



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

19 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	263.958	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		17.3.82	

16 DIC. 1982

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 9/04

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

JUGUETE DE AZAR.

71 SOLICITANTE (S)

D. ANTONIO SANCHEZ BERGAMO

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Villardondiego, 10 - MADRID (32) -

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, admitiéndola  
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-  
tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no  
10 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 presente invención se refiere a un juguete de  
azar, cuya especial configuración y estudiado diseño ha-  
cen que el mismo resulte altamente ventajoso respecto a  
otros existentes de análogas finalidades.           ... :

5           El juguete de azar que la invención propone  
constituye un dado de juego que presenta la particulari-  
dad de que el mismo es de configuración totalmente esfé-  
rica, estando dotado sobre su superficie externa de las  
correspondientes agrupaciones de signos, adecuadamente -  
10 dispuestos, determinando los respectivos números del -  
1 al 6 inclusives correspondientes a un dado de juego con  
vencional.

15           El cuerpo esférico constitutivo del dado presen-  
ta interiormente una serie de rehundidos aproximadamente  
semiesféricos, siendo el número de rehundidos concretamen-  
te de seis y están situados ordenadamente en perfecta -  
oposición a los signos o grupos de signos diferentes en-  
tre sí que aparecen en la superficie externa del cuerpo  
esférico.

20           En el interior del propio cuerpo esférico va alo-  
jada libremente una bola pesada cuyo diámetro es comple-  
mentario al de los rehundidos y cuya bola es susceptible  
de ocupar cualquiera de tales rehundidos estabilizando -  
una posición del juguete o dado.

25           De acuerdo con la estructura mencionada, la esfera  
que constituye el juguete se lanzará sobre una superfi-  
cie plana, de tal modo que al contar con la referida bo-  
la interna, ésta se alojará en uno de los rehundidos es-  
tabilizando una determinada posición en virtud de que -  
30 el centro de gravedad de la esfera corresponderá a una -

1 zona próxima al punto de apoyo de la misma sobre la super-  
ficie plana en la que se juega, como consecuencia del peso  
de la bola ubicada en uno de los rehundidos.

5 Por consiguiente, con el juguete de azar ex-  
puesto es posible realizar el juego del dado al igual que  
se realiza con los dados convencionales, pero con la gran  
ventaja de que en este caso al ser el dado de forma esféri-  
ca no da lugar a que la misma pueda ocupar una posición in-  
termedia como ocurre normalmente con los dados en forma de  
10 cubo.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva de una hoja única de planos cuyas figuras representan lo siguiente:

Figura 1ª.- Muestra una vista de la esfera - que constituye el juguete de azar objeto de la invención.

Figura 2ª.- Muestra una vista asimismo en - perspectiva de la esfera dividida en dos mitades para poder apreciar los rehundidos internos de la misma, y en cuya figura se observa asimismo la correspondiente bola que irá alojada en el interior de la esfera que constituyen las dos mitades citadas.

Figura 3ª.- Muestra una vista en sección diametral de la esfera que constituye el juguete de azar.

Figura 4ª.- Muestra una vista en sección según la línea A-B representada en la figura anterior.

A la vista de las comentadas figuras, puede observarse como el juguete de azar objeto de la invención se constituye mediante un cuerpo esférico l sobre cuya su-

1       perficie externa aparecen agrupaciones de signos o grupos  
de signos diferentes referenciados con 2, los cuales co-  
rresponden precisamente a los seis signos con que cuenta -  
un dado convencional, con la particularidad de que tales  
5       signos 2 forman parte de un material 3 dispuesto en el in-  
terior del cuerpo esférico 1 y solidarizado perfectamente  
a la superficie interna de éste, de tal modo que el refe-  
rido material 3 se prolonga en apéndices pasantes a tra-  
vés de la pared que determina el cuerpo esférico 1, para  
10       dejarse ver externamente determinando los referidos signos  
o agrupaciones de signos 2.

El material 3, que puede considerarse como  
formando parte del propio cuerpo esférico 1 presenta una  
serie de rehundidos 4 que son aproximadamente semiesféri-  
cos, y cuyo número es precisamente de seis y se encuentran  
15       situados ordenadamente en perfecta oposición a los signos  
o grupos de signos diferentes 2 anteriormente aludidos.

Los rehundidos semiesféricos 4 presentan -  
un diámetro que es complementario con el de una bola pe-  
sada 5 alojada en el interior del cuerpo esférico 1 y po-  
sibilitada de libre desplazamiento para ocupar cualquiera  
20       de los aludidos rehundidos 4, estabilizando una posición  
del juguete.

Es decir que al lanzar el cuerpo esférico 1  
25       la bola 5 se ubicará en uno de los rehundidos 4 y en vir-  
tud del peso de la referida bola 5 el cuerpo esférico 1 -  
ocupará una posición estabilizada, ya que por el peso de  
dicha bola el centro de gravedad del cuerpo esférico 1 se  
encontrará en una posición baja del mismo, todo ello con -  
30       el fin de que el signo o grupos de signos 2 correspondien-

1 te quede en la posición más elevada del cuerpo esférico l,  
constituyéndose de este modo un dado cuya forma es total-  
mente esférica.

5



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                   1.- JUGUETE DE AZAR, esencialmente caracte  
rizado porque se constituye mediante un cuerpo esférico y  
huevo que interiormente presenta rehundidos aproximadamen  
5                   te semiesféricos, en número de seis y situados ordenadamen  
te en perfecta oposición a signos o grupos de signos dife  
rentes entre sí que aparecen indelebles en la superficie  
externa del cuerpo esférico, habiéndose previsto que en -  
el interior exista con libre desplazamiento una bola pesa  
da, de diámetro complementario al de los rehundidos sus  
10                   ceptible de ocupar cualquiera de ellos estabilizando una  
posición del juguete.

                  2.- Se reivindica por último como objeto so  
bre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se so  
licita: JUGUETE DE AZAR.

15                   Todo conforme queda descrito y reivindicado  
en la presente memoria descriptiva que consta de ocho pá  
ginas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 17 Marzo 1.982

BERNARDO UNGRIA  
P.P.



20

25

30

FIG. 4  
A-B

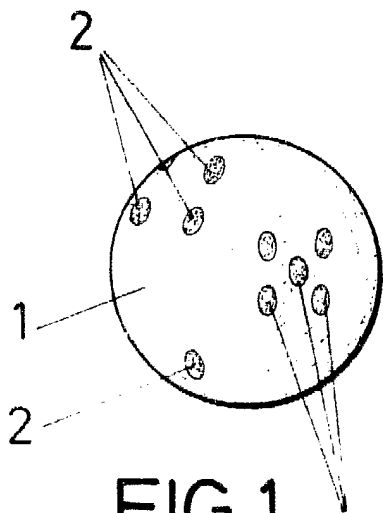
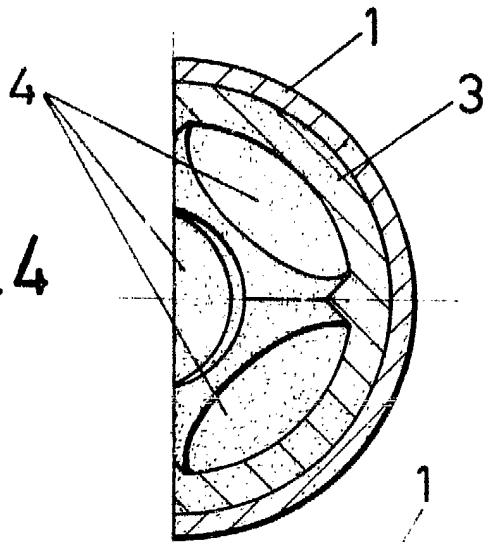


FIG. 1

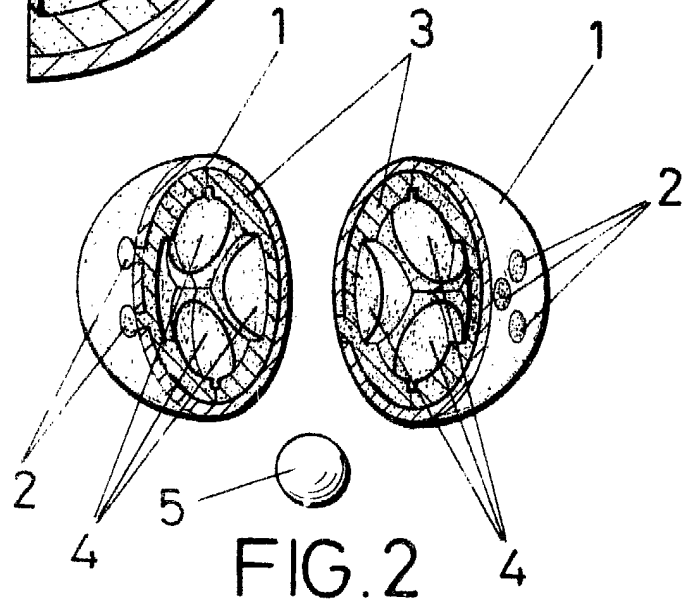


FIG. 2

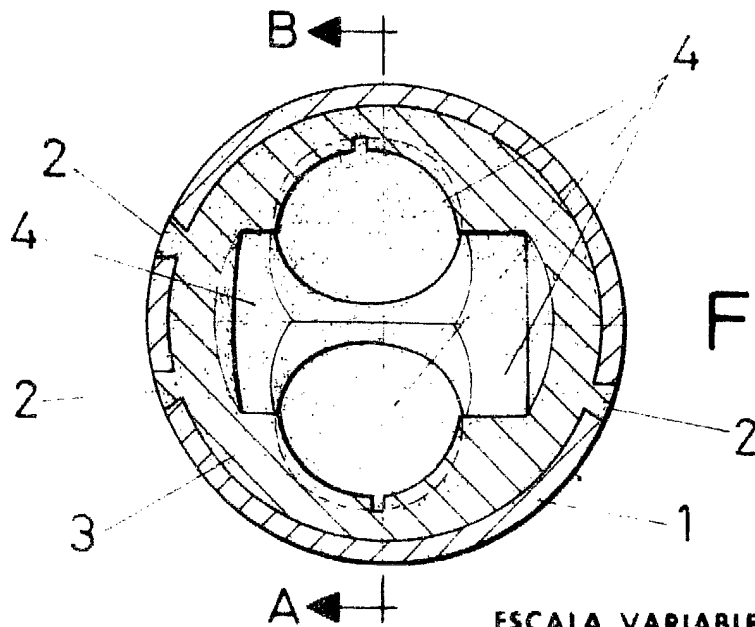


FIG. 3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 27 de Marzo de 1987

BERNARDO UNGRIA

P. P.