principales vías, lugares de diversión, de recreo y servicios oficiales y particulares como posibles puntos para el ocultamiento de los sujetos objeto de persecución, los que son buscados y detenidos previa identificación por medio de otros sujetos representados por figuras corpóreas.
10. 2ª.- JUEGO INFANTIL DE INVESTIGACION POLICIAL, según la anterior reivindicación, caracterizado esencialmente porque el equipo cuenta con una serie de fichas en las que constan datos personales del sujeto buscado, fichas matrices para la reconstrucción antropométrica del sujeto en cuestión y a tal fin están previstos controles faciales parciales y totales de identificación y piezas independientes representativas de sectores físicos para la reconstrucción ideal del personaje sobre la ficha de búsqueda, previo cotejo con la ficha matriz, que obran en poder de los investigadores para el desarrollo de su misión, disponiendo los mismos de fichas de orden y control.
15. 3ª.- JUEGO INFANTIL DE INVESTIGACION POLICIAL, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado esencialmente porque el equipo cuenta con una caja de contención de todos y cada uno de los elementos intervinientes en el juego, estando prevista en esta caja una serie de alvéolos, que recopilan por sus formas y dimensiones a los referidos elementos de juego,
20. 30.



179219

5. conteniendo asimismo la disposición de un conjunto de alveolos que se corresponden en su conformación a la forma que tienen respectivamente cada una las diversas piezas integrantes de los retratos o fichas, estando dispuestos dichos alvéolos en el orden y disposición previstos para que, una vez introducidas en los mismos las correspondientes piezas, quede reproducido el rostro de que se trate.

4ª.- JUEGO INFANTIL DE INVESTIGACION POLICIAL.

Todo según se indica en la presente memoria que consta de seis páginas escritas a máquina y la hoja de planos que se acompaña.

Madrid, 12 ABR. 1972

JOSE MARIA DEL CORRAL,

FIG.1

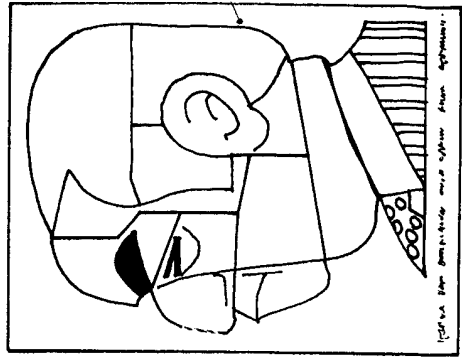
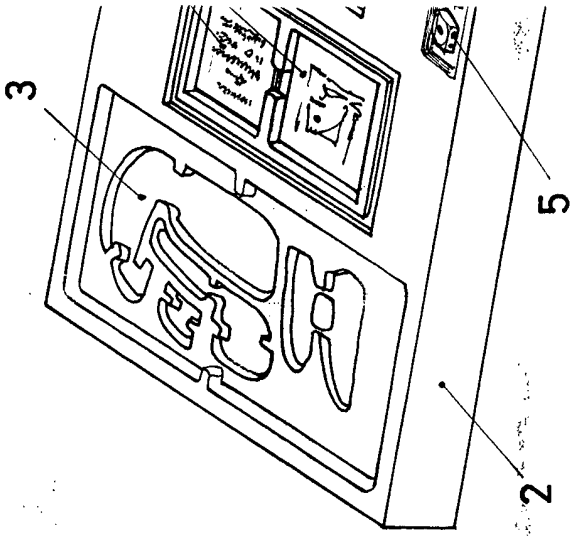
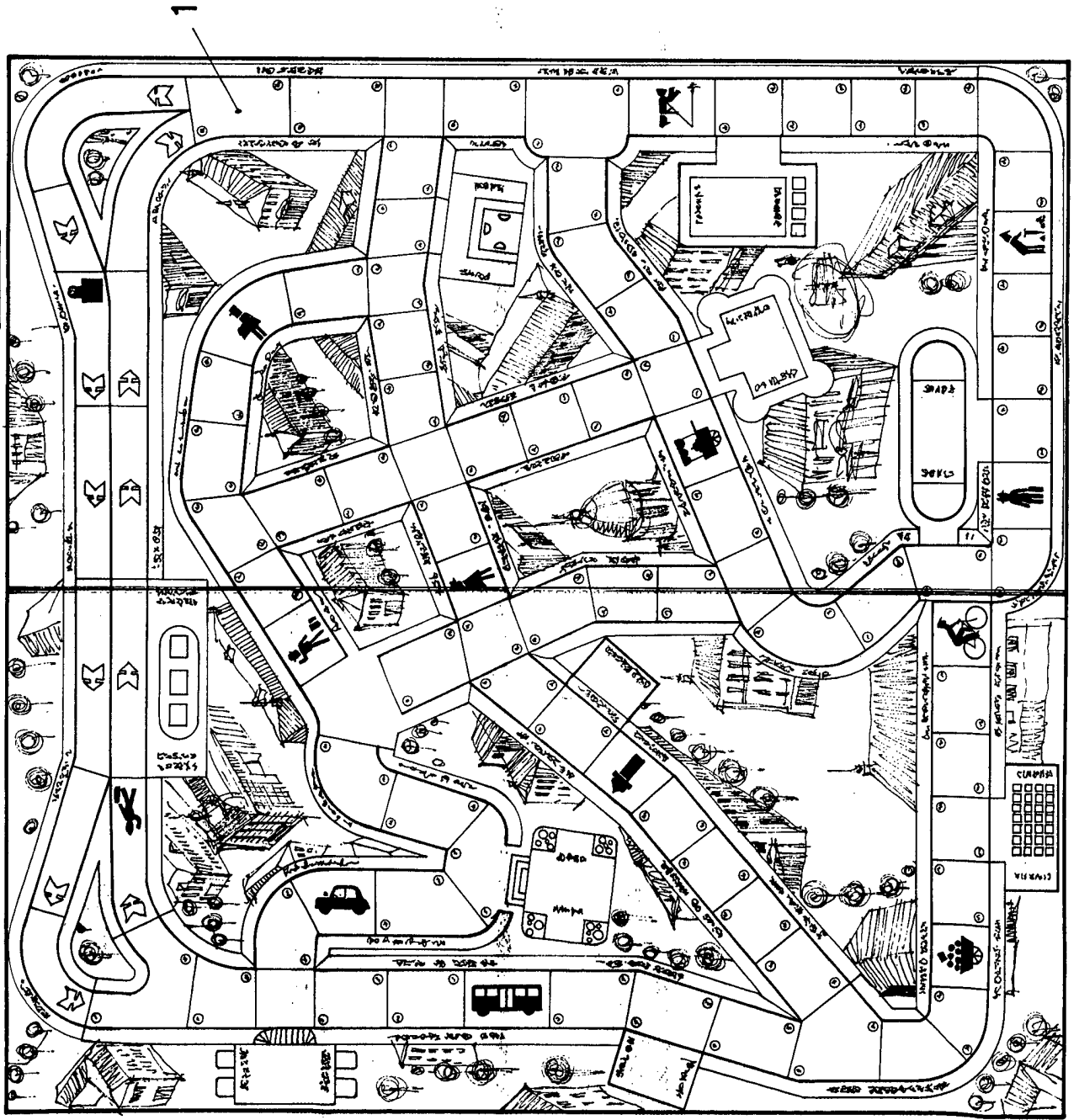


FIG.4

FIG.1

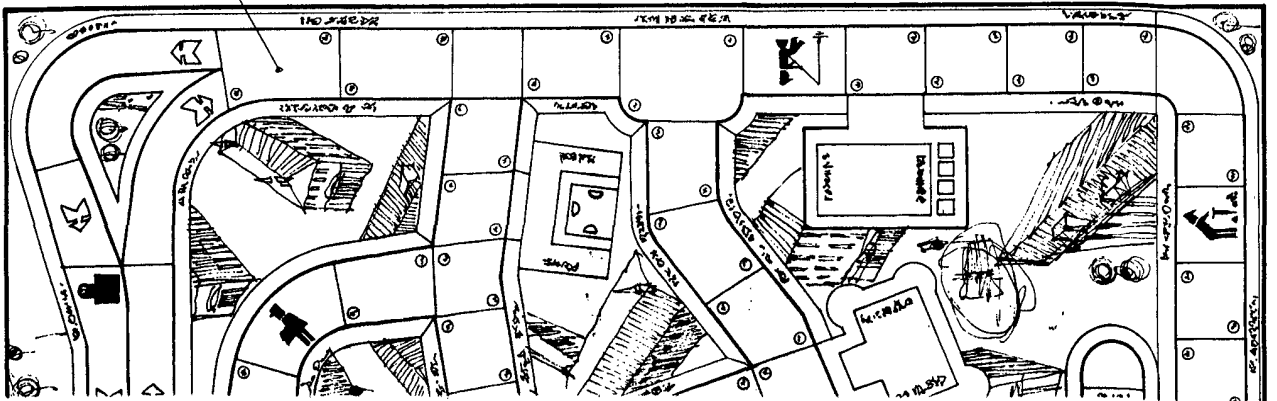


FIG.2

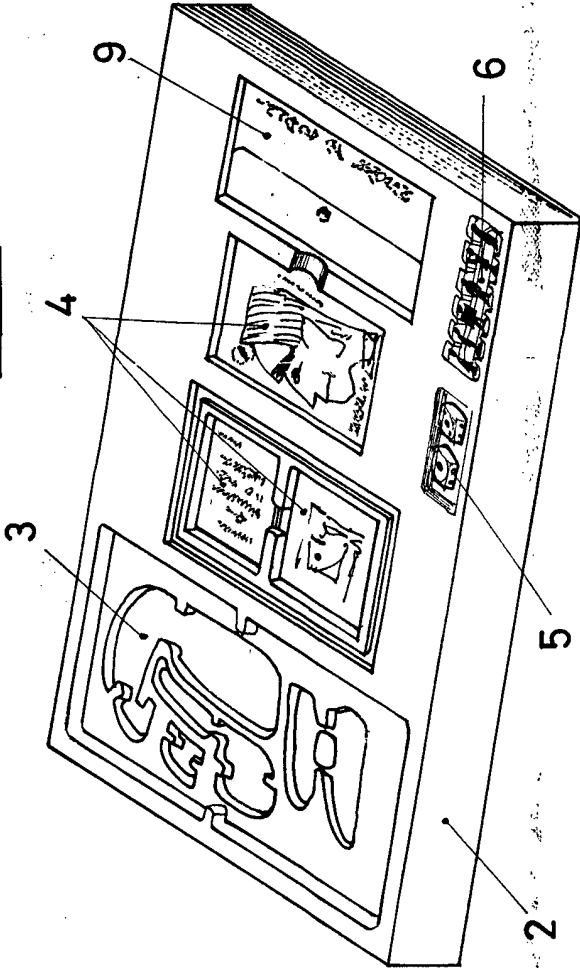


FIG.3

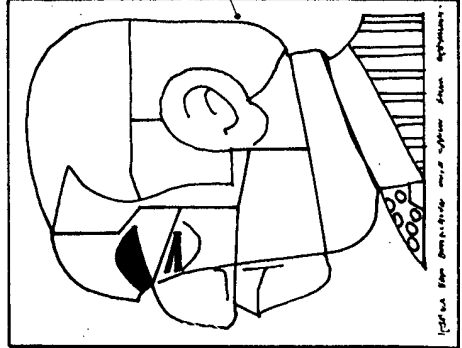
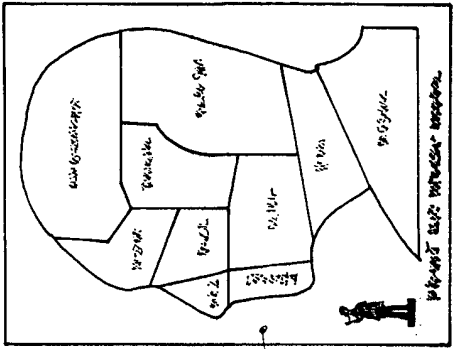


FIG.4

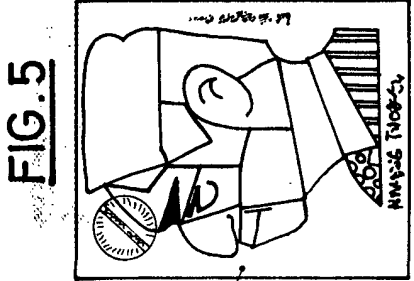


FIG.5

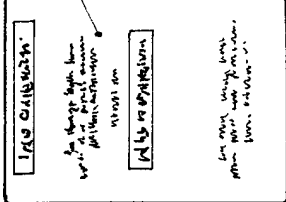


FIG.6

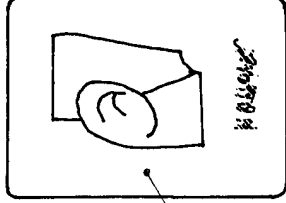


FIG.7

Madrid, 12 de Abril de 1.972
JOSE MARIA DEL CORRAL,

