



Int. Cl. A 63 F

197557

Nº 197.557

# MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

## MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: YUTI, S.A.-

RESIDENCIA: Provenza, 171. BARCELONA (11).

ENUNCIADO: JUEGO DE COMPETICION Y HABILIDAD.

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



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).



2. 1973

1                    La presente invención, según se expresa en el  
enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un -  
juego de competición y habilidad, que consiste en líneas  
generales en una serie de planos escalonados sobre los que  
5                    se lanza una serie de fichas a través de un trampolín gira-  
torio, y cuyos planos escalonados tienen una numeración o -  
valor determinado, de tal manera que con la suma de todos  
los valores obtenidos por las fichas lanzadas, se obtendrá  
el tanteo final de cada jugador en el juego, y ganando aquel  
10                    jugador que consiga mayor puntuación.

15                    Para complementar la descripción que seguidamente  
se va a realizar y con el fin de ayudar a la mejor compren-  
sión de las características del invento, se acompaña con la  
presente memoria un juego de dibujos en donde se ha repre-  
sentado una vista en perspectiva del citado juego de compe-  
tición y habilidad.

20                    A tenor del plano comentado, el juego de compe-  
tición y habilidad está constituido por un terreno de juego  
determinado por una pluralidad de planos 1 escalonados, flan-  
queados por paredes laterales 2 y una pared 3 frontal, que  
con el plano 1 escalonado de más bajo nivel determina un  
colector para fichas de juego.

25                    Sobre el plano 1 escalonado de más alto nivel, se  
ha previsto una guía 4 flexible, giratoria por un extremo  
sobre dicho plano 1 y libre por el extremo opuesto.

La guía 4 constituye un trampolín orientable y  
graduable.

30                    Por el trampolín o guía 4, se lanzan una plurali-  
dad de fichas dirigidas hacia los planos 1 escalonados.

Los planos 1 escalonados están valorados y deter-



1 minan por su suma de puntos la valoración final de cada jugada.

5 Trás el plano 1 más valorado, se encuentra el colector de fichas que puntua 0 y que es el situado inmediatamente y a continuación de la pared frontal 3.

Cada plano 1 de valor intermedio se encuentra - entre dos planos de valor inferior.

10 Con esta constitución, al lanzar las fichas por el trampolín 4, estas irán a depositarse sobre cualquiera de los planos escalonados 1. Una vez paradas todas las fichas, se irán sumando las puntuaciones que cada una de ellas ha obtenido, y con la suma total de todas ellas se obtendrá la valoración total de la jugada, ganando el juego el jugador que haya conseguido una mayor puntuación.

15

20

25

30



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,  
5 que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre  
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-  
sentarla como nueva y propia.

15  
.....  
.....

20  
.....  
.....

25  
.....  
.....

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  
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-  
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:



1

1ª. JUEGO DE COMPETICION Y HABILIDAD, caracteriza-  
do esencialmente porque está constituido por un terreno de  
juego determinado por una pluralidad de planos escalonados  
flanqueados por paredes laterales y por una pared frontal  
que con el plano escalonado de más bajo nivel determina un  
colector para las fichas de juego, habiéndose previsto en  
el plano escalonado de más alto nivel una guia flexible, gi-  
ratoria por un extremo sobre dicho plano y libre por el ex-  
tremo opuesto, cuya guia constituye un trampolín orienta-  
ble y graduable, para una pluralidad de fichas lanzadas y  
dirigidas hacia los planos escalonados, los cuales están -  
valorados y determinan por suma de puntos la puntuación de  
cada jugada, con la particularidad de que trás el plano más  
valorado se encuentra el colector de fichas que puntua ce-  
ro, y cada plano de valor intermedio se encuentra entre  
dos planos de valor inferior.

5

10

15

2ª. Se reivindica por último como objeto sobre el  
que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita:  
JUEGO DE COMPETICION Y HABILIDAD.

20

Todo ello tal y como queda descrito y reivindica-  
do en la presente memoria descriptiva que consta de seis  
páginas mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

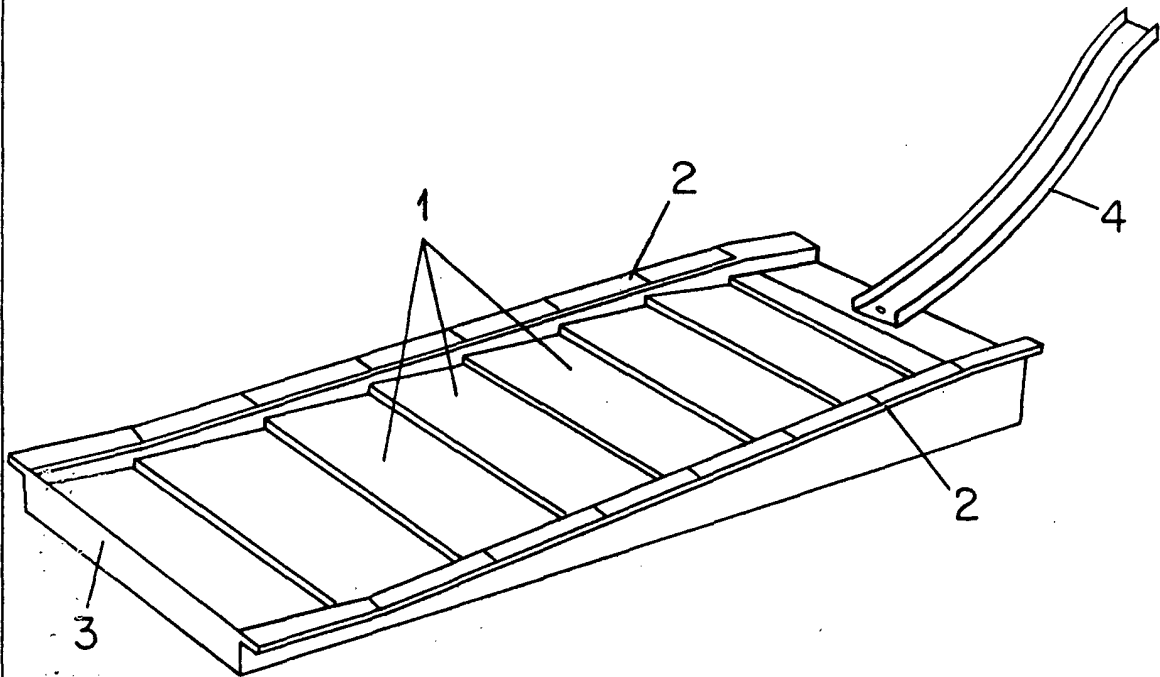
25

Madrid, 15 de Noviembre de 1.973

BERNARDO UNGRIA

P.P.

30



**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 15 de Noviembre de 1973

**BERNARDO UNGRIA**

P. P.