



ESPAÑA

19 ES 21 22	NUMERO 249.910/X	18 Y
	FECHA DE PRESENTACION 9 abril 1.980	

16 NOV. 1980

MODELO DE UTILIDAD

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL G07F 17/32
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN MAQUINA RECREATIVA.
--

71 SOLICITANTE (S) HISPANO GAMES, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Carabela, 4 VALENCIA.-

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE DON BERNARDO UNGRIA GOIBURU.
--

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).

1 Según indica el enunciado de la presente memoria
el objeto a que la invención se refiere, es una máquina re-
creativa de las del tipo que funcionan con monedas que se-
5 introducen en la máquina por la ranura prevista al efecto,
y que la ponen en funcionamiento a través de los contactores
y conexiones eléctricas y electrónicas.

La máquina recreativa en cuestión viene a carac-
terizarse porque su tapa frontal comprende unos indicadores
luminosos numerados del uno al seis y con la configuración
10 correlativa de las caras de un dado, los cuales se encien-
den en orden circular al introducir una moneda en la máqui-
na, pudiendo detenerse la luz en uno de los indicadores al
pulsar un botón lateral, hecho que podrá efectuarse durante
cinco veces consecutivas y cuyas puntuaciones iluminadas se
15 situarán indistintamente en cinco ventanas luminosas que
con sus correspondientes pulsadores se han previsto en la-
zona inferior de la tapa, cada una de cuyas ventanas indica
una operación matemática de suma, resta, multiplicación y-
división, de manera que realizando las operaciones citadas
20 con los números dispuestos en cada ventana se obtiene un -
resultado que se indica en una sexta ventana, optando a otra
jugada según la puntuación conseguida.

Para mejor comprensión de la idea expuesta, se -
acompaña a título ilustrativo, un dibujo que muestra lo si-
25 guiente:

La figura única muestra el frente de la máquina-
en donde pueden apreciarse los indicadores luminosos con la
configuración de las caras de un dado, dispuestas en circulo
30 (1). En la parte derecha existe un pulsador (2) para -
interrumpir el giro de las luces que iluminan correlativa-

1 mente, dichas caras del dado.

En la parte inferior existen cinco indicadores - (3) y debajo de ellos otros tantos pulsadores (4), que se corresponden con aquellos.

5 Entre los indicadores (3) existen signos correspondientes a : ; - ; X y : (suma, resta, multiplicación y división), que corresponden a los factores de los indicadores.

A la derecha de estos indicadores existe otro (5) donde viene a darse el resultado obtenido en la operación.

10 La operación consiste en interrumpir con habilidad el giro de la luz que ilumina las caras de los dados, mediante actuación sobre el pulsador, situando el dígito - obtenido en la casilla elegida de los indicadores (3), en el orden deseado mediante la correspondiente actuación sobre los pulsadores.(4).

15 Cuando el último de estos pulsadores se ha actuado aparece el resultado en la casilla (5).

Depende de la habilidad del jugador el anotarse los dígitos obtenidos en la casilla correspondiente para al final de las operaciones de suma, resta, multiplicación y división un saldo de puntuación suficiente para optar --
20 gratuitamente a un nuevo juego.

25 La máquina esta en disposición de permitir el juego de varios jugadores a la vez para establecer la comparación de la puntuación obtenida, que queda señalada en las casillas (6) y (7).

No se considera necesario hacer mas extensa esta descripción para que cualquier persona perita en la materia comprenda perfectamente cual es la idea que se desea regis-
30

1 trar, así como las ventajas que de su realización indus
trial han de derivarse.

5 Por todo ello, y para evitar posibles imitaciones
se presenta esta solicitud pidiendo la explotación en exclu
siva de la idea descrita, de acuerdo con las consideracio-
nes y puntos que se desean reivindicar, que se concretan en
las páginas siguiente.

10

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,
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-
tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
25 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

1ª.- MAQUINA RECREATIVA, caracterizada esencialmente porque en su tapa frontal comprende unos indicadores luminosos numerados del uno al seis y con la configuración correlativa de las caras de un dado, los cuales se encienden en orden circular al introducir una moneda en la maquina, pudiendo detenerse la luz en uno de los indicadores al pulsar el botón lateral, hecho que podrá efectuarse durante cinco veces consecutivas y cuyas puntuaciones iluminadas se situaran indistintamente en cinco ventanas luminosas que con sus correspondientes pulsadores se han previsto en la zona inferior de la tapa, cada una de cuyas ventanas indica una operación matemática de suma, resta, multiplicación y división, de manera que realizando las operaciones citadas con los números dispuestos en cada ventana se obtiene un resultado que se indica en una sexta ventana, optando a otra jugada según la puntuación conseguida.

2ª.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita-
MAQUINA RECREATIVA.

25
30

Todo conforme, queda descrito y reivindicado en la presente memoria descriptiva, que consta de siete paginas mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

Madrid 9 Abril 1980

BERNARDO URRUTIA

p.p



