

ESPAÑA

ES

11

21

22

NUMERO

247.033/6

FECHA DE PRESENTACION

23.11.1979

Y

16 JUL. 1980

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 7/04

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE HABILIDAD MINIATURA PORTATIL

71 SOLICITANTE (S)
INDUSTRIAS GEYPER, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Eduardo Bosca, 33 VALENCIA

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
DON BERNARDO UNGRIA GOIBURU

js/.

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
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos 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
15 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 1935).

1 Pasando a describir el objeto de la invención por el
cual se solicita el presente modelo de utilidad, se hace
constar que la finalidad que se persigue es la de ofrecer
al público un juego de habilidad, del tipo miniatura, capaci-
5 tado para ser transportado incluso en el bolsillo, dado su
tamaño, y que está constituido exteriormente, como otros
de su misma clase, por un cuerpo paralelepípedo rectangu-
lar aplanado, en cuyo interior se encuentran las partes mecá-
nicas que efectúan los movimientos para la práctica del jue-
10 go, así como una superficie intermedia representativa del
campo de juego, que está cubierta por una tapa transparente
que permite la visión del desarrollo del juego y evita la sa-
lida de las partes libres que intervienen en él.

15 En el caso que nos ocupa, se caracteriza por la super-
ficie o campo de juego, en la que existen una serie de bajo-
rrelieves circulares de diferentes diámetros, distribuidos en
distintas posiciones, y otro bajorrelieve más amplio, que
afecta a todo el ancho de la superficie de juego y está dis-
puesto en un extremo de la misma.

20 Como elemento de juego se utiliza una regleta, de borde
superior arqueado en sus extremos, que se desplaza automáti-
camente hacia el bajorrelieve más amplio, barriendo la super-
ficie de juego y desplazando por empuje libre a una pieza
25 circular aplanada, que ha de hacerse llegar, siguiendo el
contorno de los bajorrelieves menores, sobre la superficie
plana del campo, hasta aquel más amplio.

La regleta está dotada de un movimiento de desplaza-
miento manual, desde un pulsador lateral guiado a lo largo
del borde longitudinal del mismo, para cargar un mecanismo,

1 miento de retroceso automático de la regleta, está relacio-
nado con una corredera y una palanca, y un dentado a modo
de cremallera que engrana con un mecanismo de piñones y rue-
das dentadas, que forman parte de un mecanismo de escape re-
5 gulador, sobre el cual incide una palanca con trinquete,
actuada desde un pulsador, que establece la parada y arranque
de recuperación de la regleta.

Con el fin de que se comprenda con mayor claridad el
objeto descrito, se acompaña a la presente memoria, un juego
de dibujos en los que se representa lo siguiente:

Figura 1.- Planta del campo o superficie de juego.

Figura 2.- Mecanismo, situado bajo superficie de juego
visto en planta.

15 El cuerpo que comprende, está dividido, como usualmen-
te sucede en este tipo de juegos, en dos compartimentos su-
perpuestos. En el superior, según la invención, va dispues-
to el elemento de juego integrado por la superficie o campo
-1-, que tiene una serie de bajorrelieves circulares -2- de
diferentes diámetros, con una superficie de separación entre
20 ellos, y como final de la superficie otro bajorrelieve trans-
versal -3-. El elemento de juego -4- es una ficha plana. La
regleta -5-, es móvil hasta la posición señalada en la figu-
ra 1, por desplazamiento manual mediante una corredera -6-
que forma parte del mecanismo. Su recuperación es automática
25 por impulso de un resorte de tracción -7- que se tensa en
aquel desplazamiento, en el cual es arrastrada otra correde-
ra -8- dotada de una cremallera -9-, con la cual engrana con
un conjunto de piñones y ruedas dentadas -10- que constitu-
yen un dispositivo regulador de escape, relacionado todo

1 -12- que establece el arranque o parada del desplazamiento de recuperación.

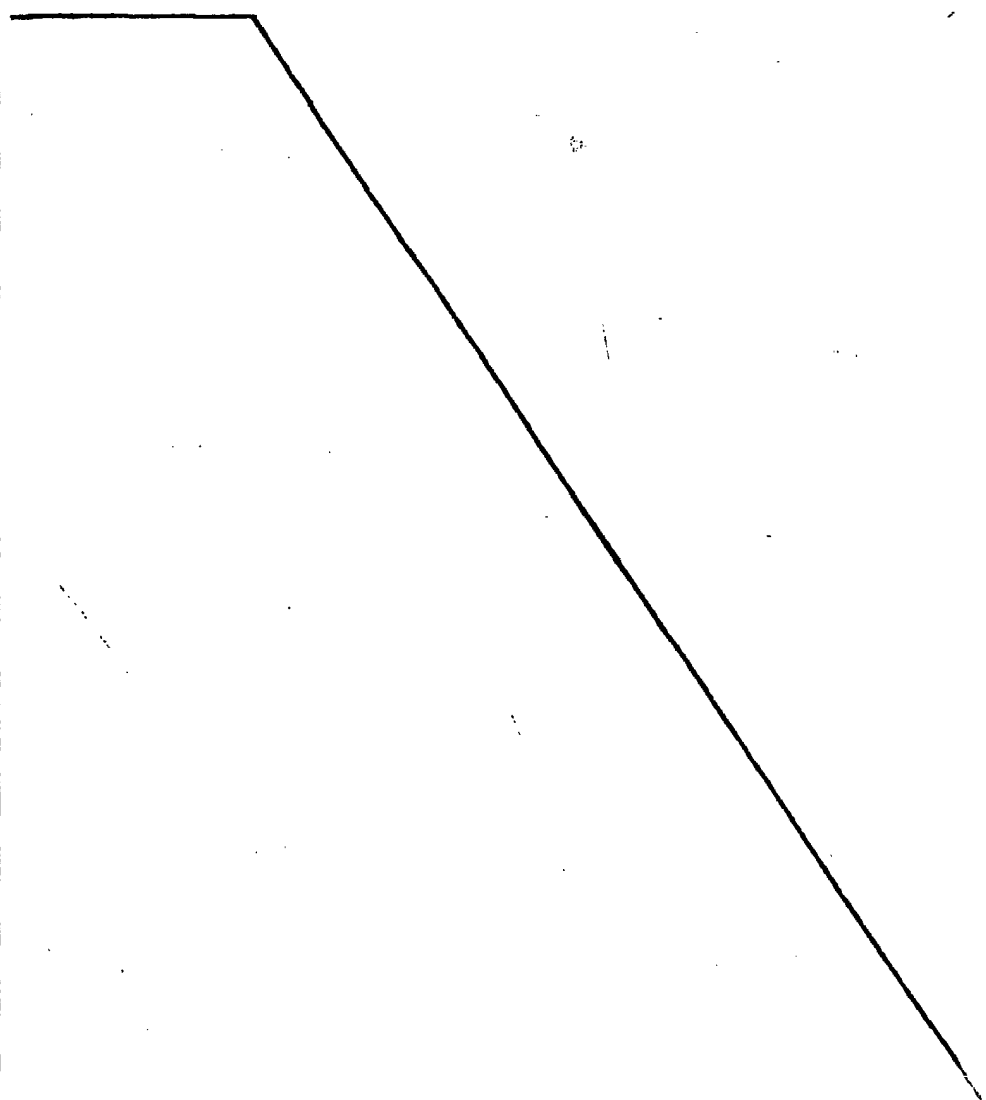
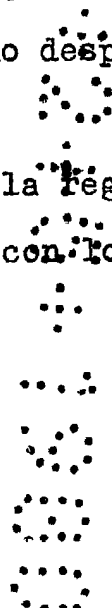
5 La habilidad del jugador ha de demostrarse haciendo que la pieza móvil o ficha -4- llegue, por el desplazamiento de la regleta -5- hasta el bajorrelieve transversal -3-, sorteando los bajorrelieves circulares -2-, al apoyarse en el espacio plano que los separa, a cuyo fin, el jugador hará inclinarse el estuche del juego de manera que dicho desplazamiento se consiga hasta su totalidad.

10 Una vez llegado a tope el desplazamiento de la regleta, se procede a una nueva carga del dispositivo, con lo que se puede repetir el juego.

15

20

25



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-
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 -
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.

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-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

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

1

5

10

15

20

25

1. JUEGO DE HABILIDAD MINIATURA PORTATIL, que -
comprende un cuerpo convencional, paralelepípedo rectán-
gular plano, en cuyo interior se encuentran las partes me-
cánicas que efectúan los movimientos para la práctica del -
juego, así como una superficie intermedia representativa -
del campo de juego, que está recubierta por una tapa trans-
parente que permite la visión del desarrollo del juego y -
evita la salida de las partes libres que intervienen en él;
caracterizado esencialmente porque en la superficie sobre la
que se practica el juego existen una serie de bajorrelieves
circulares de diferentes dimensiones, distribuidos en dis-
tintas posiciones, y otro bajorrelieve más amplio que afec-
ta a todo el ancho de la superficie de juego, dispuesto en
un extremo de la misma; constituyendo el elemento de juego
una regleta, de borde superior redondeado, que se desplaza
barriendo la superficie de juego y desplazando con ella un
elemento libre circular aplanado que ha de hacerse llegar -
por la habilidad del jugador, siguiendo el contorno de los
bajorrelieves menores hasta el más amplio; hallándose la re-
gleta dotada de un movimiento de desplazamiento manual para
la carga del mecanismo y un retroceso automático, a cuyo fin
es solidaria de una corredera, traccionada por un resorte, y
relacionada por medio de una palanca con otra corredera do-
tada de una cremallera que está engranada a un mecanismo -
formado por un conjunto de piñones y ruedas dentadas, que -
forman parte de un dispositivo de escape regulador, sobre el
cual incide una palanca, actuada desde un pulsador, para la
parada y arranque del movimiento de recuperación de la re-
gleta.

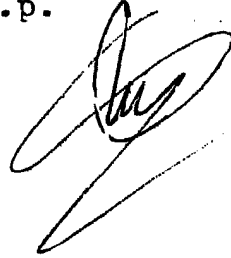
1 que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: JUE
GO DE HABILIDAD MINIATURA PORTATIL.

5 Todo conforme queda descrito y reivindicado en la
presente memoria descriptiva que consta de o c h o páginas
mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

Madrid, 23 de Noviembre de 1.979

BERNARDO UNGRIA

p.p.



10

15

20

25



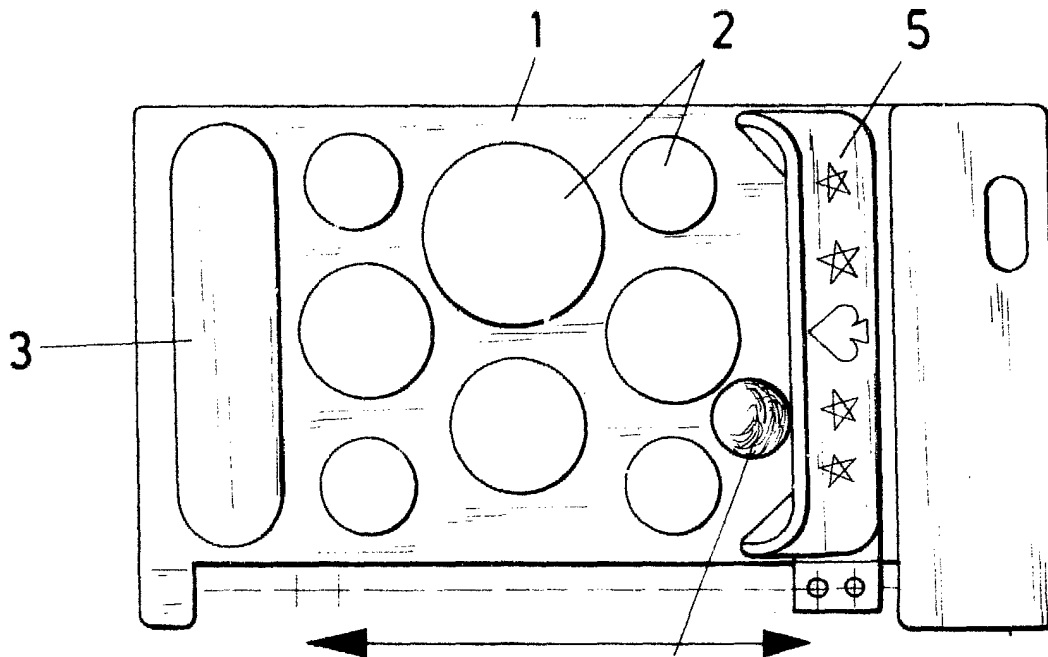


FIG. 1

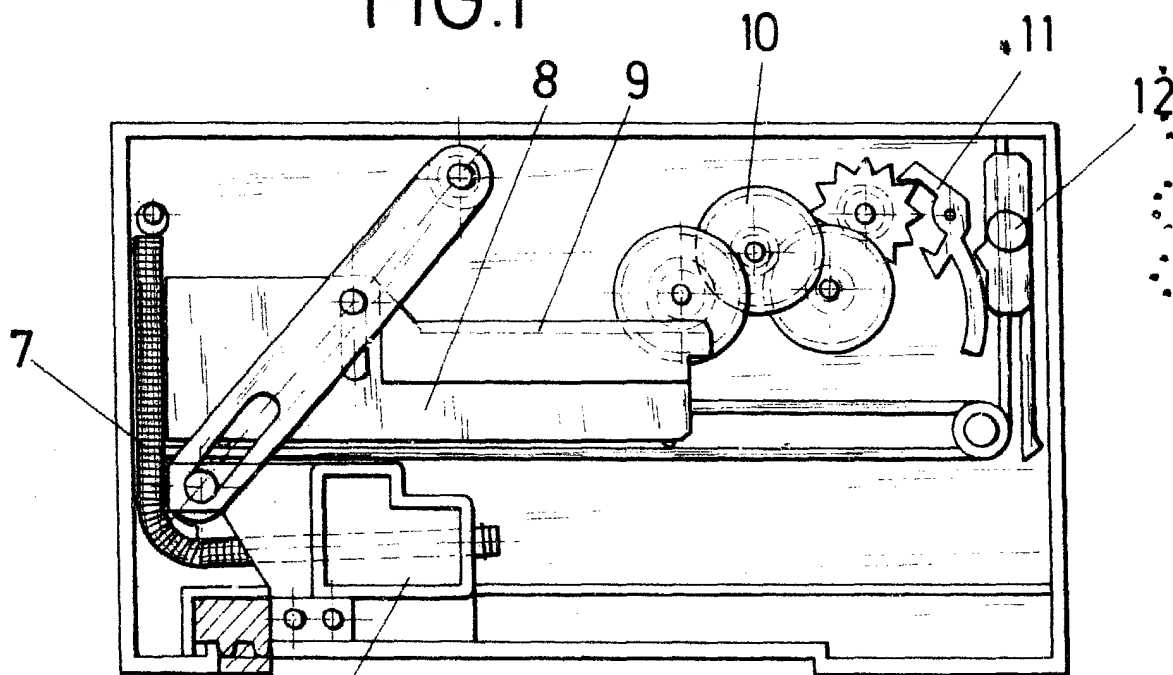


FIG. 2