

ES	11 21	NUMERO 256.919/1	17 10 Y
	22	FECHA DE PRESENTACION 13-3-1.981	



MICROFILMADO

MICROFILMS

MODELO DE UTILIDAD

ESPAÑA

16 DIC. 1981

50 PRIORIDADES:	51 NUMERO	52 FECHA	53 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL H 63 F 51 00
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO ELECTRONICO DE BOLA.

71 SOLICITANTE (S)
WONIL, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Arrebabal, 6.- ONIL (ALICANTE)

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 El objeto a que se contrae la presente Memoria,
consiste en un juego electrónico de bola, que permite ex-
teriorizar mediante luces, todas las funciones de una ru-
leta de tipo convencional, pero más cómoda al no tener --
5 ningún elemento móvil, siendo apreciable el juego tanto -
visualmente como acústicamente.

En este sentido el juego electrónico de Bola, -
se caracteriza por estar constituido por un circuito elec-
trónico, que comprende una serie de circuitos integrados
10 para combinar nueve LEDS, que corresponden, respectivamen-
te, a un dígito, y cuyos LEDS, en virtud de su integra-
ción en el mencionado circuito, combinado con un conjunto
RC, al ser pulsado el correspondiente conmutador, estimu-
la al condensador que se carga automáticamente, y, al ---
15 tiempo de descargarse poco a poco, va iluminando correla-
tivamente los LEDS, imitando además el sonido de saltos -
de bola cada vez con mayor lentitud, hasta quedar final-
mente iluminado el LED que señala el dígito correspondien-
te a la jugada.

20 Para mejor comprender lo expuesto, se acompaña
a la presente un juego de dibujos, en los que se represen-
ta lo siguiente:

Figura 1ª.- Muestra una realización práctica de la -
caja que encierra el dispositivo, cuya apariencia externa
es similar a una ruleta convencional, viéndose en disposi-
25 ción de círculo los nueve LEDS que serán correlativamente
iluminados durante el funcionamiento, a partir de la pul-
sación del correspondiente conmutador -1- dispuesto en ca-
da esquina de la caja, que cierra el circuito eléctrico -
de alimentación, para lo cual esta dotado de correspon-
30

1 dientes baterias autónomas, no representada, pero que estan
ocuidas dentro de la propia caja. La disposición de los --
conmutadores permite la puesta en funcionamiento del juego
por cualquier jugador.

5 Figura 2a.- Muestra la placa de circuito impreso, vis
ta por la cara superior. Los componentes electrónicos es--
tan soldados a dicha placa de circuito impreso, y son: 9 -
diodos electroluminiscentes; 2 circuitos integrados, 4 con
10 densadores; 6 resistencias; 1 transistor y 1 altavoz. El -
circuito integrado -IC1- es un generador de impulsos, ate-
nuado con el tiempo, y esta atenuación esta determinada --
por las constantes de tiempo de las redes RC de realimenta
ción. Los impulsos provinientes del -IC1- van a la entrada
15 del -IC2- que es un circuito integrado multiplexor, que --
tiene la misión de encender en cada momento un LED (L-1, -
L-2, L-3, L-4, L-5, L-6, L-7, L-8 y L-9) y pasar a encen--
der el siguiente con cada impulso que recibe. Al irse ate-
nuando estos impulsos, el encendido de los LEDS va disminu
yendo en velocidad y al cabo de unos segundos se habrá pa-
20 rado fijando la posición encendida de un LED que coincide-
rá con un número asignado en el tablero del juego o caja. -
El transistor tiene la misión de amplificar estos impulsos
y pasarlos al altavoz, el cual permite exteriorizar el so-
nido de los impulsos dando un golpe por cada paso de un --
25 LED a otro, y por lo tanto da la impresión sonora de una -
ruleta mecánica convencional. Los puntos señalados en la fi
gura con "+" y "-", corresponden a la alimentación de las
baterías. Los puntos A-B van a parar al altavoz miniatura.
Los restantes elementos R-resistencias y C-condensadores -
30 están señalados también.

1

Finalmente la figura 3ª.- muestra la placa de --
circuito impreso por la cara posterior, donde van los hi--
los conectores, que relacionan entre sí los elementos com--
ponentes electrónicos.

5

Como ya se comprende por la descripción anterior
el juego simula el movimiento de una bola, que se mueve si
guiendo una circunvalación de LEDS, con sonido, simulando
una ruleta, y siendo de aplicación tanto al juego de rule--
ta como a otros en los que sea utilizable un número aleato--
rio del 1 al 9 o menor.

10

No se considera necesario hacer más extensa esta
descripción, para que cualquier persona perita en la mate--
ria comprenda perfectamente cual es la idea que se desea --
registrar, así como las ventajas que de su realización in--
dustrial han de derivarse.

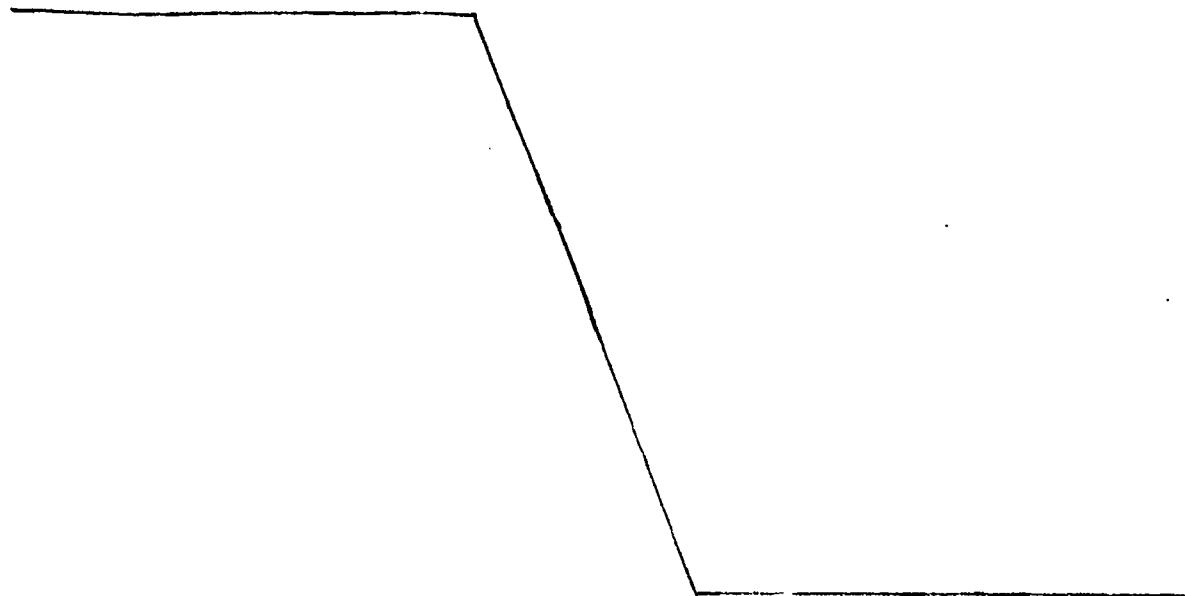
15

Por todo ello, y para evitar posibles imitacio--
nes se presenta esta solicitud pidiendo la explotación en
exclusiva de la idea descrita, de acuerdo con las conside--
raciones y puntos que se desean reivindicar, que se concre--
tan en las páginas siguientes.

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

1. JUEGO ELECTRONICO DE BOLA, caracterizado -
esencialmente por el hecho de estar constituido por un cir-
cuito electrónico que comprende una serie de circuitos in-
tegrados para combinar nueve LEDS que corresponden, respec-
tivamente a un dígito, y cuyos LEDS, en virtud de su inte-
gración en el mencionado circuito, combinado con un conjun-
to RC, al ser pulsado el correspondiente conmutador, esti-
mula al condensador que se carga automáticamente y al tiem-
po de descargarse poco a poco va iluminando correlativamen-
te los LEDS, imitando además el sonido de saltos de una bo-
la cada vez con mayor lentitud, hasta quedar finalmente ilu-
minado un LED que señale el dígito correspondiente a la ju-
gada.

5

10

15

2. Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
JUEGO ELECTRONICO DE BOLA.

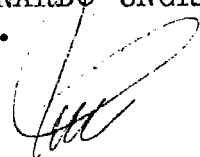
20

Todo conforme queda descrito y reivindicado en
la presente memoria descriptiva que consta de siete pá-
gina mecanografiada y dibujos que se acompañan.

25

Madrid, 13 de Marzo de 1.981

BERNARDO UNGRIA
p.p.



30

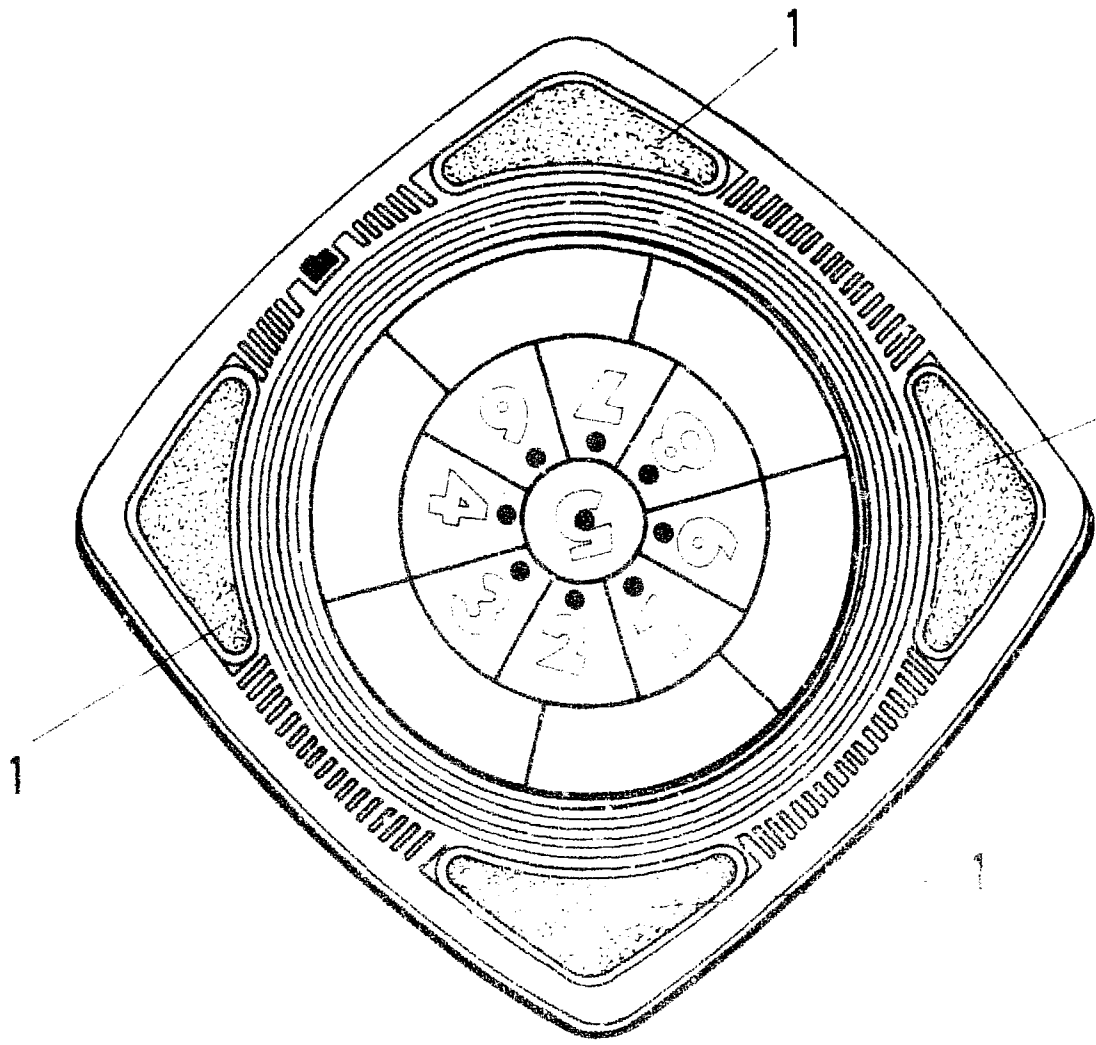


FIG. 1

ESCALA VARIABLE

Madrid de 1920 de 1921

BENIGNO UNGRIA

10

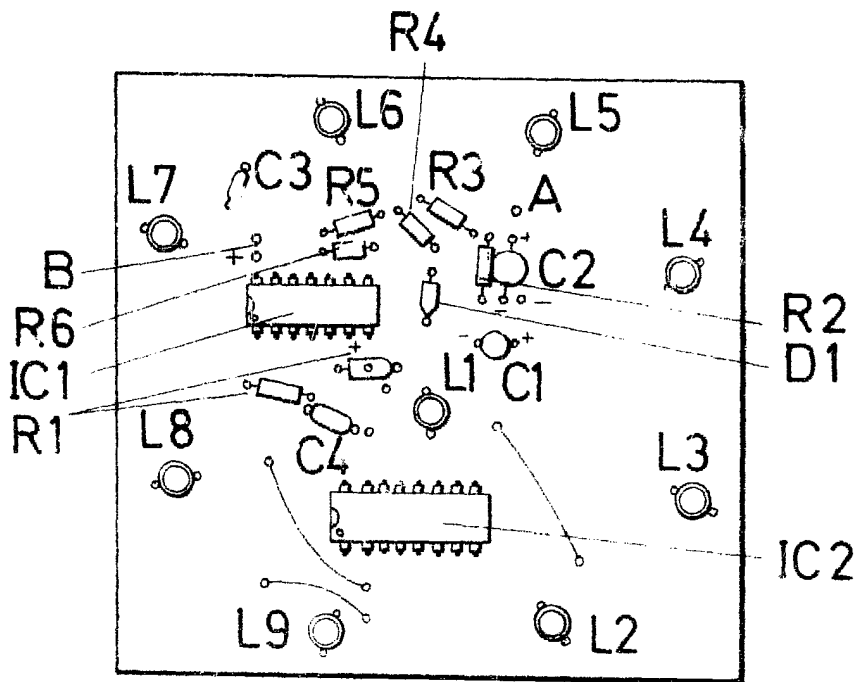


FIG.2

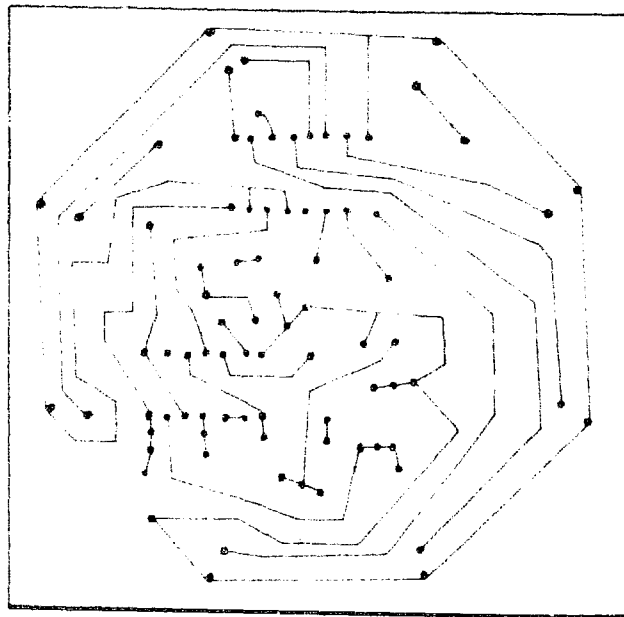


FIG.3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 13 de Marzo

de 1981

BERNARDO UNGRIA

P. P.