



ESPAÑA

(10) ES	(11) NUMERO	(15) Y
(21)	254.144/0	
(32)	FECHA DE PRESENTACION	
	5 noviembre 1.980	

MODELO DE UTILIDAD

1 SET. 1981

(30) PRIORIDADES:

(31) NUMERO

(32) FECHA

(33) PAIS

(47) FECHA DE PUBLICIDAD

(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL

A63H 18/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN

JUEGO DE HABILIDAD PERFECCIONADO.

(71) SOLICITANTE (ES)

YUPI-MAR, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Elisenda de Montcada, 25.- PREMIA DE MAR (BARCELONA)

(72) INVENTOR (ES)

(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 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 1.935).

1 La habilidad e inteligencia de los niños debe ser
promovida y entrenada a través de sus juegos y a éste fin se
han creado diversidad de juguetes y objetos de entretenimient
to entre los que podemos destacar los juguetes de construc-
5 ción y los rompecabezas.

Todos estos juguetes y juegos, sin embargo presen-
tan como problema común el hecho de que su ejecución no está
limitada en el tiempo y así dejan que el jugador no fuerce
su imaginación y habilidad para resolver su juego en un tiem
10 po mínimo.

No cabe duda que el resolver problemas de habili-
dad manual puede crear una pereza mental si no se acostumbra
a la inteligencia para que adopte un ritmo eficaz y se agili
15 ce.

En la búsqueda de una solución se ha recurrido a
limitar el tiempo de ejecución por medios exteriores, relo-
jes de cuenta atrás, etc...

El objeto de la invención se aparta de todo lo co-
nocido por el hecho de que es el propio juguete el que marca
20 el ritmo de juego estimulando al jugador para que sus decision
nes sean rápidas y eficaces.

Se trata pues, de un juego que estimula la habili-
dad de identificar figuras geométricas con un cierto control
de tiempo, en este juego se combina el entretenimiento, la
25 competición y la enseñanza, por lo que es adecuado para los
niños en un gran margen de edades.

El juego consiste en componer una pista por la que
circula un vehículo, cuya velocidad de avance determina el
tiempo en que el niño debe superar, colocando los tramos de
30 la pista antes de que el vehículo rebase el tramo construido.

1 puesto que en caso contrario y por la pista elevada a modo de un puente, el citado vehículo caerá al vacío.

Con objeto de ilustrar lo descrito se acompaña -
unos dibujos en los que se ha representado un ejemplo de -
5 realización no limitativo de las posibilidades prácticas del juego.

En la figura uno se representa una perspectiva de conjunto, en tanto que en la figura dos aparece un detalle de las piezas que componen la pista.

10 De acuerdo con los dibujos el juego en cuestión está constituido por una pista que está elevada y se compone de una alineación de piezas 1 dispuestas transversalmente entre dos largueros 2.

15 Los frentes 3 de las piezas 1 presentan un perfil sinuoso y/o quebrado que unicamente se corresponde con el frente 3 de otra de las piezas 1 que componen la pista.

Sobre la pista se dispone un vehículo 4 cuyo avance es lento y constituye un temporizador para la colocación de las piezas 1, las cuales están provistas de sendos rebordes laterales 5 dirigidos hacia ambos sentidos para centrar las piezas 1 respecto a los largueros 2 y para encarrillar la dirección del vehículo 4 evitando que al desviarse pueda precipitarse por los laterales de la pista.

25 Al final de la pista se prevee un tope 6 que limita el avance del vehículo 4 cuando ha alcanzado su meta. El tope 6 es abatible y se alza por la acción de un resorte o de una banda elástica cuando el propio vehículo 4 alcanza y empuja el pestillo 7 que libera el gatillo 8.

30 El juego empieza poniendo en marcha el vehículo 4 al principio de la pista, en ese momento el niño debe ir

1 colocando las piezas l escogiendo la que encaje con la últi-
ma colocada. Si no se encuentra la pieza correspondiente,
el vehículo 4 puesto que sigue avanzando se precipita al va
cío y este es precisamente el efecto que se debe evitar.

5



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

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

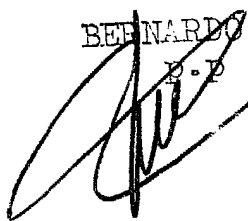
1 1ª.- "JUEGO DE HABILIDAD, PERFECCIONADO".- caracte-
terizado esencialmente porque está constituido por una pis-
ta, preferentemente elevada, compuesto por una alineación
de piezas que dispuestas transversalmente entre sendos lar-
5 gueros, sus frentes presentan un perfil sinuoso y/o quebra-
do que unicamente se corresponde con el frente de otra de
las piezas que componen a la pista constituyendo un rompe-
cabezas, con la particularidad de que sobre la pista se dis-
pone un vehículo cuyo avance determina un temporizador para
10 la colocación de las piezas, las cuales están provistas de
sendos rebordeados laterales dirigidos hacia ambos sentidos,
habiéndose previsto al final de la pista un tope para el a-
vance del vehículo que siendo abatible es accionado por el
propio vehículo a su paso.

15 2ª.- Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
"JUEGO DE HABILIDAD, PERFECCIONADO".

20 Todo conforme queda descrito y reivindicado en la
presente memoria descriptiva que consta de siete páginas -
mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 5 de Noviembre de 1.980

BERNARDO UNGRIA



25

30

FIG.2

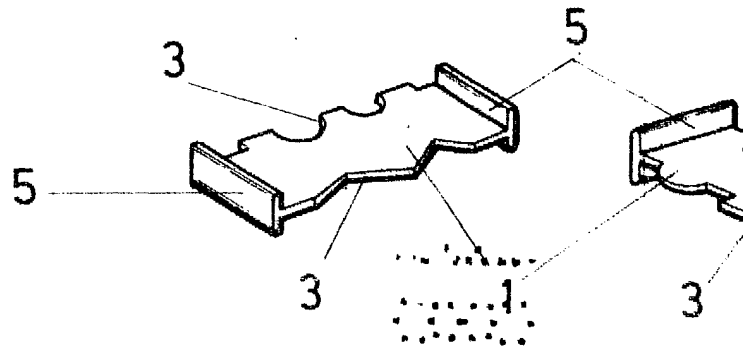
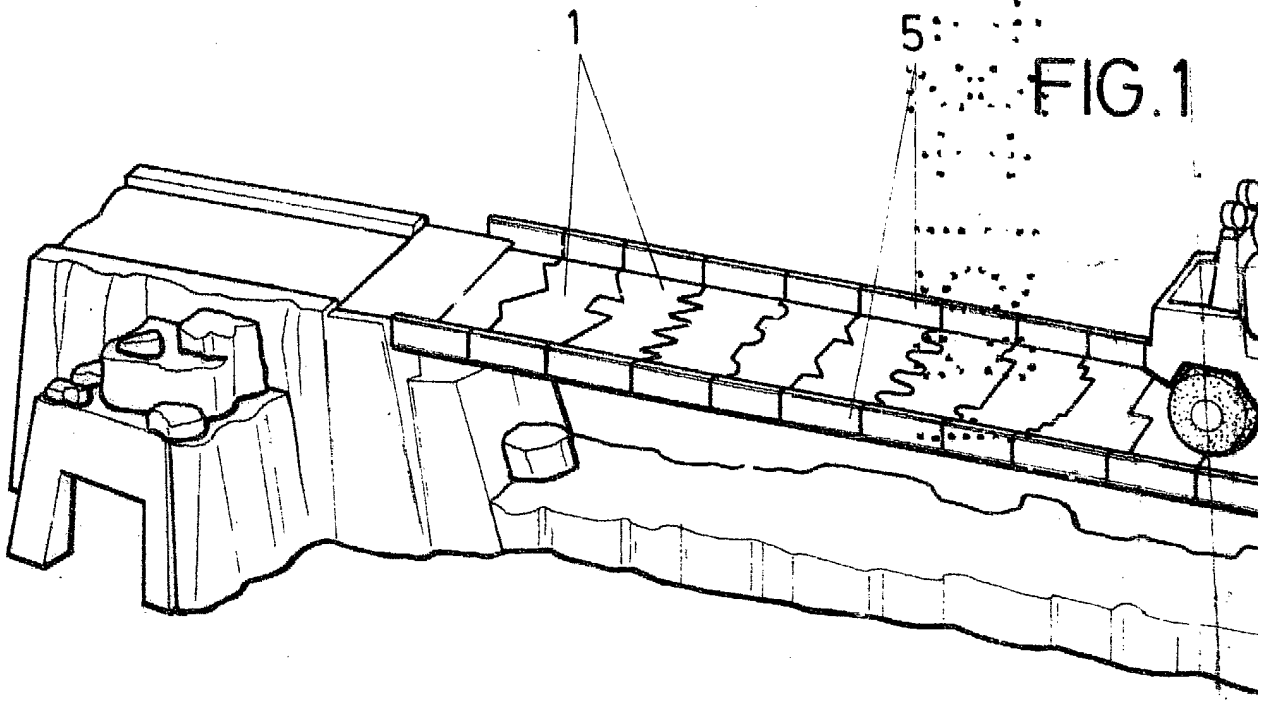


FIG.1



G.2

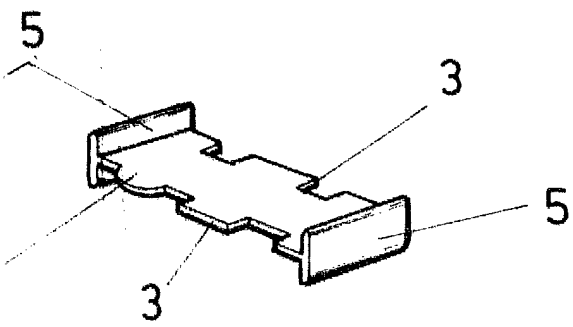
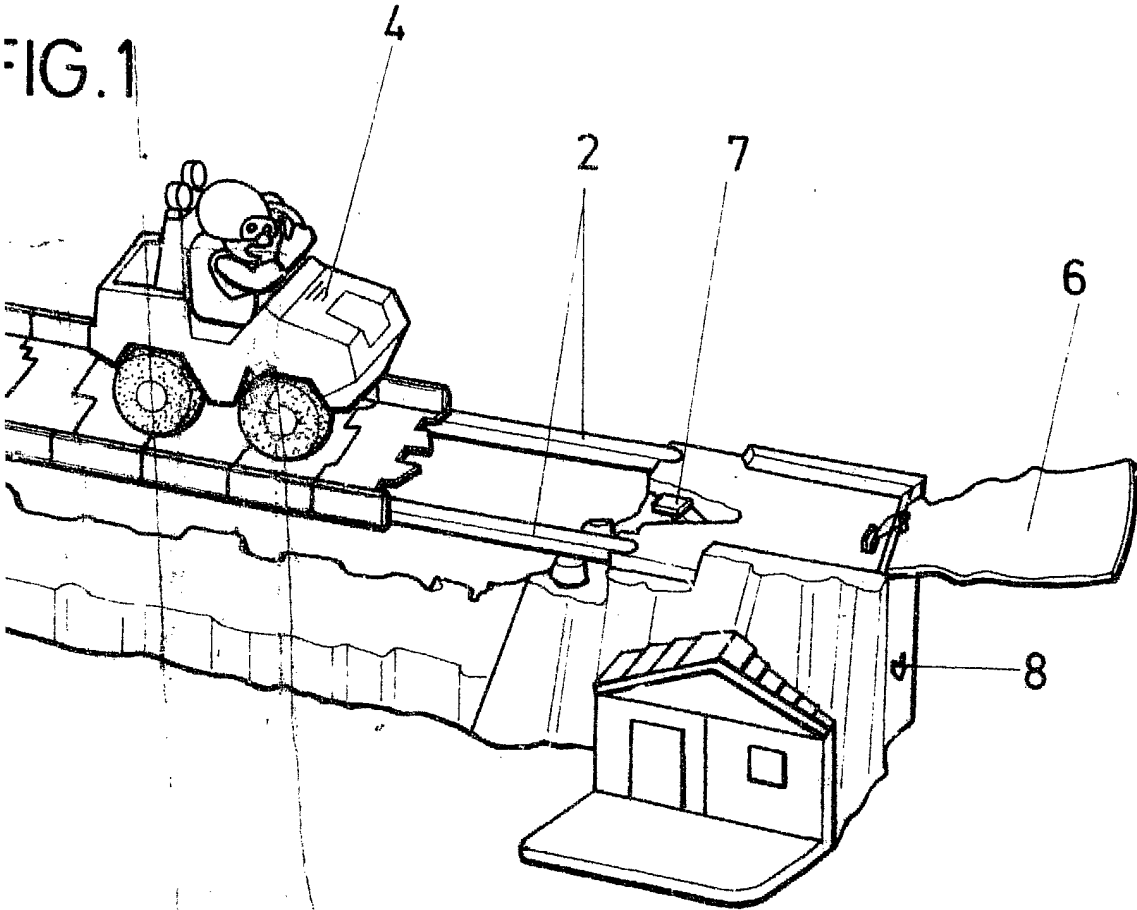


FIG. 1



ESCALA VARIABLE
Madrid, 5 noviembre de 1.980
BERNARDO UNGRIA

[Handwritten signature]
P. 8