



ESPAÑA

1 AGO. 1983

ES	11	NUMERO	Y
	21	269.638	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		10 Enero 1983	

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
-----------------	-----------	----------	---------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 9/10
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUGUETE DE HABILIDAD DE SOBREMESA.

71 SOLICITANTE (S) D. MARC CALEWAERT (nacionalidad belga)
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Biertstraat, 51 AMBERES (Bélgica)
--

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 de la presente invención, tal como se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juguete de habilidad de sobremesa.

5 El juguete comprende una serie de piezas que deben ser ordenadas de un modo determinado en un tablero. Dicha ordenación constituye un entretenido juego en el que interviene una gran dosis de intuición y que colabora a desarrollar la capacidad de razonamiento, así como la visión analítica y de conjunto. El juego resulta adecuado tanto para los niños como para los mayores.

10 A tal fin, el juguete de habilidad de sobremesa en cuestión, está constituido por una pluralidad de piezas que ofrecen una planta triangular, cuyas piezas se disponen en un tablero, ocupándole totalmente. El tablero está preferentemente determinado por un marco en cuyo dintorno se ordena las piezas de acuerdo con dos variables de identificación, estando una de las variables determinada por signos, número o letras, en tanto que la otra variable está determinada ventajosamente por colores que, según las bisectrices de las piezas, establecen tres zonas en cada una de ellas.

15 Las piezas incorporan un asidero para facilitar su manejo en el tablero, cuya superficie es geométricamente regular y adopta cualquier figura en la que las piezas de planta triangular puedan encajar totalmente.

20 Con objeto de ilustrar convenientemente cuanto hasta ahora hemos expuesto, se acompaña a la presente memoria descriptiva y formando parte integrante de ella, una hoja de dibujos en la que de un modo simplificado y esquemático se ha representado un ejemplo puramente ilus-

25

30

1 trativo, no limitativo de las posibilidades prácticas de realización.

5 En la figura 1 se muestra una vista en perspectiva del tablero y de una de las piezas de planta triangular.

En la figura 2 aparece la representación en perspectiva de una de las piezas de planta triangular, en la que se pueden apreciar los principales elementos que le integran.

10 En la figura 3 aparece una vista en planta del conjunto, en la que se muestra la disposición de las piezas de planta triangular sobre el tablero.

15 En base a las citadas figuras, referenciamos: 1 piezas triangulares, 2 tablero, 3 marco periférico del tablero, 4 signos, números o letras de identificación, 5 zonas de las piezas triangulares y 6 asideros de las piezas.

20 Las piezas 1 que componen el juguete, ofrecen una planta en forma de triangulo equilátero y cada una de ellas presenta tres zonas 5 delimitadas por las respectivas bisectrices de los ángulos de la propia pieza 1. Las referidas zonas 5 estan independientemente identificadas mediante dos variables, que son combinadas adecuadamente para que las piezas 1 puedan ser colocadas en yuxtaposición, de modo que coincidan las dos variables correspondientes a las dos zonas 5 enfrentadas.

25 Una de las variables de las zonas 5 está identificada mediante signos, números o letras 4, mientras que la otra variable está preferentemente identificada por un color. Asi pues las zonas 5 de las piezas 1 que

1 se enfrentan deben presentar el mismo signo, número o letra 4 y el mismo color.

5 Las piezas 1 deben ser colocadas sobre el tablero 2, el cual ofrece un marco periférico 3 que delimita la extensión del conjunto, siendo su superficie triangular, en forma de estrella, rombo o cualquier otra figura geométrica, siempre que en su interior pueda encajarse la totalidad de las piezas triangulares 1.

10 Para facilitar la manipulación de las piezas 1 en el tablero 2, aquellas incorporan el asidero 6 formado por un pomo que emerge perpendicularmente de la superficie visible de las citadas piezas 1.

15 Como ha podido comprobarse a partir de la descripción y a partir de los dibujos que se incluyen en la presente memoria descriptiva, los elementos que componen el juguete están obtenidos a partir de sencillos procesos de conformación y grafiado, careciendo prácticamente de montaje. Todo ello colabora a reducir los costes de obtención y la mano de obra para constituir un conjunto altamente competitivo y especialmente eficaz de cara a la
20 misión encomendada.

25

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

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

1
5
10
1^a.- "JUGUETE DE HABILIDAD DE SOBREMESA", caracterizado esencialmente porque está constituido por una pluralidad de piezas de planta triangular que se integran en un tablero, ocupándole totalmente, cuyo tablero está preferentemente determinado por un marco en cuyo dintor- no se ordenan las piezas de acuerdo con dos variables de identificación, estando una de las variables identificada por signos, número o letras, en tanto que la otra está identificada ventajosamente por colores que según las bisectrices determinan tres zonas en cada una de las piezas de planta triangular, las cuales incorporan un asidero para su manejabilidad en el tablero cuya superficie es geoméricamente regular y adopta cualquier figura en la que las piezas de planta triangular encajen totalmente.

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

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

Madrid, 10 Enero de 1983

BERNARDO UNGRIA

p.p.



Fig. 1

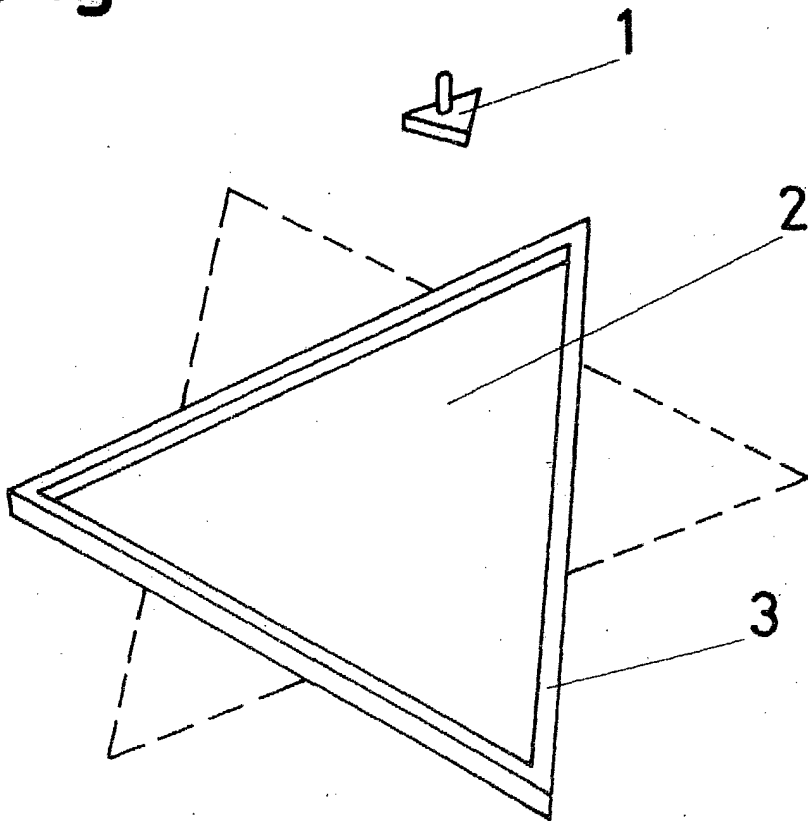
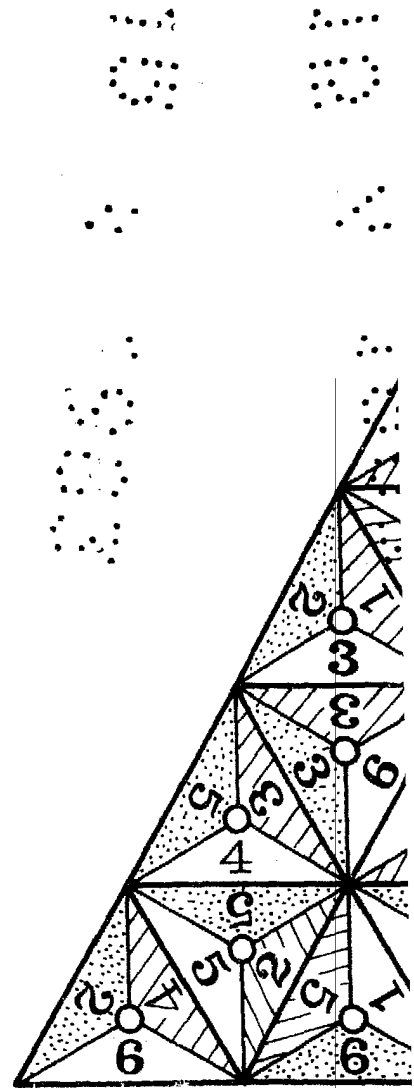
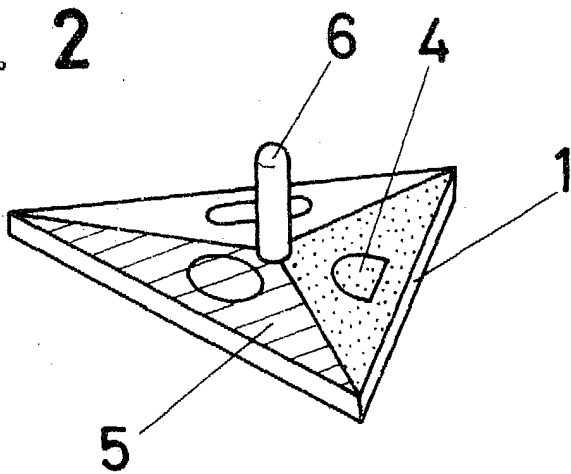


Fig. 2



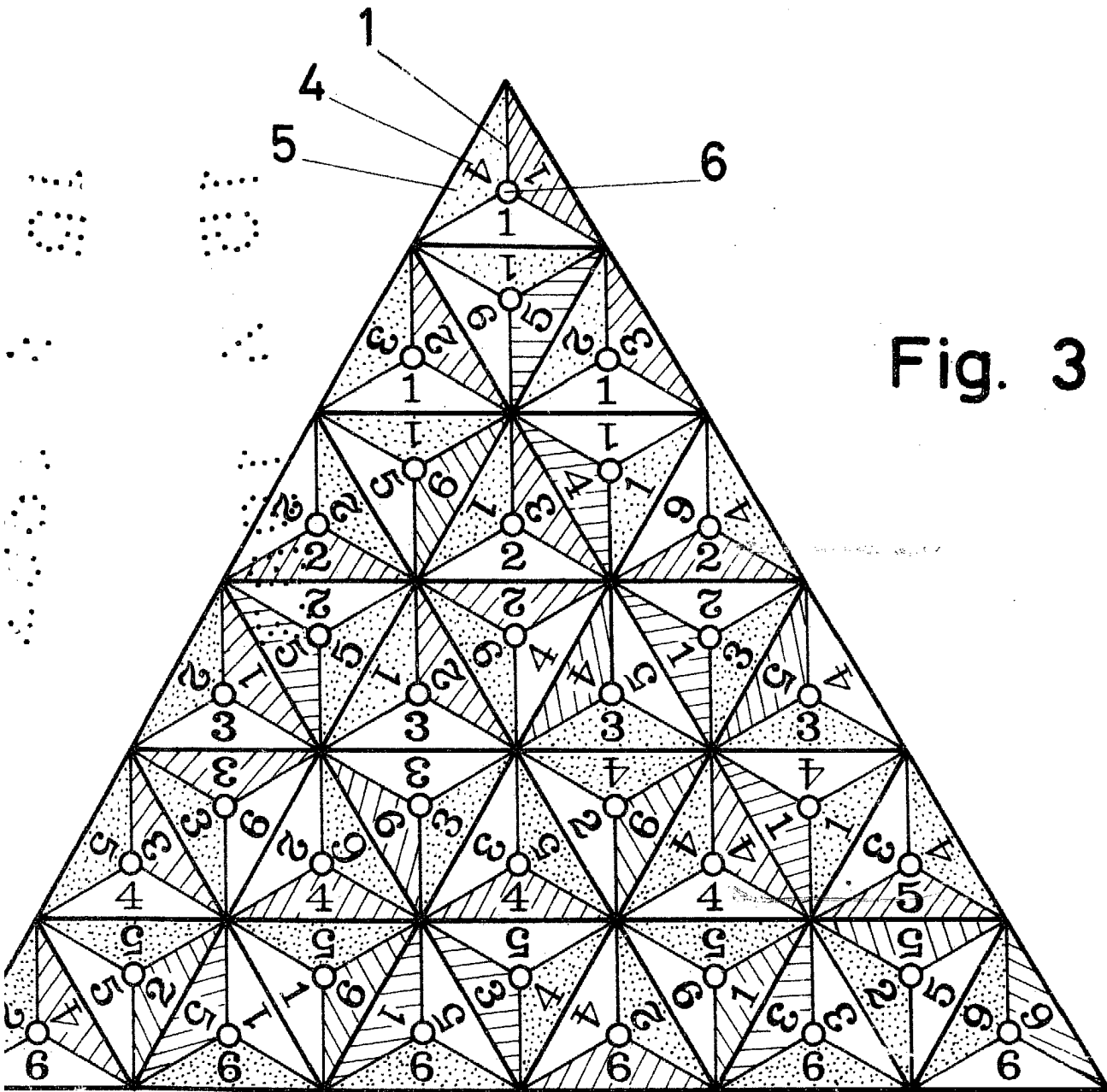


Fig. 3

ESCALA VARIABLE

Madrid, 10 de ENERO de 1983

BERNARDO UNGRIA

P. P.