

189884

A63F

17



Nº 189.884

# MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un

## MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: ..... YUTI, S.A. -

RESIDENCIA: ..... Provenza, 171. BARCELONA.

ENUNCIADO: ..... "JUEGO DE AZAR".  
.....  
.....

Prioridad: Patente ..... n.º ..... del .....

anr.

189884



1

5

10

15

20

25

30

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 patentabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen por objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La amplitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimientos de tipo científico (Artº. 47).

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, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en definitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo anteriormente conocido.

Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al articulado que recoge los conceptos expresados, debe considerarse, que la invención a que se refiere la presente memoria, constituye una novedad industrial, con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación exclusiva que por ella se solicita, premiando así los méritos de quien aporta a la industria del país una mejora efectiva y precisamente comprendida entre las enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de 18 de Noviembre de 1.935).



189884

1

La presente invención consiste en un juego de azar, totalmente nuevo en su concepción, que físicamente, está constituido por la representación corpórea de un puente sobre el que se mueven, accionados manualmente una serie de pequeños vehículos, de modo que el desplazamiento de los mismos está regido por el azar.

5

Como se ha anticipado, este juego de azar representa un puente formado por tres tramos, de los cuales, dos, los extremos, tienen posibilidad de basculación.

10

Estos tramos extremos se asientan sobre sendos puntos de apoyo, mientras que el tramo central está apoyado sobre pestañas emergentes de los frentes de cada uno de los tramos extremos, quedando enrasado con ellos.

15

Los puntos sobre los que basculan los tramos extremos, están alineados transversalmente con respecto a ellos y situados cercanos al frente del tramo que se acopla al tramo central, habiéndose previsto bajo cada uno de los tramos extremos referidos y en la parte opuesta al acoplamiento con el tramo central, sendas cartelas.

20

Estas cartelas presentan una forma que semeja semiarcos de la estructura del puente y, además compensan el descentrado del asentamiento de dichos tramos extremos sobre sus apoyos, haciendo tope sobre aquellos.

25

Por otra parte, el tramo central está compensado con respecto a la tendencia de reposo de los tramos extremos, siendo capaz de sostener una pequeña carga sin que éstos cedan, basculando y privando de apoyo al tramo central.

30

Esta pequeña carga se constituye por una pluralidad de cuerpos que simulan vehículos en miniatura que avanzan sobre el puente accionados manualmente, según las órde-



# 189884

1 nes de un elemento de azar, tal como un dado o una ruleta.

5 Las cartelas previstas bajo el tramo central - del puente, que simulan arcos de la estructura emergen de los frentes del tramo hasta acercarse a los apoyos de los -  
5 extremos, sin dificultar el acoplamiento falso de los tres tramos, y sin constituir medio adicional de soporte para el referido tramo central.

10 A fin de facilitar la comprensión de esta exposición, se acompaña a la presente memoria descriptiva hoja de dibujos del modelo de utilidad en que se ha representado lo siguiente:

15 Fig. 1a.- Perspectiva en despiece de uno de los pilares del puente y de sendas porciones de uno de los tramos laterales y del tramo central.

20 Fig. 2a.- Vista en alzado, parcialmente seccionado, del puente objeto del juego de azar.

25 Fig. 3a.- Vista de la sección A-B, indicada sobre la figura 2a.

El juego de azar, tal como está representado se compone de dos pilares 1, 2 que sustentan sobre ellos al tramo central 3 y, a los tramos laterales 4 y 5.

Los tramos laterales 4,5 y el central 3 se apoyan merced a los salientes o pestañas 6 de los tramos laterales, que se combinan con los entrantes 7 del tramo central 3.

Los tramos laterales 4,5, se apoyan sobre los pilares 1 y 2, merced a los elementos 8.

Las cartelas 10,11 semejan arcos del puente como puede apreciarse en los dibujos adjuntos.

30 La plataforma superior del puente 12 está subdi-



189884

1

vidida en cinco carriles iguales merced a los pequeños tabiques separadores 13. Por estos cinco carriles discurren los pequeños cochecitos móviles que, como se ha dicho, se mueven de acuerdo con las reglas de azar del juego.

5

La utilización se hace de la forma siguiente: se sortea con un dado el jugador que inicia el juego, que lo hace volviendo a lanzar el dado y empujando la columna de coches por detrás de forma que sobrepasen tantos coches la línea de salida como puntos haya obtenido el jugador en su tirada.

10

Paulatinamente, los demás jugadores operan de modo análogo. El juego continúa de este modo hasta que se llega a la otra línea de salida con el primer coche.

15

Desde este momento, los coches solo pueden avanzar de uno en uno, siendo para ello necesario obtener dicho número al tirar el dado.

20

El ganador es el primer jugador que puede pasar sus cinco coches al otro lado de la línea.

Si durante el transcurso del juego, un jugador provoca la caída del puente, queda eliminado con lo que los demás comienzan el juego nuevamente. De este modo o bien por eliminación, o bien por llegar con los cinco coches al otro lado se obtiene el ganador.

25

30



189884

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,  
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,  
10 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-  
sentarla como nueva y propia.

15 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 -  
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre  
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

25 Establecido el concepto expresado, en cuanto a la  
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-  
dacta 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:

1898847



1  
5  
10  
15  
20  
25  
30

1ª.-"JUEGO DE AZAR", caracterizado esencialmente por-  
que está constituido por la representación corpórea de un  
puente formado por tres tramos, de los cuales dos, los extre-  
mos, con posibilidad de basculación, se asientan sobre pun-  
tos previstos en sendos apoyos, mientras que el tramo central  
está apoyado sobre pestañas emergentes de los frentes de -  
cada uno de los tramos extremos, quedando enrasado con ellos  
y caracterizado también, porque los puntos por los que bas-  
culan los tramos extremos, están alineados transversalmente  
con respecto a ellos y situados cercanos al frente del tra-  
mo que se acopla al tramo central, habiéndose previsto ba-  
jo cada uno de los tramos extremos referidos y en la parte  
opuesta al acoplamiento con el tramo central, sendas carte-  
las que simulando semiarcos de la estructura del puente, com-  
pensan el descentrado del asentamiento de dichos tramos ex-  
tremos sobre sus apoyos, haciendo tope sobre aquellos.

2ª.-"JUEGO DE AZAR", según reivindicación primera, ca-  
racterizado esencialmente porque el peso del tramo central  
está compensado con respecto a la tendencia de reposo de -  
los tramos extremos, siendo capaz de sostener una pequeña -  
carga sin que éstos cedan, basculando y privando de apoyo -  
al tramo central; estando constituida dicha carga por una plu-  
ralidad de cuerpos que simulan vehículos en miniatura que -  
avanzan sobre el puente accionados manualmente, según las  
órdenes de un elemento de azar, tal como un dado o una rule-  
ta; habiéndose previsto bajo el tramo central de dicho puen-  
te, sendas cartelas longitudinales y paralelas que, simulan-  
do arcos de la estructura, emergen de los frentes del tramo  
hasta acercarse a los apoyos de los extremos, sin dificultar  
el acoplamiento falso de los tres tramos, y sin consti-



189884

1      tur medio adicional de soporte para el referido tramo cen-  
tral.

5      2ª. Se reivindica por último como objeto sobre  
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:  
"JUEGO DE AZAR".

Todo conforme queda descrito y reivindicado en  
la presente memoria descriptiva que consta de ocho páginas  
manografiadas y dibujos que se acompañan.

Madrid, 22 de Marzo de 1.973

BERNARDO UNGRIA

P.P.

10

15

20

25

30

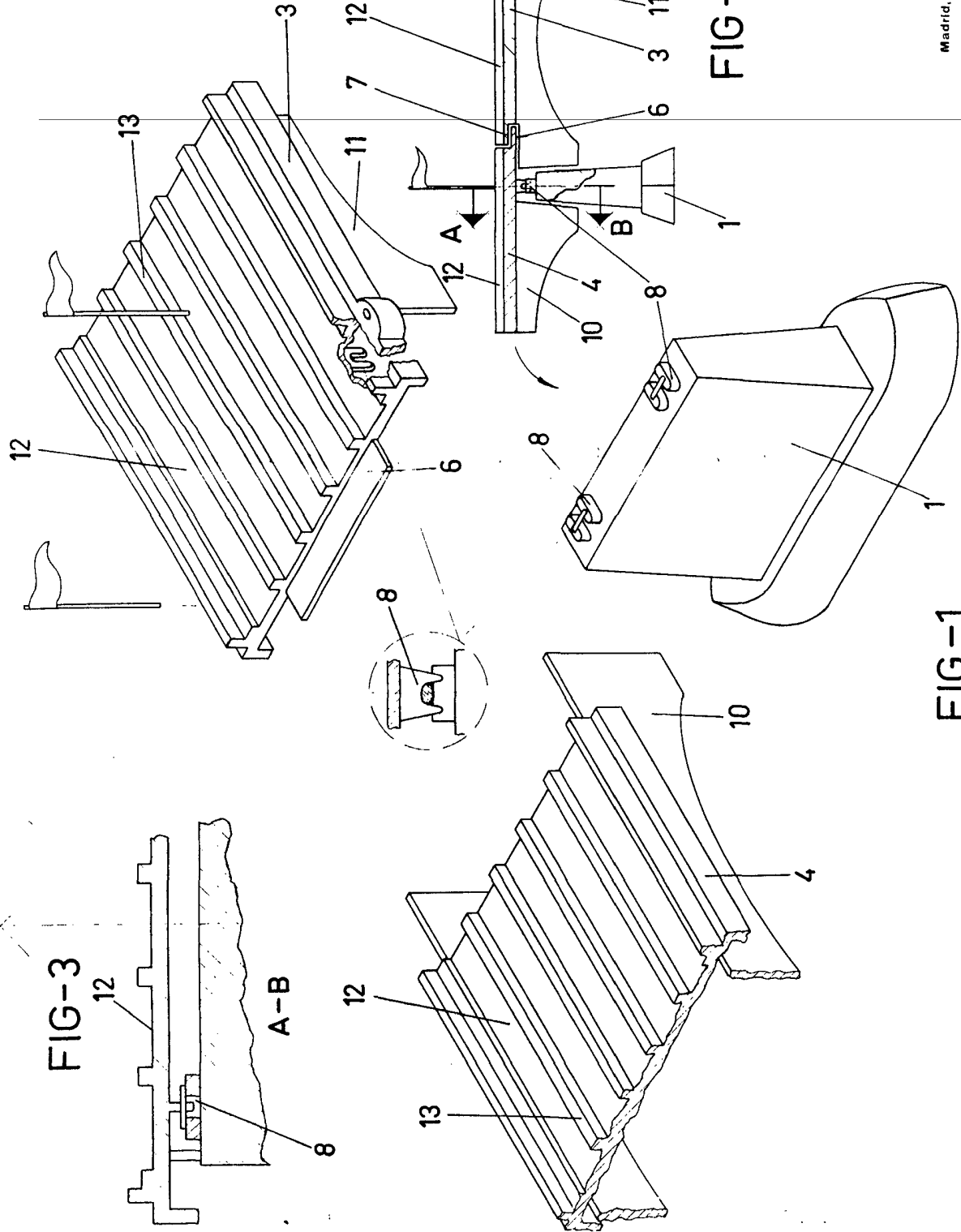


FIG-2

FIG-1

ESCALA VARIABLE  
 Madrid, 22 de MARZO de 1973  
 BERNARDO UNGRIA  
 P. P.