



ESPAÑA

ES	11	NUMERO	281404	10	Y
	21				
	22	FECHA DE PRESENTACION	7 Sepbre. 1.984		

MODELO DE UTILIDAD

3 ABR. 1983

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63 F 7102
------------------------	--

54 TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE SOBREMESA"	
---	--

71 SOLICITANTE (S) D. JOSE LUIS ESPAÑOL BATALLA y PUBLIJUEGO, S.A.	
---	--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/Padre Marcellán, 7-12º B, 50015-ZARAGOZA y Coso, 66 pral. 50001-ZARAGOZA, respectivamente.	
--	--

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 La presente memoria descriptiva corresponde a un
juego de sobremesa, que consiste esencialmente en lograr el
mayor número de tantos durante el tiempo de duración del
juego, jugándose un tiempo adicional en caso de que el tan-
5 teador esté igualado al final del tiempo estipulado.

El juego de sobremesa está formado por un table-
ro sobre el cual queda enmarcado un terreno de juego pre-
ferentemente rectangular, dividido por cuadros, todos ellos
iguales. Asimismo, el terreno queda dividido transversal-
mente por su mitad por un eje cuyo centro sirve de centro
10 para la realización de un círculo central, sobre los lados
menores y simétricamente respecto del centro de éste, po-
see unos marcos que simulan unas porterías, situadas ex-
teriormente al terreno de juego. A cada lado del terreno
de juego, e interiormente a éste, posee dos rectángulos,
15 de diferente tamaño, de forma que uno de sus lados mayores
queda sobre los lados menores del terreno de juego, habién-
dose previsto que dicho rectángulo quede centrado respecto
de los lados menores del terreno de juego.

20 Sobre el imaginario eje longitudinal del terreno
de juego, se sitúan tres puntos, estando uno de ellos si-
tuado en su centro y los otros dos, aproximadamente en el
centro de la distancia que separa los dos lados mayores, no
superpuestos, de los rectángulos laterales.

25 Para complementar la descripción que seguidamen-
te se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor com-
prensión de sus características, se acompaña a la presente
memoria de una hoja de planos, que recoge una vista en plan-
ta del juego de sobremesa.

30 A la vista de la comentada figura podemos obser-

1 var como el terreno de juego 1, está dividido en cuadros
2, sobre los que quedan situados los diferentes jugadores
de cada equipo, que participan en el juego. Asimismo, el
terreno de juego de forma rectangular, posee un eje trans-
5 versal 3 con su centro 4 remarcado, y una circunferencia
5 con centro en el punto 4 del eje transversal 3.

Centradamente sobre los lados menores del rectán-
gulo de juego se encuentran unas enmarcaciones 6 hacia el
exterior, que semejan unas porterías. Sobre el terreno de
10 juego, se encuentran los rectángulos 7 y 8 situados ambos
a cada lado, de forma que uno de sus lados mayores quedan
sobre cada lado menor del terreno de juego, estando rea-
lizados simétricamente respecto del eje longitudinal del
terreno de juego 1.

15 Sobre el imaginario eje longitudinal del terre-
no de juego, y entre los lados mayores de los rectángulos
7 y 8, situados lateralmente, se encuentran marcados los
puntos 9.

20 Para la ejecución del juego, se coloca los juga-
dores de ambos equipos, sobre su correspondiente parocia.
del terreno de juego, comenzando a tirar los dados para el
consiguiente desarrollo del mismo de acuerdo con las re-
glas de éste.

25 El partido lo ganará aquel que marque un mayor
número de tantos durante el tiempo de duración del parti-
do, continuando con un tiempo adicional de menor duración,
en caso de igualdad.

30 Para el juego, uno de los equipos puede hacer de
local y el otro de visitante, o bien realizar el juego co-
mo si se jugase en campo neutral, habiendo pequeñas modi-

1

ficaciones de las reglas del juego, en un caso u otro.

5

Una vez situados los jugadores correctamente, se iniciará el juego sacando de centro el equipo local si lo hay, y si no se efectuará un sorteo. Al tirar el dado, el jugador correspondiente irá avanzando y podrá producirse cualquier incidencia de acuerdo con las reglas del juego, viniendo marcado por éstas el desarrollo sucesivo del juego, según la jugada que se haya producido.

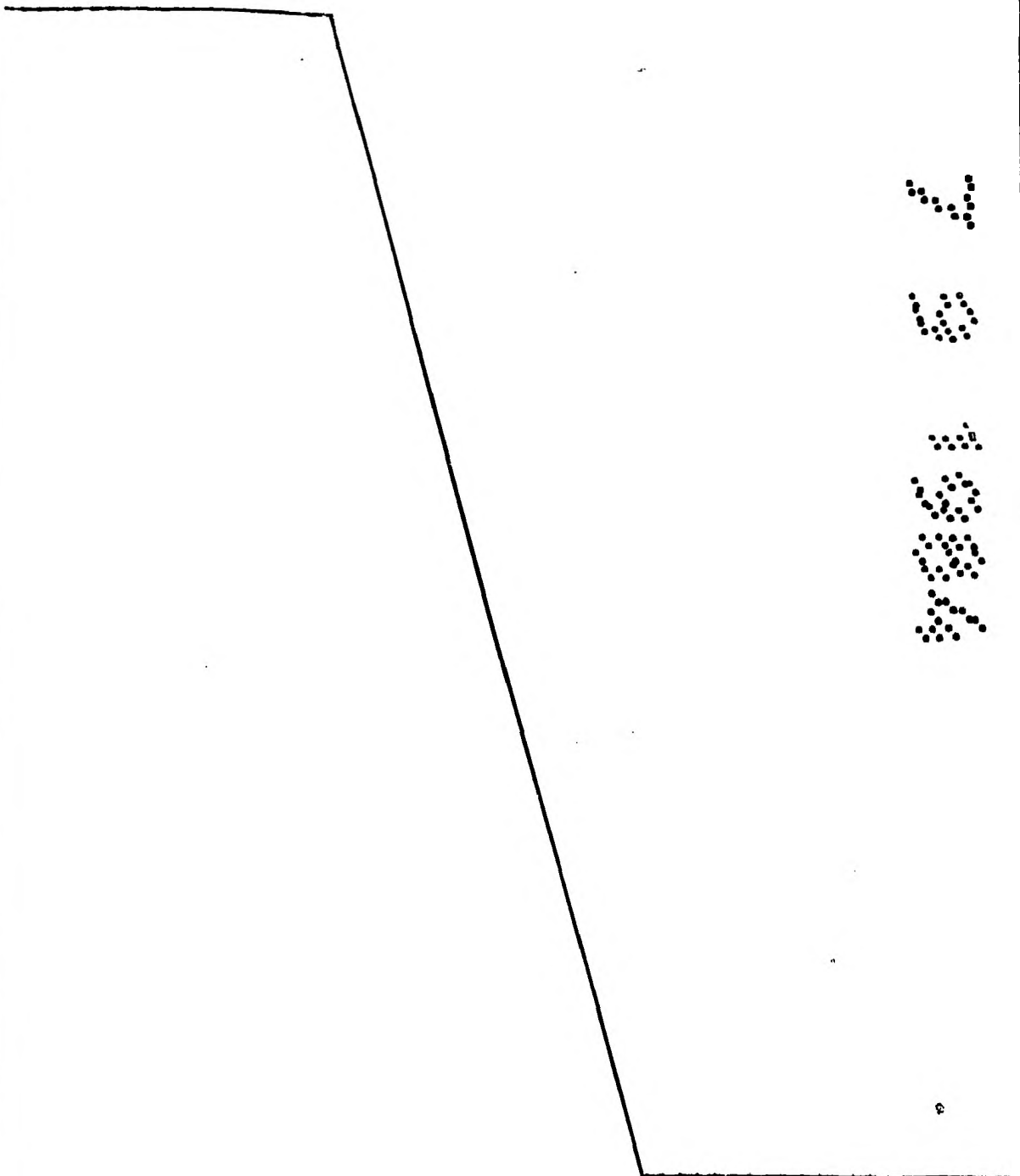
10

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
20 ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
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 resúmen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
30 guientes:

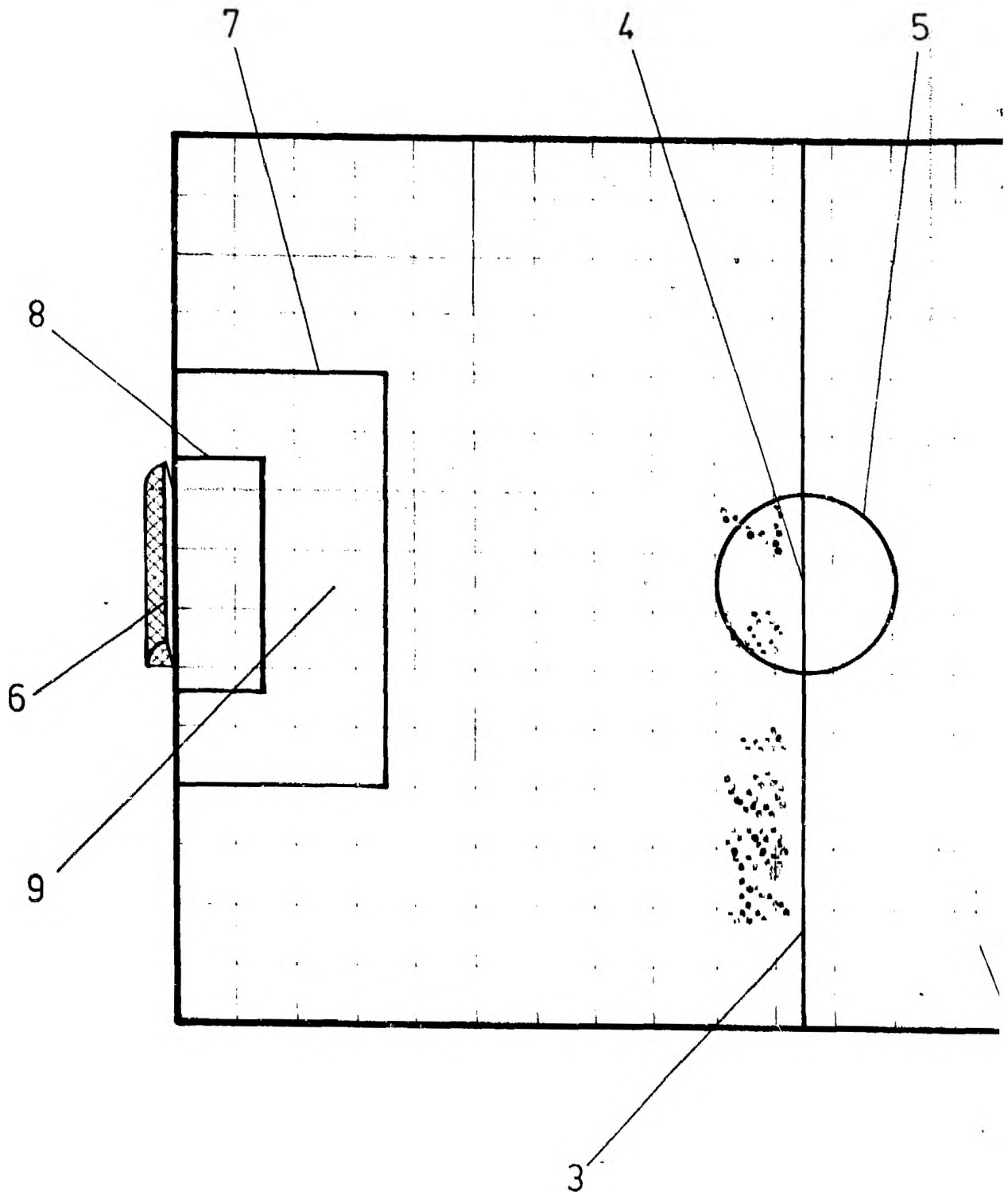
1 1.- JUEGO DE SOBREMESA, consistente en el enfren-
tamiento de dos equipos caracterizado esencialmente porque
comprende, como tablero de juego, un terreno rectangular
el cual está dividido en cuadrados iguales, sobre los que
5 se situarán los jugadores de ambos equipos, habiéndose pre-
visto que transversalmente posee un eje sobre cuyo centro
queda marcado el centro geométrico del terreno, que es a
su vez centro de un círculo central, asimismo, sobre los
lados menores del terreno rectangular de juego y centrada-
10 mente a éstos, hacia el exterior del terreno, quedan las
porterías, con la particularidad que a cada lado del terre-
no de juego, quedan dos rectángulos de distinto tamaño de
forma que uno de sus lados mayores queda superpuesto sobre
los lados menores del terreno de juego, y estando situado
15 centradamente sobre los citados lados menores; asimismo
sobre el supuesto eje longitudinal del terreno de juego, y
entre los lados mayores de ambos rectángulos laterales no
superpuestos, se han marcado unos puntos situados aproxi-
madamente en el centro de la distancia que los separa.

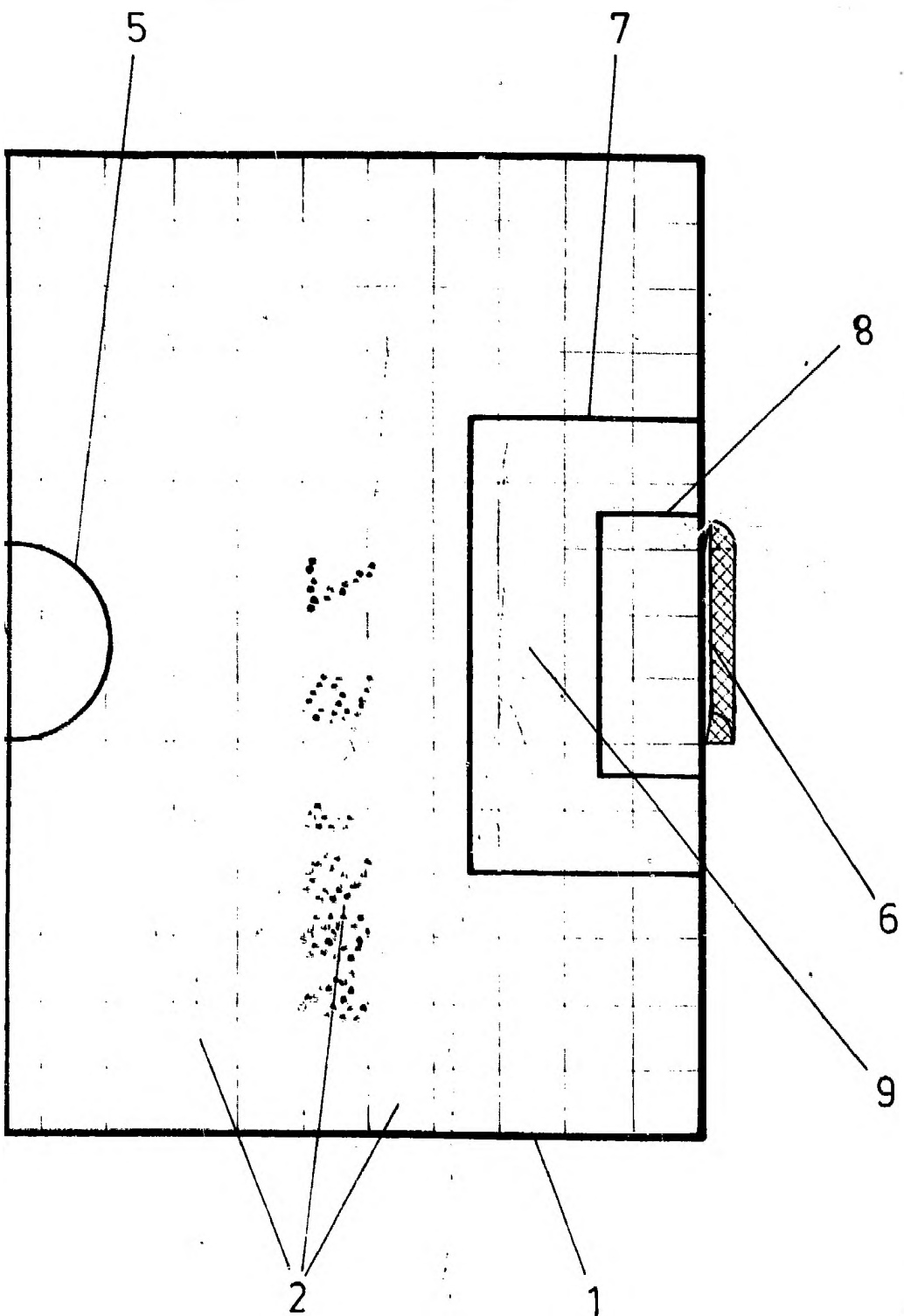
20 2.- Se reivindica por último como objeto sobre
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:
"JUEGO DE SOBREMESA".

25 Todo conforme queda descrito y reivindicado en
la presente Memoria descriptiva que consta de siete pági-
nas mecanografiadas y dibujos adjuntos.

Madrid, 7 Septiembre 1.984

BERNARDO UNGRIA





ESCALA VARIABLE
Madrid, 7 de Septiembre de 1984
BERNARDO UNGRIA
P. P.