

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

PROCEDE DE LA PATENTE
DE INVENCION 483.851/3.

19 ES	11 NUMERO	10 Y
	21	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
		3.9.1979

MODELO DE UTILIDAD

16 NOV. 1980

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	61 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	G07F17/32; A63D 3/00

54 TITULO DE LA INVENCION

NUEVO JUEGO RECREATIVO.

71 SOLICITANTE (S)

D. ERNESTO VILLALOBOS PATERSON

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

C/ Jose Ma Ibarra y Gomez Rull, 140 (Políg. Industrial Ctra. Amarrilla) - SEVILLA -

72 INVENTOR (ES)

El mismo solicitante de nacionalidad española.

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE

D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU

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 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).

10

15

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, reconociendo 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 que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en definitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo anteriormente conocido.

20

25

Pues bien, a tenor de 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).

30

1 La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, se refiere a un nuevo juego recreativo.

5 Consiste, básicamente, en un campo de juego en forma de tronco de cono invertido en cuyo centro se coloca un búmer o golpeador multidireccional, y en cuya parte más alejada del centro se practican unos taladros para que se alojen en ellos las bolas lanzadas por el búmer central.

10 Este campo de juego en el interior de un mueble en cuyo exterior se encuentran la entrada de monedas, la ventanilla de recogida de premios y un pulsador para accionar manualmente el búmer central. El juego consiste en lograr introducir las bolas en los agujeros adecuados para lograr una combinación que dé lugar a un premio. Este premio puede consistir en partida gratis en el caso de construir una máquina recreativa tipo A, o bien, en dinero en metálico si se trata de una máquina recreativa tipo B según la legislación vigente o tipo C.

20 Para que se comprendan más fácilmente las características del juego recreativo que nos ocupa, se acompaña a la presente memoria, formando parte integrante de la misma, una hoja de planos donde se presenta lo siguiente:

25 Figura 1.- Representa un corte seccional del campo de juego con el mecanismo incorporado de acuerdo con los perfeccionamientos reivindicados.

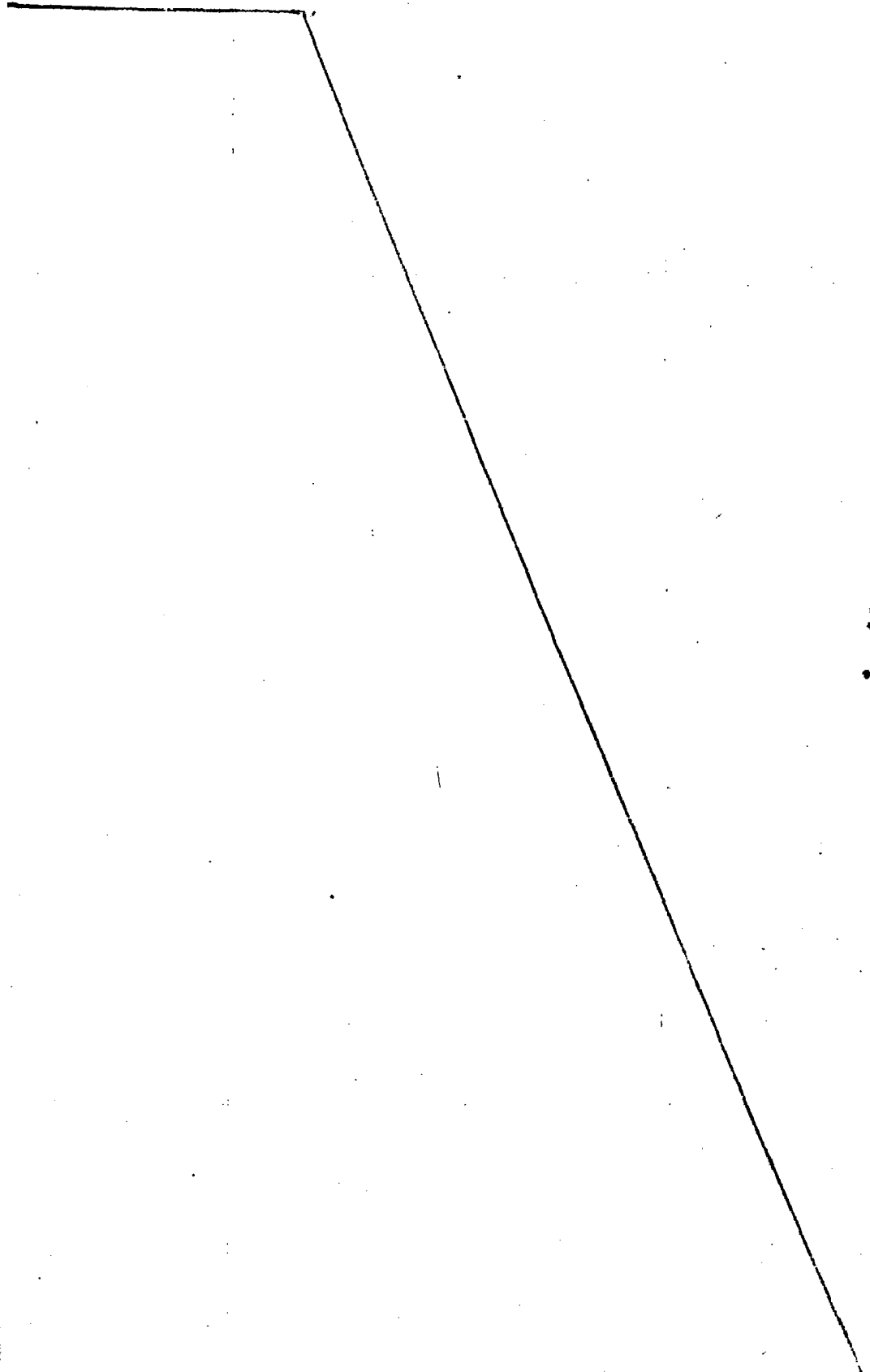
Figura 2.- Representa una vista de alzada del mencionado campo de juego.

30 Figura 3.- Corresponde a una vista en perspectiva de la máquina para juegos recreativos y/o de azar que constituye el objeto de la presente invención.

A tenor de las figuras comentadas, se observa que la máquina a la que se refiere la presente memoria se constituye a partir de un mueble referencia 1, en cuyo interior se instala una mesa de juego -2-, en forma de tronco de cono invertido en cuya parte más alejada se practican unas series de taladros -4-. La mesa de juego va montada sobre un soporte -14- bajo el cual se colocan varios electroimanes -5-, que al ser accionados al comienzo de la partida elevan un disco -6 con un orificio en el centro para no tropezar en su recorrido con el mecanismo del búmer provisto de varios pivotes -7- que sirven de guías del mencionado disco y al mismo tiempo de expulsores de las bolas alojadas en los taladros -4-. Estos pivotes tienen un taladro -8- en su centro para permitir el alojamiento en ellos de una varilla -9- que con el peso de la bola acciona unos contactos -10- convenientemente colocados en la parte inferior del disco eleva-bolas. Estos contactos son los que cierran, cuando coinciden en un orden determinado el circuito que da lugar a la obtención del premio.

La partida comienza introduciendo una moneda por la ranura -11- del mueble, la cual pasa a través de un selector -12- y acciona un microinterruptor -13-, el cual da el impulso necesario para que a través de un relé funcionen los electroimanes -5- que, al elevar el disco -6- lanzan las bolas fuera de los taladros -4-; gracias a la pendiente en forma de tronco de cono invertido del campo de juego las bolas tienden a rodar siempre hacia el búmer central, el cual las va despidiendo de nuevo hacia arriba hasta conseguir alojarlas en los taladros -4- terminando la partida cuando la última bola queda alojada en el correspondiente

1
taladro, siendo necesaria la introducción de una nueva --
moneda para comenzar una nueva partida, a no ser que se --
trate de una máquina recreativa tipo A, en cuyo caso el --
premio consistirá en una o más partidas gratis.



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
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:

1

1.- NUEVO JUEGO RECREATIVO, esencialmente caracterizado porque consisten en utilizar un cuerpo tronco-cónico o tronco-piramidal, en ambos casos situado invertido y abierto superiormente, presentando en una zona próxima a la embocadura una pluralidad de perforaciones o señalizaciones, disponiendo igualmente este cuerpo y en su base inferior de un expulsor multidireccional, consistiendo el juego en introducir una serie de bolas dispuestas en el interior del repetido cuerpo en las perforaciones o señalizaciones previstas en el contorno superior de él, consiguiendo el premio el que obtiene, por introducción de las bolas la combinación preestablecida y colocada en el lugar adecuado.

5

10

15

2.- NUEVO JUEGO RECREATIVO, según lo que se caracteriza porque, se ha previsto la colocación, en el interior de las perforaciones, de unos contactos que visualizan la introducción de la bola cuando ésta se produce, así como unos mecanismos expulsores para sacar las bolas de los alojamientos una vez el juego terminado y antes de la iniciación del siguiente.

20

3.- Se reivindica por último como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
NUEVO JUEGO RECREATIVO.

25

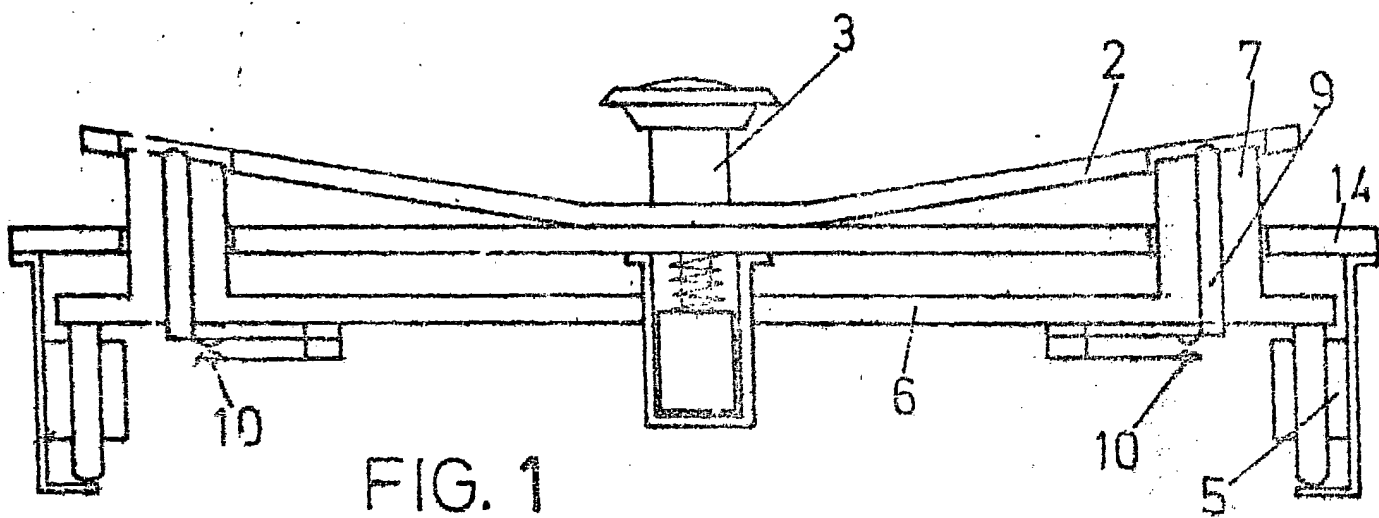


FIG. 1

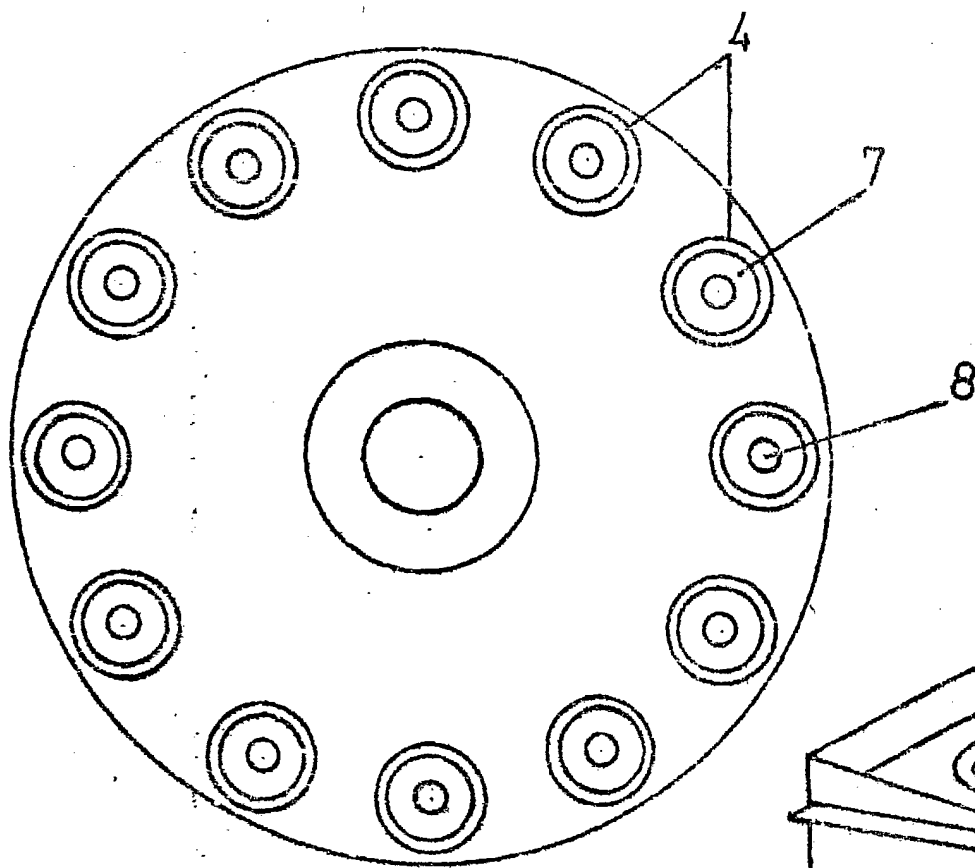


FIG. 2

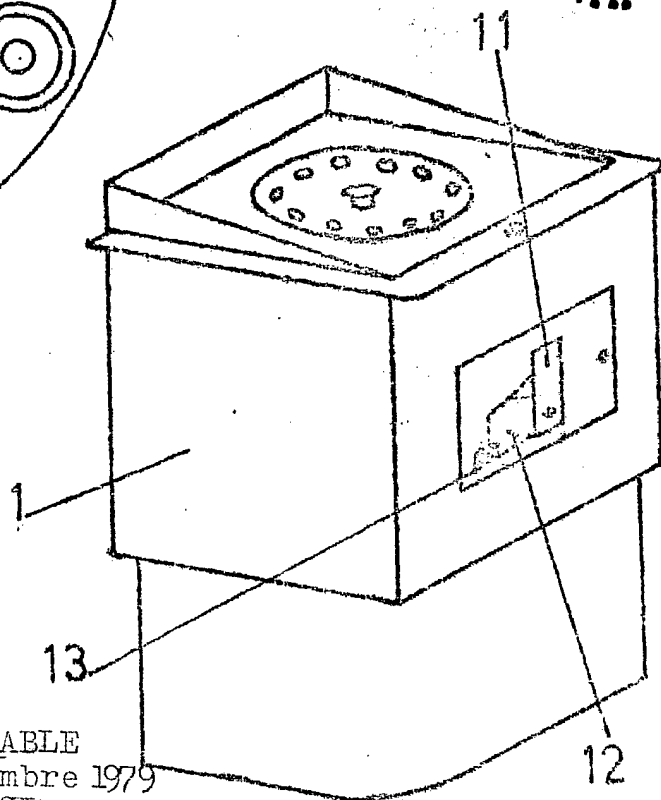


FIG. 3

ESCALA VARIABLE
 Madrid, 3 septiembre 1979
 BERNARDO UNGIA
 P.P.