



ESPAÑA

(19) ES (11) (21) (22)	NUMERO 279.929	(16) Y
	FECHA DE PRESENTACION 11 junio 1.984	

MODELO DE UTILIDAD

16 ENE.1985

(30) PRIORIDADES:	(32) FECHA	(33) PAIS
(31) NUMERO		

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

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE HABILIDAD"

(71) SOLICITANTE (S)
INDUSTRIAS GEYPER S/A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Eduardo Boscá nº 33 - VALENCIA

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU 308/5

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial,
de 26 de julio de 1.929, en su texto refundido publicado
el 30 de abril de 1.930, establece los caracteres de paten
5 tabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen
por objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitien
do por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas,
aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La -
amplitud de conceptos previstos como patentables, ha lléva
do al legislador a aclarar (Artº.46) que la enumeración
10 contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa
y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descu
brimientos de tipo científico (Artº 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1.947, recojen
do la Orden de 18 de noviembre de 1.935, confirma el críte
15 rio legal de que también serán patentables los instrumen
tos, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la -
función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo,
y en definitiva que constituye una mejora sustancial sobre
lo anteriormente conocido.

20 Pues bién, 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 me
moria, constituye una novedad industrial, con característi
cas y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de
25 explotación exclusiva que por ella se solicita, premiado
así los méritos de quién aporta a la industria del país u
na mejora efectiva y precisamente comprendida entre las -
enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en
relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la
30 Orden de 18 de noviembre de 1.935).

1 La presente invención, por la que se solicita el -
privilegio de modelo de utilidad, según se indica en el enun-
ciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juego de -
habilidad.

5 El objeto de la idea que se pretende proteger es -
aportar a la industria juguetera y al público consumidor en-
general un nuevo juego de constitución especial, mediante el
cual, el usuario tratará de conseguir una posición de equili-
brio con los elementos del juego, haciendo gala de su destre-
za y habilidad y todo é llo, obtenido como resultado del inge-
nioso diseño del juego, así como de su mecánica sencilla.

10 El juego se caracteriza por estar constituido por-
una plataforma de la que sobresalen dos orejetas paralelas -
perforadas, en cuyos orificios alargados verticalmente están
engarzados dos pivotes solidarios excéntricamente de una ba-
se que son los pies del muñeco grotesco que simula ser un --
prácticante de halterofilia.

15 El cuerpo del muñeco es de forma acampanada y está
atravesado libremente por un pasador diametral por el cual -
se une sobre la prolongación vertical de los pies, dentro --
del cuerpo acampanado, sobre cuyo pasador puede oscilar ha--
cia adelante o hacia atrás lo que le permite la holgura in--
terna de su cuerpo.

20 El citado pasador diametral es solidario por sus -
extremos, fuera del cuerpo, de sendos brazos de palanca atra-
vesados por una barra que en sus extremos recibe correspondien-
tes discos o pesas, cuya barra puede elevarse, por giro de -
las palancas o brazos, hasta encima de la cabeza del muñeco-
con tope en un pivote que sobresale del centro de dicha cabe-
za.

1 un pivote del centro de dicha cabeza, para ello los brazos-
o palancas han girado de su posición inicial hasta encima de
la cabeza del muñeco por el impulso que han recibido las pe-
sas de las palancas angulares.

5 Una vez detalladas las figuras que integran el jue-
go de dibujos, vamos a enumerar los distintos elementos que
componen el juego de habilidad.

10 El citado juego presenta la conformación de un mu-
ñeco, cuyo cuerpo (1) es acampanado y se encuentra atravesado
do por un pasador (2) por el cual se une sobre la prolonga-
ción (3) de los pies (4) del muñeco.

15 Los pies (4) o bases del muñeco presentan solida-
riamente unos pivotes excéntricos (5), que están engarzados
en los orificios alargados (6) de las orejetas (7), previs-
tas en la peana (8) del juego.

El pasador (2) es solidario por sus extremos, fue-
ra del cuerpo, de sendos brazos de palanca (9) atravesados
por una barra (10) que en sus extremos recibe unos discos o
pesas (11).

20 De la peana (8) sobresale un pulsador (12) que ac-
ciona sendas palancas angulares (13), cuyo extremo (14) so-
bresale de la peana por orificios (15), actuando sobre las-
pesas o discos (11).

25 La cabeza del muñeco comporta superiormente un pi-
vote (16) que hace de tope con la barra (10) cuando se ele-
ven las pesas impulsadas por la palanca.

Una vez enumerados los elementos que integran el-
juego de habilidad, vamos a explicar en que consiste el mis-
mo.

30 El jugador a voluntad dispondrá un número de pesas

1 o discos (11) en la barra (10) solidaria de los brazos o pa
lancas (9), con la finalidad de que al girar los brazos por
encima de la cabeza del muñeco la barra tope en el pivote -
(16) de la cabeza, sin que se voltee el muñeco, guardando -
5 una posición de equilibrio.

Para ello el jugador deberá tener la habilidad de
situar el peso correcto en la barra (10) para que no se pro
duzca el volteo del muñeco.

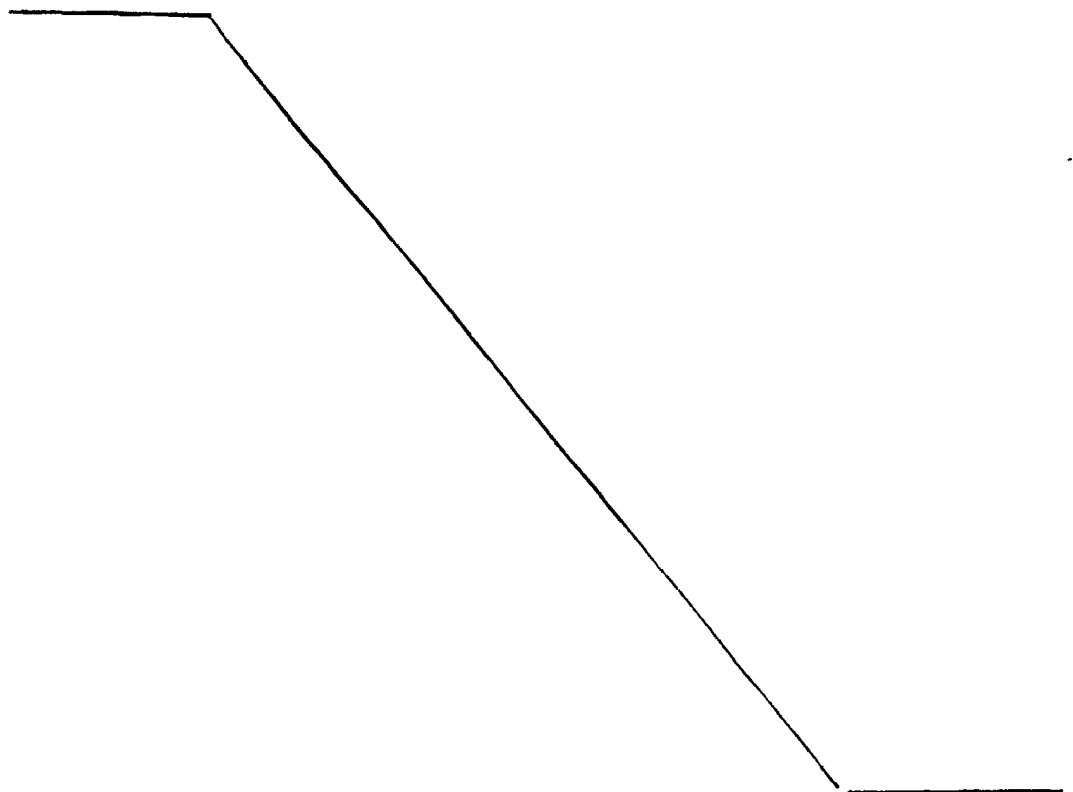
10 Una vez situado el peso en la barra, el jugador -
pulsará el botón (12), accionando las palancas angulares .-
(13), cuyos extremos (14) impulsarán las pesas, produciendo
el giro de los brazos (9) por encima de la cabeza del muñe-
co.

15 Si el peso situado es excesivo, el muñeco volteará
hacia atrás girando sobre los pivotes excéntricos (5), aloja
dos en las orejetas (7), produciéndose por tanto el desequi
librio del muñeco.

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 -
8 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-
18 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 1.- JUEGO DE HABILIDAD, caracterizado por estar -
constituido por una plataforma de la que sobresalen dos ore-
jetas paralelas, perforadas, en cuyos orificios alargados -
verticalmente están engarzados dos pivotes solidarios excén-
5 tricamente de una base que son los pies de un muñeco grotes-
co, que simula ser un practicante de halterofilia, el cual-
presenta un cuerpo acampanado atravesado libremente por un-
pasador diametral por el cual se une sobre la prolongación-
vertical de los pies, dentro del cuerpo acampanado, sobre -
10 cuyo pasador puede oscilar hacia adelante o hacia atrás lo-
que permite la holgura interna de su cuerpo, cuyo pasador -
diametral es solidario por sus extremos, fuera del cuerpo, -
de sendos brazos de palanca atravesados por una barra que -
en sus extremos recibe correspondientes discos o pesas, cu-
15 ya barra puede elevarse, por giro de las palancas o brazos-
hasta encima de la cabeza del muñeco con tope en un pivote-
que sobresale del centro de dicha cabeza, estando su eleva-
ción producida por el impulso de sendas palancas anguladas,
que sobresalen de la plataforma por orificios previstos al-
20 efecto, impulsadas a su vez por un pulsador, y cuyas palan-
cas angulares actúan sobre los discos o pesas, tratando de-
conseguir una posición de equilibrio de éstas por encima de
la cabeza del muñeco, sin que se vuelque hacia atrás giran-
do sobre los pivotes excéntricos de sus pies.

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

 Todo conforme, quedad descrito y reivindicado en-
la presente memoria descriptiva que consta de ocho páginas-

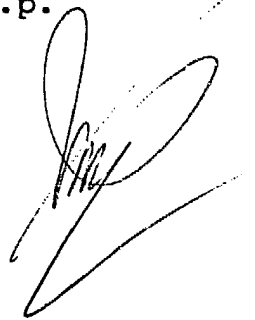
1 mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 11 de junio 1.984

BERNARDO UNGRIA

5

p.p.



10

15

20

25

30

FIG. 1

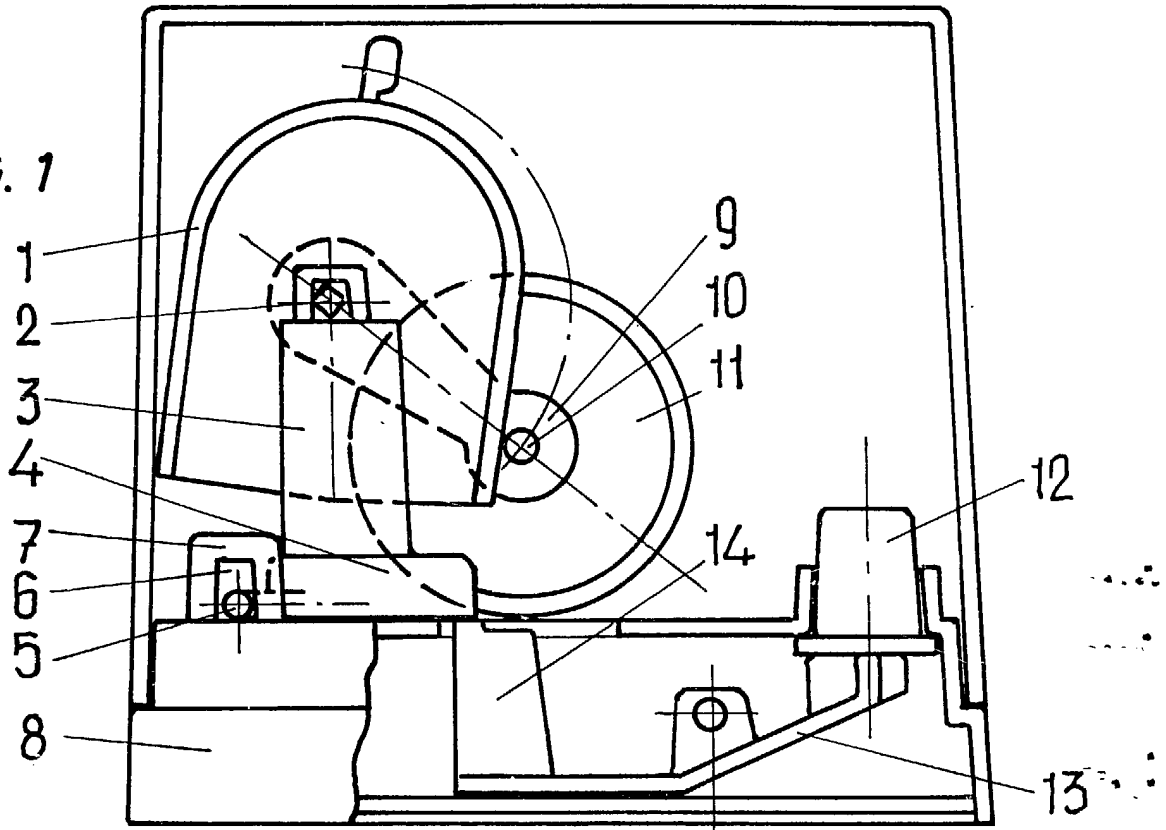
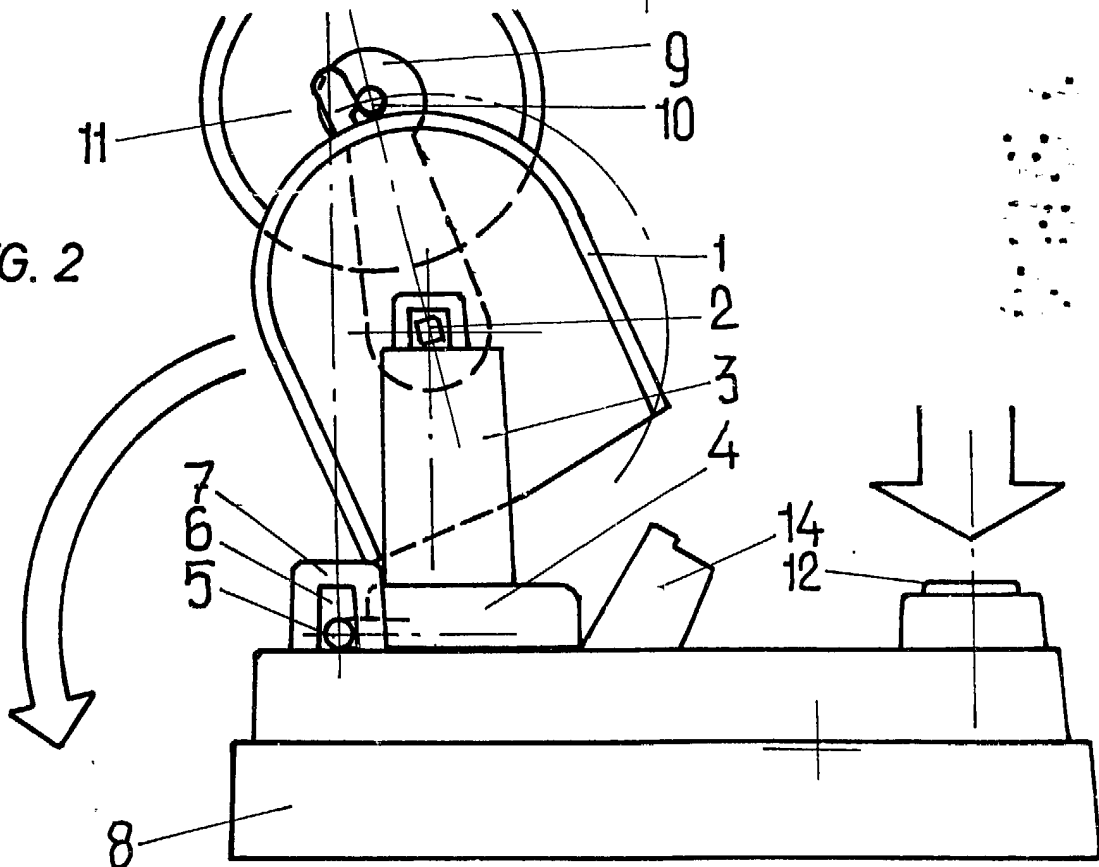


FIG. 2



ESCALA VARIABLE

Madrid, 11 de Junio de 1984

BERNARDO UNGRIA

P. P.