



ESPAÑA

10	ES	11	NUMERO	10	Y
		21	266.911		
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			12 agosto 1983		

MODELO DE UTILIDAD

16 OCT. 1983

50	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
	31	NUMERO			

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63 F 9/00

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"NUEVO JUEGO DE HABILIDAD"

71	SOLICITANTE (S)
	JUGUETES FEBER, S.L.

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	Avda. Principe de España, 61 - IBI (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 patentabi-
lidad 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, apa-
ratos, instrumentos, procesos de fabricación etc. La ampli-
tud de conceptos previstos como patentables, ha llevado al
legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración conteni-
10 da en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no limi-
tativa, 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 -
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 -
articulado que recoge los conceptos expresados, debe consi-
derarse, 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 quién aporta a la industria del país una mé-
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 1935).

1 De todos es conocida la gran demanda existente -
en el mercado, en relación con juguetes cuyo manejo posibi-
lite la realización de determinadas pruebas de habilidad, -
por parte de uno o varios jugadores.

5 En tal sentido, resultan conocidos juguetes en -
los que intervienen móviles, tales como vehículos o figuras,
que en su evolución o movimiento, a través de mandos apro-
piados, reciben complementos del juego, consistiendo la --
prueba o desarrollo del ejercicio en la instalación de di-
10 chas partes sobre zonas de elevado índice de dificultad.

Como consecuencia de sus características peculia-
res, sucede en buena parte de juguetes, que su utilización-
queda limitada a usuarios con unos ciertos reflejos en fun-
ción de su edad, lo cual repercute decisivamente en la: ---
15 aceptación y volúmen de ventas.

El nuevo juego de habilidad que nos ocupa consti-
tuye sin duda una realización cuya sencilla construcción y
manejo fácil, hace posible su utilización por cualquier --
usuario, sea cual fuere su edad e índice de reflejos.

20 Según dichas características, el juego en cues-
tión consta de una plataforma en la cual se encuentra un -
dispositivo mecánico, que accionado mediante la manipulación
de pulsadores, origina movimientos de rotación de una figu-
ra central de gran tamaño, que en sus evoluciones báscula --
25 hacia otras figuras humanas laterales situadas sobre la --
propia plataforma, cuyas figuras actúan con partes móviles
tales como los brazos previstos de un arma de golpeo.

La obtención del movimiento de la figura central
así como la de las figuras complementarias, está coordina-
do a través de sendos pulsadores sobresalientes de la pla-
30

1 taforma, comprendiendo dichos pulsadores organos de ataque
sobre la parte móvil de las figuras e igualmente sectores-
dentados extremos, que originan en su actuación sobre el -
5 mecanismo central el que la figura mayor gire a ambos sen-
tidos y báscule hacia cada figura.

Con el fin de que se comprenda con toda claridad
el objeto que se describe, se acompaña a esta memoria y co-
mo parte integrante de la misma, un juego de dibujos en --
los que se representa lo siguiente:

10 Figura 1ª.- Vista en planta de la plataforma in-
tegrante del juego de habilidad.

Figura 2ª.- Corresponde a una planta inferior de
la figura animal de considerables proporciones, encontrán-
dose asimismo representadas junto a esta figura, dos partes
15 de su sistema de soporte.

Figura 3ª.- Muestra un alzado vertical del juego
de habilidad que nos ocupa, representandose para una mayor
claridad sus dispositivos de accionamiento y movimiento de
todas las figuras.

20 Según los citados dibujos, el juego de habilidad
en cuestión, se constituye mediante una plataforma -1- en-
cuyo centro existe una depresión circular -2- que posee un
eje central -3- perpendicular a la misma.

Alrededor del eje -3- existen dos nervios -4- y-
25 -5- en forma de arcos de circunferencia, a modo de rampas-
que arrancando de un lado vienen a morir sobre la pared de
la depresión en el lado opuesto.

Situados en puntos opuestos y perpendicularmente
respecto de las rampas, existen sendas escotaduras -6-, -7-

1 en las que se hallan montados engranes -8-, -9-, según con
juntos de ruedas de radios distintos.

5 La plataforma -1- presenta ranuras opuestas -10-
emergiendo por cada una un respectivo vástago -11-vertical
que forma parte de una palanca inferior de primer género -
compuesta por un pulsador -12-, con eje -13-, de articula-
ción, sobre la parte inferior de la plataforma -1-, y bra-
zo de potencia en función de pulsador.

10 El brazo de resistencia de cada palanca está do-
tado de un sector dentado -14-, que engrana sobre una de -
las ruedas dentadas -8-, comprendiendo dicha palanca un --
sector a modo de cuña -15-, que viene a quedar situado so-
bre el diámetro de la depresión circular -2-, Interpuesto-
entre el brazo de potencia de cada palanca y la superficie
15 inferior de la plataforma se halla dispuesto un resorte re-
cuperador -16- que obliga a permanecer al pulsador en posi-
ción elevada.

20 Sobre cada parte extrema de la plataforma -1- y
encima de cada ranura -10- se encuentra una representación
corpórea -17-, cuyo brazo -18- gira sobre el eje -19- y for-
ma una extensión -20- que recibe la acción de un vástago -11-
previsto en la palanca de primer género, contando dicho bra-
zo de la figura con un muelle recuperador -21- y compren-
diendo además dicho brazo, un elemento de defensa tal como
25 una porra -22-, que báscula junto con el brazo -18-, cuando
se acciona el pulsador correspondiente.

30 La depresión central -2- de la plataforma -1-, -
recibe el encaje de una peana circular -23- entre la que des-
cansa en situación básculante una figura animal de grandes
proporciones -24-, cuya cabeza -25- articulada por eje -26-

1 sobre el cuerpo y provoca la apertura de las fauces de los
movimientos de basculación.

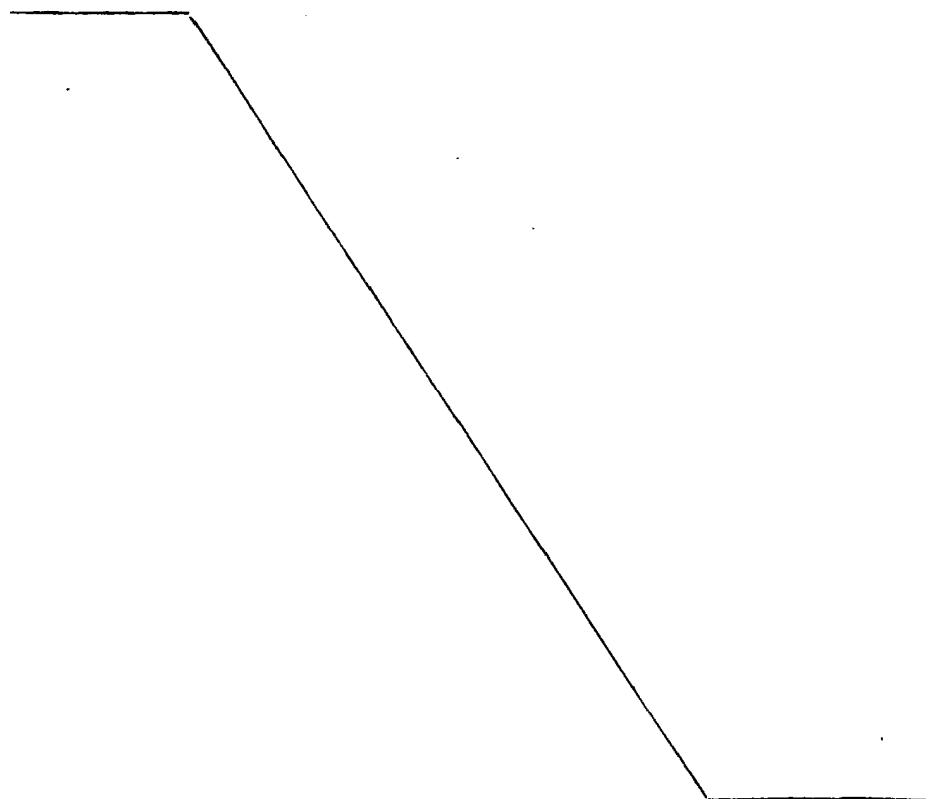
5 La repetida peana circular -23- cuenta con un ar
co dentado -27- correspondiente a una semicircunferencia -
la cual recibe el engrane de las ruedas dentadas -8-, -9-,
Articulada según eje -28-, la peana presenta una pieza -29-
basculante que viene accionada por los topes -15- de las -
palancas de accionamiento, determinando el paro y bascula
ción de la figura animal -24- en cualquier momento de giro
10 producido por los engranes -8-, -9-, accionados por los --
sectores -14- de las palancas y posterior engrane de las -
ruedas sobre el sector en arco -24-.

15 La subsodicha pieza -29-, posee a modo de un
diente -30- que la retiene, así como un ala -31- desliza
te sobre los nervios -4- y -5-, previstos en el interior -
de la depresión circular -2-, para el empuje sobre la pie
za inferior de la figura-24--.

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 determinantes, en las de fecha 16 de octu-
20 bre de 1954, 23 de enero 1959, 20 de marzo 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a -
la amplitud que debe darse a la protección solicitada, se
redacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de ---
acuerdo con lo que se establece en el último párrafo del -
25 apartado tercero del artículo 100 de la Ley, sintetizando
así 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 1ª.- NUEVO JUEGO DE HABILIDAD; caracterizado ---
esencialmente por estar constituido mediante una platafor-
ma en cuyo centro existe una depresión circular que tiene-
un eje central perpendicular a la misma, en torno a dicho-
5 eje dos nervios en forma de arcos de circunferencia comple-
mentarios y en forma de rampas que arrancando de un lado -
vienen a morir sobre la pared de la depresión en el lado -
opuesto y, en dos puntos opuestos y perpendicularmente si-
tuados respecto de las rampas, sendas escotaduras en las -
10 que estan alojados otros tantos elementos de engrane cada-
uno de ellos constituido por una rueda doblemente dentada-
a dos radios distintos, la cual descansa por sus ejes en -
alojamientos previstos a ambos lados de la escotadura, cuyos
alojamientos son ranuras que permiten el libre desplazamien-
15 to en sentido vertical de la rueda cuando es accionada.

 2ª.- NUEVO JUEGO DE HABILIDAD, según reivindica-
ción anterior, caracterizado porque la plataforma menciona-
da tiene dos ranuras dispuestas en puntos diametralmente -
opuestos respecto de la depresión, por cuyas ranuras emer-
20 gen los vástagos perpendicularmente dispuestos en el cen-
tro de otras tantas palancas de primer género articuladas-
en la parte inferior de la plataforma en sus puntos de apo-
yo, los brazos de potencia de cuyas palancas aparecen en -
el exterior de la plataforma en función de pulsadores, y cu-
25 yos brazos de resistencia estan divididos en dos apéndices
uno de los cuales es un sector dentado destiado a engranar
con una de las ruedas dentadas previstas en la primera rei-
vindicación, y el segundo apéndice es un tope en forma de-
cuña que viene a quedar situado sobre el diámetro de la de-
30 presión circular cuando el primer apéndice coincide con la

1 posición de la rueda dentada; estando finalmente interpues-
to entre brazo de potencia de cada palanca y la superficie
inferior de la plataforma un resorte de expansión recupera-
dor que mantiene al pulsador permanentemente en posición -
5 elevada.

3^a.- NUEVO JUEGO DE HABILIDAD, según reivindica-
ciones anteriores, caracterizado porque sobre cada ranura-
de las citadas en la reivindicación anterior, se halla dis-
puesta una representación corpórea, por ejemplo humana, cu-
10 yos brazos son giratorios y tienen una extensión interna -
solidaria de ambos que es accionada por el vástago corres-
pondiente del pulsador que penetra por la base de la figu-
ra, y por un resorte actuante entre dicha extensión y la -
pared interna de la figura, estando ambos brazos unidos por
15 sus manos en las que aparece un elemento de defensa que --
basculará hacia adelante y hacia atrás cuando sea acciona-
do el pulsador correspondiente.

4^a.- NUEVO JUEGO DE HABILIDAD, según reivindica-
ciones anteriores, caracterizado porque en la depresión -
20 central de la plataforma encaja por su base y queda reteni-
da sobre el eje central de la depresión con posibilidad de
giro, una plataforma-peana circular sobre la que descansa-
en posición basculante una figura animal de proporciones -
gigantescas, cuya cabeza tiene una parte superior frontal-
25 articulada, que provoca la apertura de las fauces en los -
movimientos de basculación; teniendo la plataforma-peana -
un arco dentado correspondiente a una semicircunferencia -
aproximadamente, destinado a engranar con las ruedas denta-
das previstas en la reivindicación segunda, así como arti-
30 culada en su centro alrededor de su eje de giro una pieza-

1 igualmente basculante que accionada por los topes de los-
pulsadores provoca el paro y basculación de la figura ani-
mal en cualquier momento del giro provocado a su peana por
los sectores dentados igualmente solidarios de los pulsado
5 res, que actúan sobre las correspondientes dentadas.

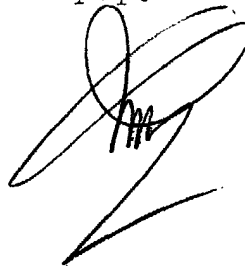
5ª.- Se reivindica por último, como objeto sobre
el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita :
NUEVO JUEGO DE HABILIDAD.

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

Madrid, 12 agosto de 1.982.

BERNARDO UNGRIA

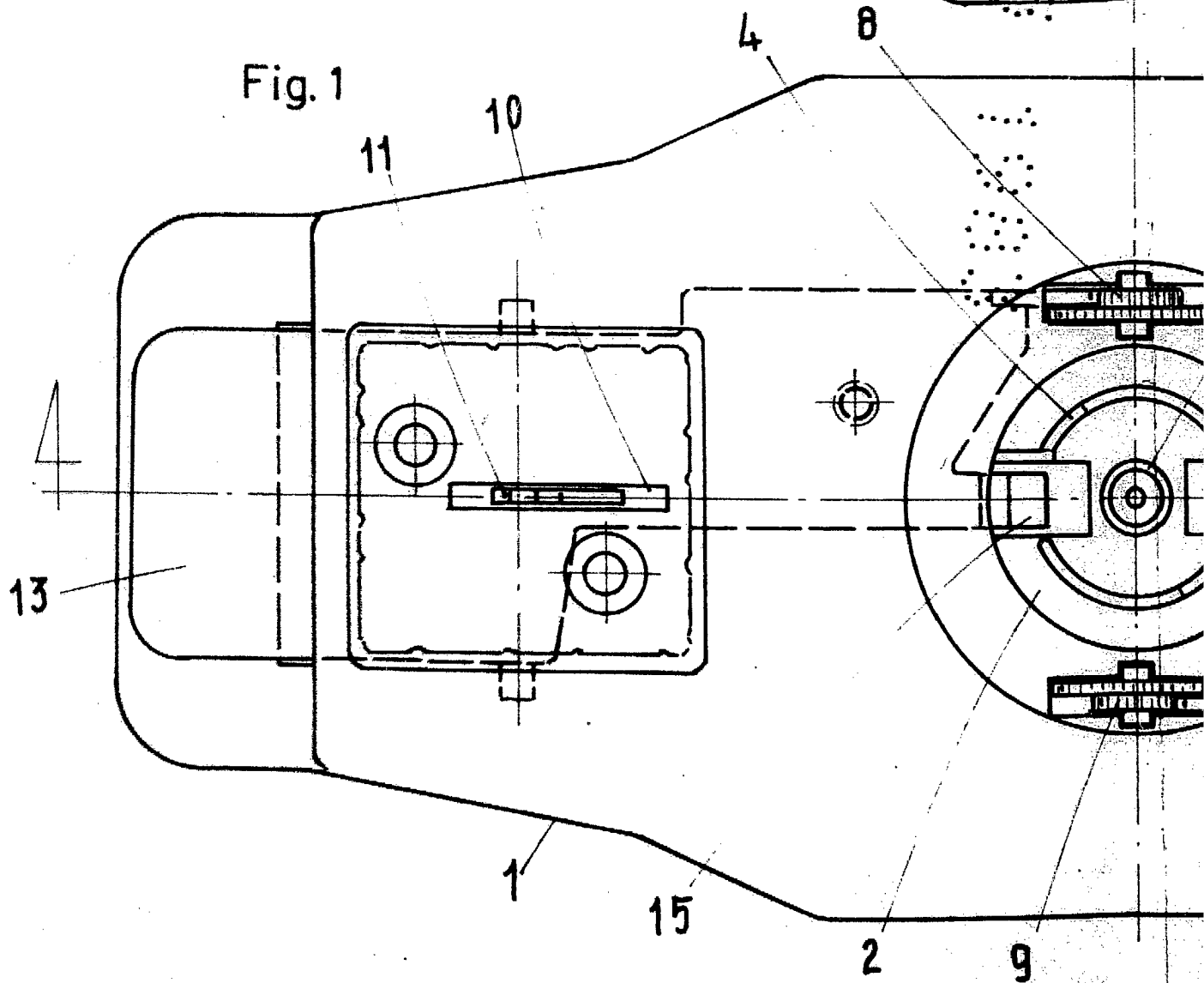
15 p.p.

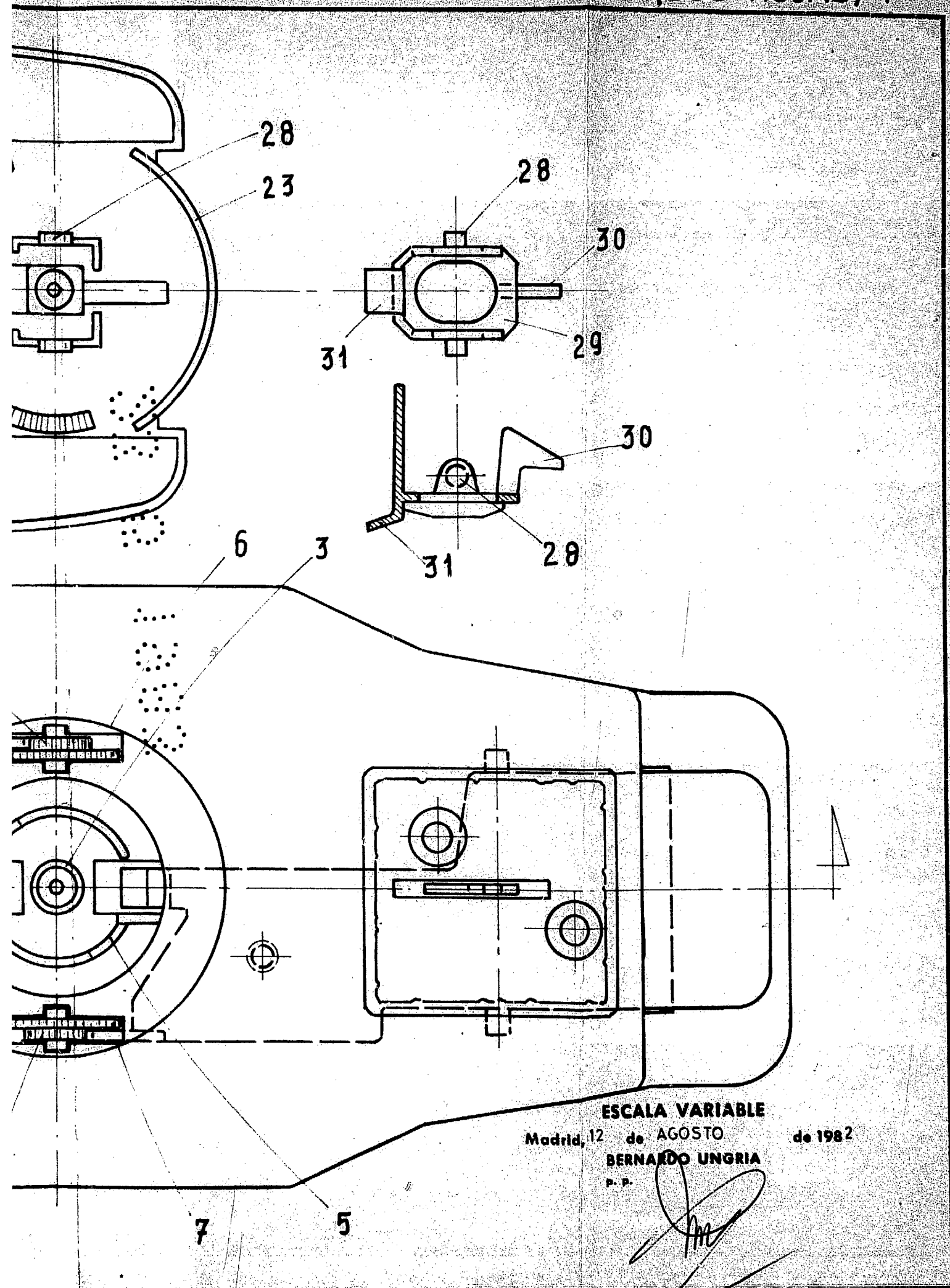


20

25

30





ESCALA VARIABLE

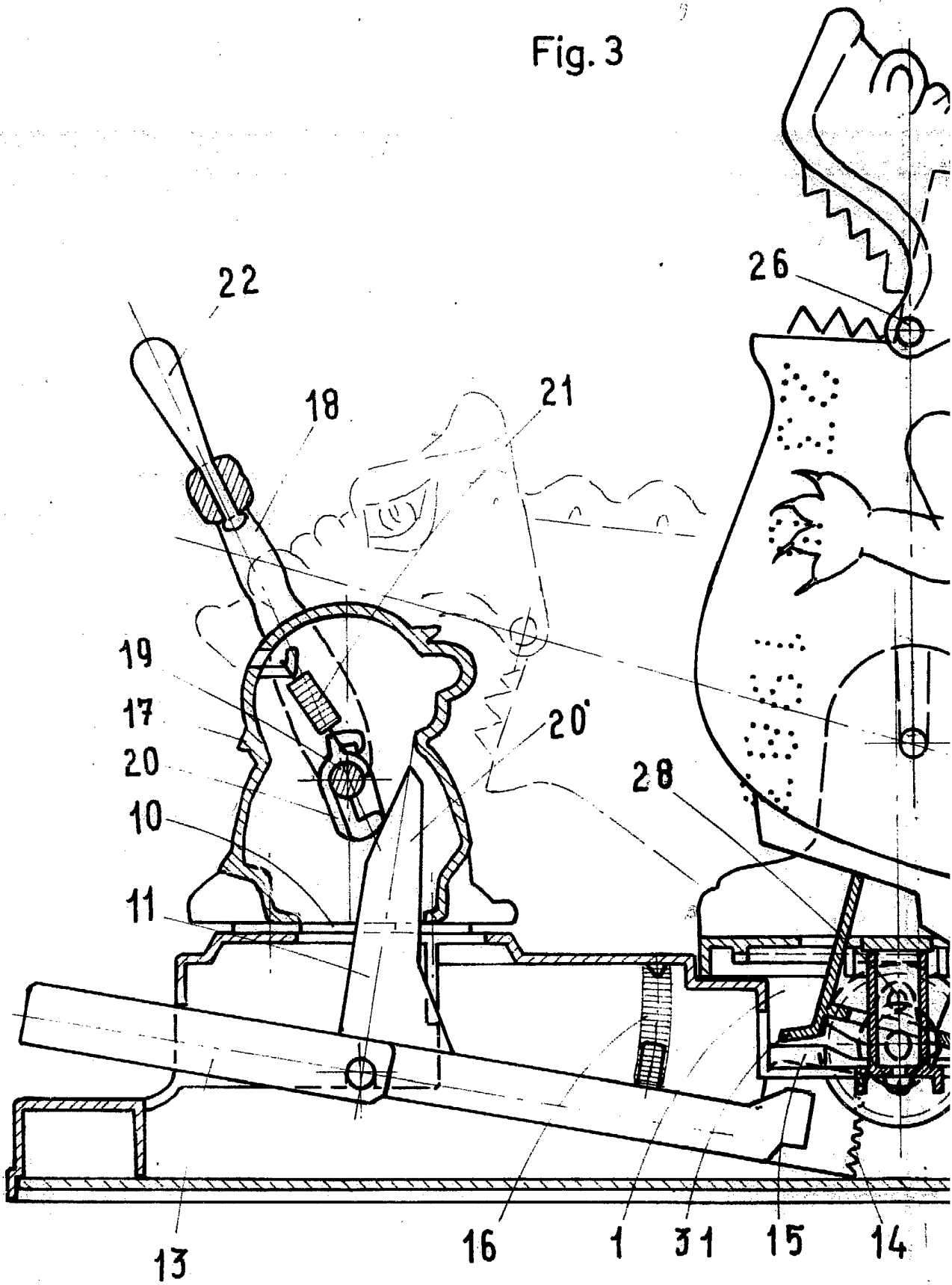
Madrid, 12 de AGOSTO

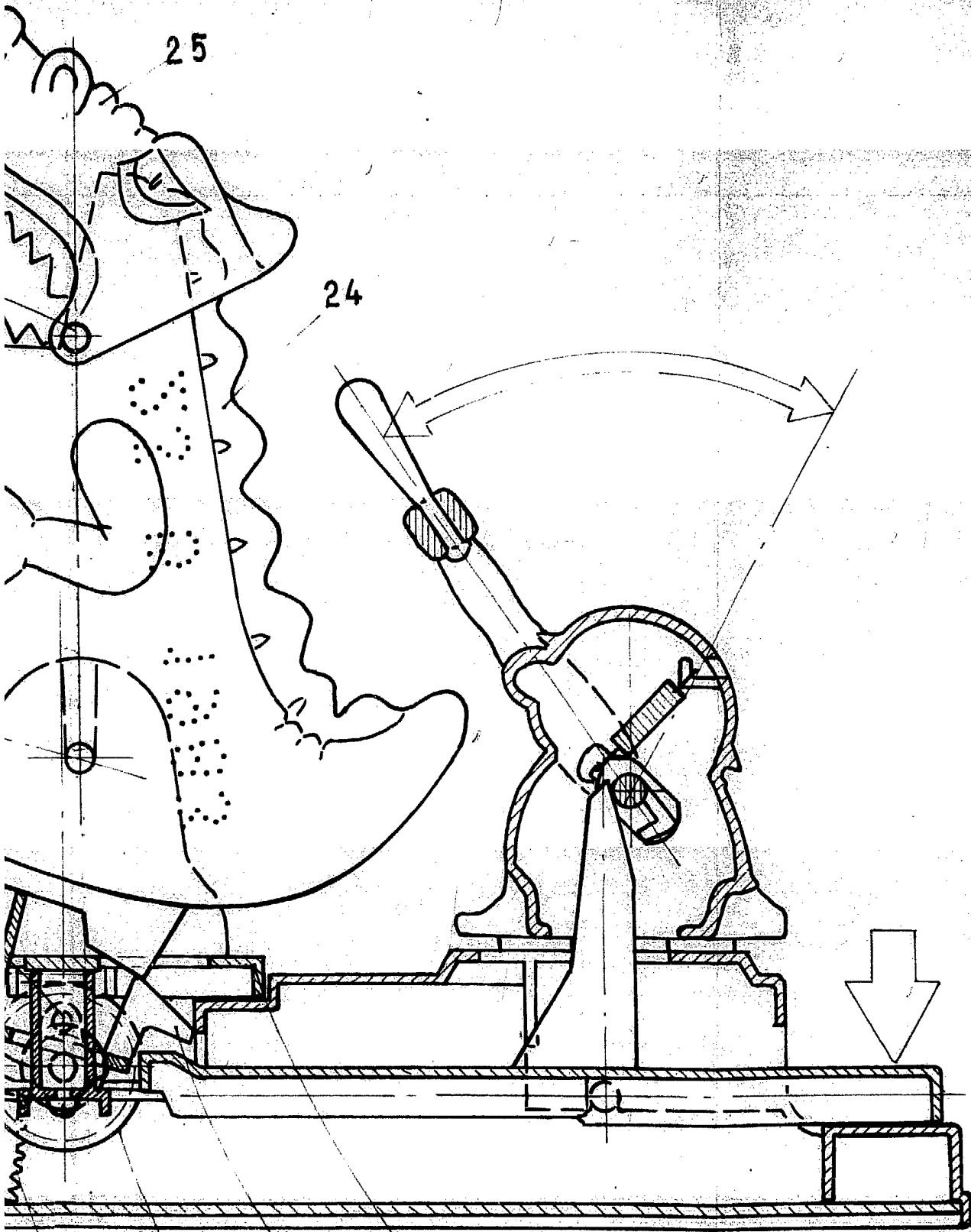
de 1982

BERNARDO UNGRIA

P. P.

Fig. 3





14 8 30 23

ESCALA VARIABLE

Madrid, 12 de AGOSTO

de 1982

BERNARDO UNGRIA

P. P.