

186022



SECCION TECNICA
CLASIFICACION I. P. C
CLASE A 63
SUBCLASE F

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. Francisco-Carmelo Gimenez Boldova

RESIDENCIA: Buñola, 5 BARCELONA.-

ENUNCIADO: "JUEGO DE SALON RECREATIVO Y DE HABILIDAD

PERFECCIONADO".-

Prioridad: Patente n.º del

PT/jv.

- 2 -
186022



1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
10 al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

15 El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).



186022

1 El objeto de este registro lo constituye un juego de salón recreativo y de habilidad perfeccionado, cuyo desarrollo depende únicamente del jugador, y si bien en los elementos constitutivos del juego, intervienen la corriente eléctrica,

5 se han tomado toda clase de medidas de seguridad, como por ejemplo, toma de tierra y fusibles, de acuerdo con lo que determina la Ley en su Reglamento de Electrónica y baja tensión.

10 Este tipo de juegos, ha dado lugar a diversas realizaciones que, utilizadas en locales públicos, se conocen comúnmente con el nombre genérico de juego del millón.

15 En general, este tipo de juegos es puesto en funcionamiento, mediante una moneda o ficha que, a través de un microrruptor, pasando previamente por un seleccionador de monedas o fichas, conecta los distintos elementos electrónicos, eléctricos y/o electromecánicos que constituyen el sistema que anima el juego.

20 La duración de una partida está preestablecida por un dispositivo temporizador, y los aciertos logrados por el jugador en el desarrollo del juego, a través de un dispositivo contador y totalizador, se van sumando dando lugar, cuando se alcanzan las cotas determinadas, a premio. El premio siempre consiste en una partida gratis.

25 Los elementos mediante los cuales se desarrolla el juego suelen ser bolas que desde un contenedor, mediante las conducciones necesarias, son puesta en el campo de accionamiento de un dispositivo lanzador, en el cual el jugador impulsa únicamente las bolas para hacerlas intervenir en el tablero de juego en que se desarrolla la partida.

30 El tablero de juego, consiste en un plano inclinado dotado



186022

1 do de obstáculos con los que va tropezando la bola en su descenso.

En la parte inferior del tablero y en algunos casos, también en la parte media y superior se han dispuesto brazos -
5 impulsores o golpeadores que accionados electrónicamente, son capaces de golpear la bola y lanzarla nuevamente hacia arriba. También se ha previsto un conducto o más de un conducto por loscuales la bola se pierde con lo que el jugador, se ve obligado a continuar la partida y poner en juego una nueva -
10 bola.

En general, la partida permite utilizar cinco bolas, ya sean distintas o la misma, que a través de medios de retorno - - vuelven a quedar en disposición de juego.

15 Cuando se agotan las posibilidades de juego, es decir, la disponibilidad de bolas, la partida concluye.

El número de puntos obtenidos por el jugador viene determinado por los obstáculos con los que tropieza la bola que en unos casos están constituidos por botones que ceden su paso o por conductos que se cierran por el impacto de la bola. -
20 Cuando el número de tantos obtenidos es igual o superior al número previsto para premio se obtiene una nueva partida gratis.

En todos los casos, la bola a través de los conductos de escape desaparece del tablero cuando la partida ha concluido.

25 En ocasiones, se utiliza una sola bola que es puesta en recirculación un número determinado de veces, mientras que en otros, se utilizan distintas bolas, pero en todos ellos, tal como hemos apuntado al principio, la partida concluye con la desaparición de la bola.

30 El objeto de este registro, si bien conserva a la bola como



186022

1 elemento de juego, los elementos impulsores o golpeadores, -
los obstáculos con sus con actos y los elementos situados -
bajo el tablero que sensibilizan estos contactos, marcan la
puntuación obtenida, determinan la duración de la partida y

5 permiten el premio; cuando el número de puntos es igual o so-
brepasa al previsto, presenta como novedad:

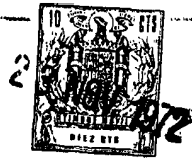
- a). Que la bola siempre está en el tablero.
- b). Dos elementos independientes, cada uno de los
cuales recorre una pista circular o elíptica.
- 10 c). Un dispositivo de conteo y totalizador de -
puntos por cada elemento independiente.
- d). El tablero de juego, dividido en dos zonas -
iguales según su eje mayor, de modo que los
15 obstáculos con sus contactos se encuentren di-
ferenciados actuando los de una zona sobre un
elemento independiente y los de otra sobre el
otro elemento.

20 El premio se obtiene cuando cada uno de los dis-
positivos de conteo y totalizadores de puntos, alcanza las -
cotas previstas, es decir, que están como mínimo igualados -
en dichas cotas.

25 Los elementos independientes pueden simular co-
ches, aviones, motocicletas, caballos o en general, cualquier
tipo de vehículos u objetos móviles utilizados en una compo-
tición.

En la hoja de dibujos que se acompaña, esquemáti-
camente se ha representado un ejemplo de realización en el
que claramente se aprecia la disposición de estos elementos.

30 En la figura única de los dibujos, aparece una
perspectiva de una máquina de las llamadas de juego del mi-



186022

1 de la otra zona, influyen en su totalidad sobre el otro.

El desarrollo del juego consiste en impulsar la bola hacia arriba, dejando que ésta por gravedad y laberínticamente, vaya descendiendo hacia abajo; a su paso irá tropezando

5 con los obstáculos accionando contactos, los cuales en su respuesta, harán desplazar uno u otro automóvil, en miniatura, recorriendo la posición correspondiente y sumando puntos.

10 Durante el desarrollo del juego, es posible que uno de los elementos independientes alcance la máxima puntuación; ello no significará que el jugador obtenga partida gratis, ya que para que esto se produzca es necesario que los dos coches es decir, los dos objetos independientes, alcancen la puntuación mínima. Esta condición obliga al jugador a dirigir la bola primero hacia aquellos lugares que puntuen más, y segundo, repartiendo la actuación de la misma, a fin de acompañar al máximo el avance de los objetos independientes, dando mayor aliciente a la partida y potenciando la habilidad del jugador.

20

25

30

8
186022



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
10 en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre
20 ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
25 ducta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

30 En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
guientes:

54074186022



1

1a.-"JUEGO DE SALON RECREATIVO Y DE HABILIDAD PERFECCIONADO", del tipo que accionado por moneda o ficha, comprende una pluralidad de elementos electrónicos y/o electromecánicos, que animan el juego, mediante los impulsos -

5

transmitidos por contactos accionados por una bola móvil, caracterizado esencialmente porque los contactos dispuestos - junto con los obstáculos del tablero de juego, están relaciona-

10

nados, formando dos grupos independientes, cada uno de cuyos grupos, se relaciona con un elemento móvil, e independiente, cuyo avance provoca; reflejándose este avance en un contabilizador y totalizador de puntos, propio para cada elemento independiente, y estando accionados los contactos, durante la

15

duración de la partida, mediante una única bola que permanece siempre en el tablero de juego, incluso cuando el conjunto está en reposo y caracterizado además porque cada uno de los elementos móviles independientes, está constituido por la representación corpórea de un vehículo o animal solidari-

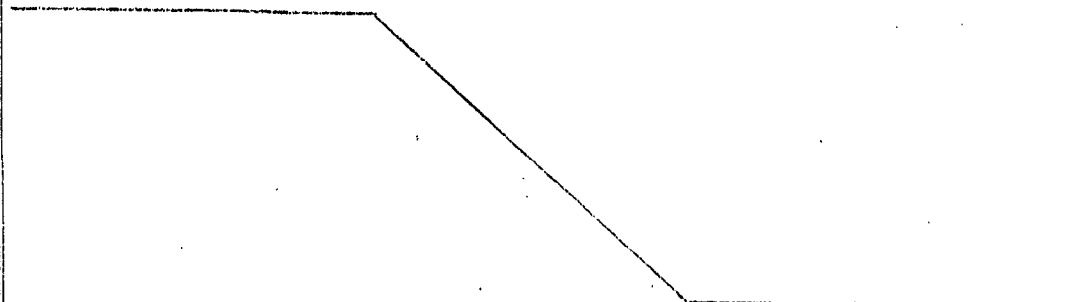
20

zado a medios de avance relacionados con los contactos que comprende su grupo, cuyo vehículo o animal, recorre una pista - circular o elíptica, situada bajo el tablero de juego, y vista a través de él, accionada por elementos convencionales capaces de reaccionar por los impulsos de los contactos.

25

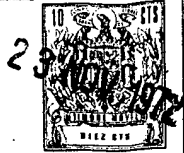
2a.-Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: "JUEGO DE SALON RECREATIVO Y DE HABILIDAD PERFECCIONADO".

30



54:0474

10-
186022



1

Todo tal y como queda reivindicado en la presente memoria descriptiva que consta de diez páginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 23 de noviembre 1.972

BERNARDO UNGRIA

P.P.

5

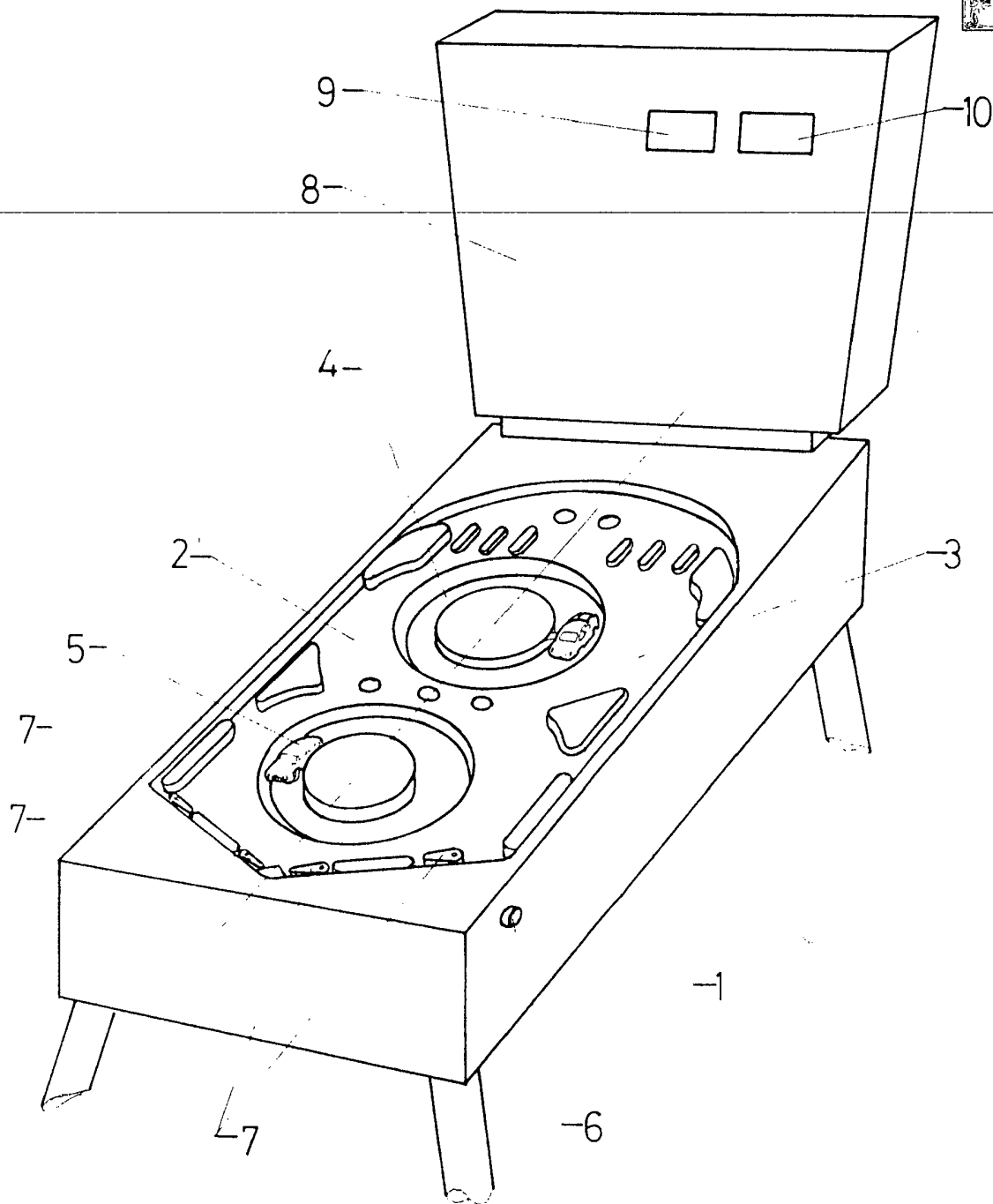
10

15

20

25

30



ESCALA VARIABLE

Madrid, de de 197

BERNARDO UNGRIA

P. P.