



ESPAÑA

10 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 281.576	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	24 septiembre 1.984	

MODELO DE UTILIDAD

1 JUN 1985

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

43 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A 6 3 F 5/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN

"JUEGO ELECTRONICO DE RULETA"

71 SOLICITANTE (S)

INDUSTRIAS GEYPER S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

Av. Eduardo Boscá 33 - 46023 - 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 lleva-
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).

15 El Decreto de 26 de Diciembre de 1.947, recogien-
do la Orden de 18 de noviembre de 1.935, confirma el crite-
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 En la tarea de entretenimiento y distracción en los
círculos infantiles y juveniles mantienen un rol importante -
aquellos juegos de tamaño reducido que combinan la destreza y
el azar en la posibilidad de rivalización. El objeto de la --
5 presente memoria corresponde a un juego electrónico, que cons-
tituye, a los fines precitados, una forma original y novedosa
derivada del accionamiento sobre un interruptor del propio --
juego cerrando el circuito eléctrico de forma que se ilumina-
la ruleta al tiempo que suena una melodía repetitiva a través
10 de un pequeño altavoz constitutivo de la superficie de la mis-
ma, por cuyas vibraciones saltan eventualmente los elementos-
de juego a una zona señalizada de la propia ruleta.

 Para comprender con claridad las características y-
funcionamiento del juego electrónico de ruleta, la presente -
15 memoria se acompaña de una hoja única de planos en la que se-
observan, la figura 1a, que representa una sección transver--
sal del propio juego; y la figura 2a, que representa una vis-
ta en planta de la ruleta propiamente dicha.

 El juego electrónico de ruleta está constituido por
20 un cuerpo troncocónico (1), en cuyo interior se aloja un cir-
cuito electrónico (2) generador de impulsos electrónicos que-
están memorizados en un integrado del propio circuito (2); es-
tando en conexión dicho circuito (2) con un altavoz (3) fija-
do a la base superior del propio cuerpo (1), cuya membrana de
25 limita superiormente, junto con una señal luminosa (4) fijada
axilmente al núcleo del mismo, el centro de una ruleta.

 El núcleo del altavoz está provisto de un orificio-
(5) para la ubicación de una bombilla reducida (6), que queda
alojada entre dicho núcleo y la señal luminosa (4), estando -
30 relacionada dicha bombilla (6) con un interruptor (7) de co--

1 nexión a la alimentación a través de un canal cilíndrico (8),
del núcleo que permite el paso de sendos colectores eléctricos
cos; relacionando a su vez, dicho interruptor (7) al circuito
electrónico (2) con la señal luminosa (4) en su apertura y --
5 cierre. Dicho interruptor (7) se encuentra situado en la base
inferior del cuerpo (1) en la proximidad de una formación del
mismo que constituye un departamento interior (9) para la ali-
mentación del sistema a pilas (10).

10 El cuerpo (1) cuenta en su periferia con sendos ori-
ficios de salida sonora (11) así como una cúpula transparente
(12) que cubre la base superior del propio cuerpo (1) prote-
giendo los elementos de juego constituidos por figuras contra-
pesadas o de tentetieso (13), que en el juego se disponen so-
bre la membrana del altavoz con la posibilidad de acceso a --
18 una corona periférica (14) señalizada en forma de ruleta so-
bre la que se depositan eventualmente.

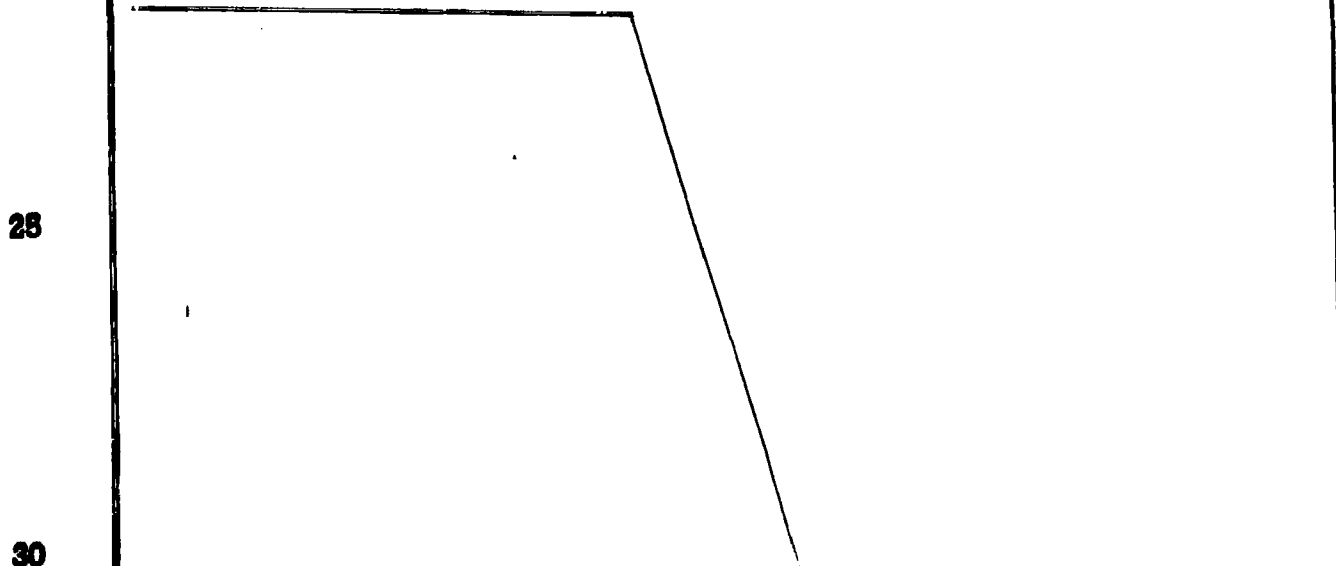
De acuerdo con lo descrito, para el inicio de una -
partida en el juego electrónico de ruleta, basta con accionar
el interruptor de forma que se cierre el circuito; en este mo-
20 mento la señal luminosa (4) alumbra el centro de la ruleta --
por incandescencia de la bombilla (6) y el circuito electróni-
co (2) genera los impulsos propios que serán transducidos -
por el altavoz (3) a modo de melodía con caracter de repeti-
ción, cuyo sonido se apreciará a través de los orificios (11)
25 simultáneamente y debido a las vibraciones de la membrana del
altavoz (3) constituida como centro de la ruleta, las figuras
contrapesadas (13) previamente dispuestas sobre dicha membra-
na saltarán de la misma depositándose eventualmente y merced-
a su contrapeso sobre la corona (14) que señala la ruleta.

30 Cuando se consigan depositar en dicha corona (14) todas las -

1 figuras contrapesadas (13) se abrirá el circuito accionado --
convenientemente sobre el interruptor (7), cesando la repro-
ducción sonora de la melodía y dejando de iluminar la señal -
luminosa (4), quedando dispuesto el juego para obtener una --
5 puntuación en relación a los puntos en los que hayan quedado
las figuras (13).

Para el inicio de una nueva partida es suficiente -
devolver las figuras (13) al centro de la ruleta mediante ba-
lanceo o sucesivas inclinaciones del juego, disponiéndolo de-
10 nuevo en horizontal una vez logrado dicho propósito y quedan-
do en disposición para una nueva partida obtenida por los mis-
mos procedimientos ya señalados. El juego electrónico permite
la rivalización entre varios jugadores dado su condicionante-
de ruleta que permite la obtención de diferentes puntuaciones
15 en varias partidas, eligiendo cada jugador su figura.

El juego electrónico de ruleta descrito, presenta -
como ventajas el ofrecer un entretenimiento y distracción a -
uno o varios jugadores por medios sencillos, y atractivos, --
con una concepción sencilla y original cuya producción se ba-
20 sa en unos materiales fácilmente obtenibles y económicos que
hace del mismo un juego al alcance de cualquier economía.



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

1a.- JUEGO ELECTRONICO DE RULETA, caracterizado por que está constituido por un cuerpo troncocónico en cuyo interior está situado un circuito electrónico generador de un impulso electrónico memorizado en un integrado del propio circuito, en conexión con un altavoz fijado a la base superior del cuerpo, que transduce dicho impulso en una melodía con carácter de repetición, delimitando la membrana del altavoz superiormente, junto con una señal luminosa fijada axialmente al núcleo del mismo, el centro de la ruleta, cuyo núcleo está provisto de un orificio para la ubicación de una bombilla reducida, y estando relacionado dicho circuito del altavoz con la señal luminosa a través de un interruptor de conexión de alimentación ubicado en la base inferior del cuerpo; de manera que la base superior del cuerpo está cubierta por una cúpula transparente que protege los elementos del juego constituidos por figuras de tentetieso o contrapesadas que en el juego se disponen sobre la membrana del altavoz, con la particularidad de que al cerrarse el circuito alumbra la señal luminosa y el altavoz emite la melodía generada por el circuito por cuyas vibraciones saltan las figuras sobre la membrana del altavoz, quedando depositada eventualmente, merced a su contrapeso, sobre una corona periférica señalizada en forma de ruleta; presentando tanto la base como la cúpula en su periferia orificios de salida sonora y contando la propia base con un departamento interior para la alimentación a pilas.

5

10

15

20

25

30

2a.- Se reivindica por último, como objeto sobre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita: JUEGO ELECTRONICO DE RULETA.

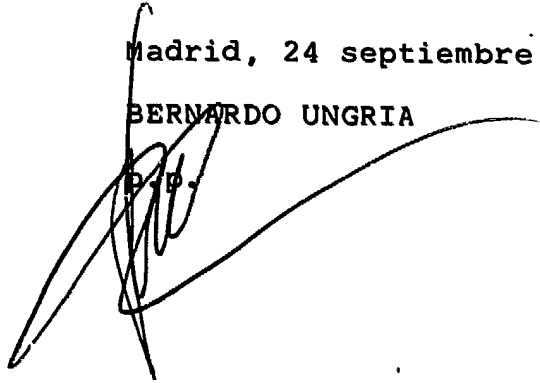
1

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

5

Madrid, 24 septiembre 1.984

BERNARDO UNGRIA

A large, stylized handwritten signature in black ink, overlapping the printed name 'BERNARDO UNGRIA'.

10

15

20

25

30

FIG. 1

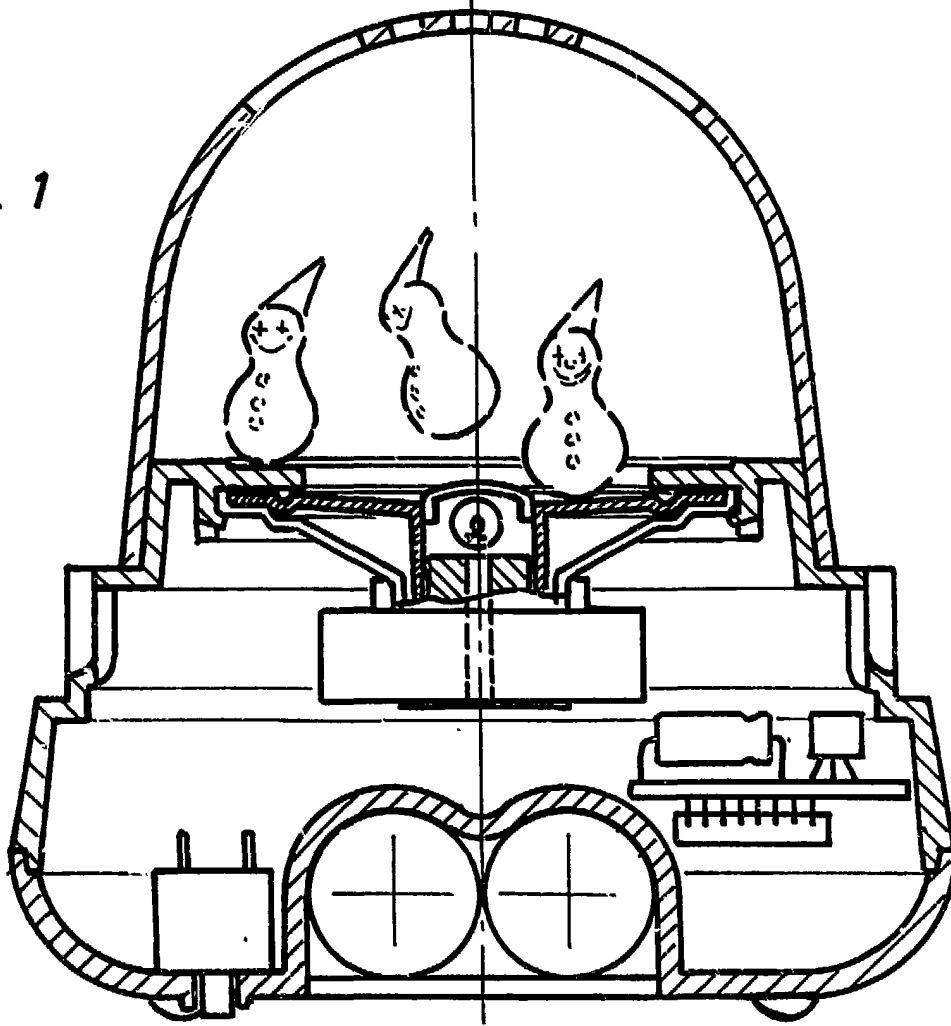
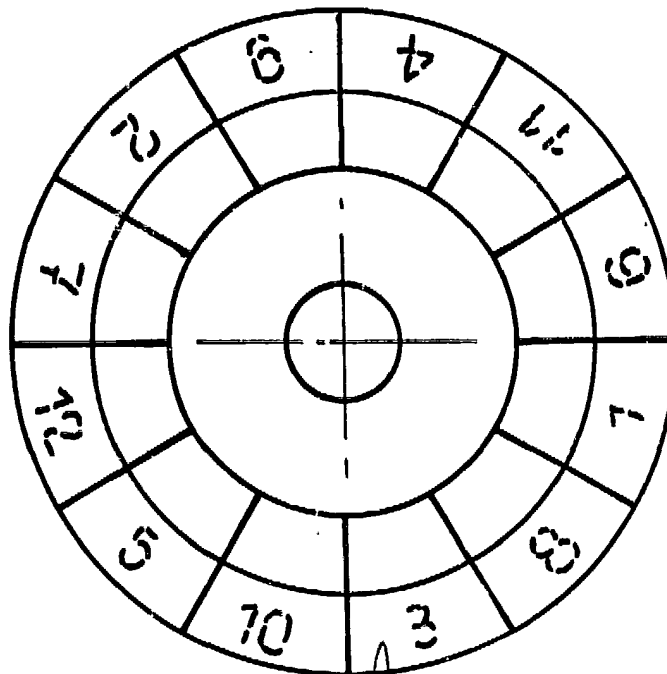


FIG. 2



ESCALA VARIABLE

Madrid, 24 de Septiembre de 1884

BERNARDO UNGRIA