



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO	287.688	10 Y
	21		
	22 FECHA DE PRESENTACION	26 junio 1985	

MODELO DE UTILIDAD

1- FEB. 1986

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	61 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. A63F 7/06

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE BALÓNMANO DE SOBREMESA.

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

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Principe de España, nº 61 - IBI (Alicante).

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
DON 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-
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas apa-
ratos, 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 descubri-
mientos de tipo científico (Artº. 47).

15 El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
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 1935).

1 La presente invención por la cual se solicita el -
privilegio de modelo de utilidad, según se indica en el enun-
ciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juego de -
balonmano de sobremesa, que aporta a la industria juguetera-
5 y al mercado la novedad de estar constituido por un cajetín-
obtenido en una sencilla operación de moldeo, cuya superfi-
cie externa hace de soporte de una lámina impresa representa-
tiva del terreno de juego.

10 En dicho juego pueden participar dos jugadores me-
diante la manipulación de unos brazos móviles guiados por el
cajetín y que presentan la novedad de incorporar en sus ex-
tremos libres cabezas magnéticas que atraen a las figuras re-
presentativas de jugadores dispuestas sobre el terreno de --
juego, y que llevan a su vez incorporadas bases magnéticas, -
15 de manera que al acercarse dichas figuras al balón sale éste
despedido hasta introducirlo en la portería del jugador opo-
nente.

20 Con esta finalidad el juego objeto de la invención
se caracteriza porque está constituido por un cajetín hueco-
de configuración paralelepípedo rectangular, con vértices-
achaflanados, cuyo cajetín determina una superficie central-
provista de un revestimiento impreso con los elementos carac-
terísticos de un terreno de juego.

25 En el citado terreno existen pequeños salientes u-
obstáculos emergentes solidarios del cajetín, así como figu-
ras estáticas simulativas de jugadores, comprendiendo dicho-
terreno o superficie un cerco lateral solidario del cajetín,
que en la zona de cada portería forma un rehundido rectangu-
lar para recogida del balón, el cual está constituido por un
30 cuerpo moldeado multifacetado dotado en una cara de un cuer-

1 po metálico, o pintura de color de contraste.

El cajetín dispone en cada extremo debajo de cada-
porteria de una ventana por la que emerge parcialmente un --
brazo horizontal provisto de mando externo, cuyo brazo incor-
5 pora en el extremo dispuesto en el interior del cajetín, una
cabeza magnética.

En el libre desplazamiento manual del brazo la ca-
beza magnética extrema produce el arrastre de una pieza simu
lativa de un jugador, situada sobre la superficie de juego y
10 que presenta igual color que el correspondiente brazo y com-
porta una base magnética de distinto signo que la del brazo-
de forma que éste atrae a la pieza.

Al acercar la figura al balón se producirá la re-
pulsión de éste por su carga magnética, que será despedido -
15 en la dirección que interese al jugador para introducirlo en
el rehundido de la porteria del contrario.

Para ayudar a la comprensión de la idea expuesta, -
se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte in-
tegrante de la misma, un juego de dibujos en los cuales se--
20 ha representado el objeto de la invención, sin que deba en-
tenderse que la representación gráfica aludida constituya --
una limitación de las características peculiares de esta so-
licitud.

La figura 1ª representa una vista en planta del --
25 juego. En ella se observa que el cajetín presenta un contor-
no rectangular de vértices achaflanados y que presenta un --
cerco más ancho en los lados menores del cajetín, en cuya zo
na central se determina un rehundido rectangular a modo de -
porteria. La superficie central del cajetín presenta impresa
30 los elementos de un terreno de juego y van dispuestas unas -

1 piezas estáticas simulativas de jugadores. Por la zona de --
las porterías sobresalen los extremos de unos brazos, provis-
tos de mando y cuyo extremo interno va a situarse por debajo
de las piezas configurativas de los jugadores. El balón es -
5 una pieza multifacetada que por una de sus caras presenta un
cuerpo metálico, o pintura de contraste.

La figura 2ª representa una vista en sección longi-
tudinal del cajetín que configura el juego. En ella se obser-
va que la superficie que configura el terreno de juego pre--
10 senta una serie de salientes emergentes y se encuentra rodea-
da por un cerco resaltado que delimita el campo, el cual cer-
co presenta en la zona de las porterías un rehundido. El ca-
jetín presenta debajo de las porterías una ventana por donde
15 juegan los brazos que sobresalen parcialmente al exterior pa-
ra la manipulación manual de los jugadores. Los extremos in-
ternos de los brazos se rematan en unas cabezas magnéticas -
que arrastran a las figuras dispuestas sobre el terreno de -
juego para cuyo efecto dichas figuras presentan el mismo co-
lor que el brazo y su base magnética de distinto signo para-
20 ser atraída por el brazo.

Una vez detalladas las figuras que integran el jue-
go de dibujos vamos a enumerar los distintos elementos que -
constituyen el objeto de la invención.

El juego está constituido por un cajetín hueco (1)
25 de configuración paralelepípedo rectangular de vértices --
(2) achaflanados.

El cajetín determina una superficie central (3) --
provista de un revestimiento impreso con los elementos carac-
terísticos del terreno de juego (4).

30 La citada superficie presenta pequeños salientes -

1 (5) que emergen y que delimitan zonas estratégicas del campo de juego.

Asimismo sobre la superficie del campo van situadas unas piezas (6) simulativas de jugadores, que presentan su base magnética (7).

5 El citado cajetín configura un cerco o borde resal-
tado (8) que contornea a la superficie central, el cual cerco en la zona de las porterías forma un rehundido (9) para la recogida del balón.

10 Dicho balón está constituido por un cuerpo moldeado multifacetado (10) dotado en una cara de un cuerpo metálico.

Los laterales del cajetín disponen debajo de cada porteria de una ventana (11) y (12) por las cuales emerge --
15 parcialmente un brazo horizontal (13) y (14) respectivamente

Dichos brazos disponen en su extremo visible un pivote vertical (15) y (16) que sirve de mando del usuario, en tanto que los extremos que quedan incluidos en el interior del cajetín comportan en su extremo una cabeza magnética (17) y (18),

Dichas cabezas magnéticas atraen a las piezas simulativas de los jugadores situadas sobre el terreno de juego al ser su base magnética de distinto polo que la base de los brazos, arrastrándolas hasta las proximidades del balón.

25 Cuando se acerquen las figuras al balón según sea su signo magnético producirán la repulsión del balón que saldrá despedido hasta situarlo en la porteria o rehundido del jugador contrario.

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

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

1 1a.- JUEGO DE BALONMANO DE SOBREMESA, caracteriza-
do esencialmente porque está constituido mediante un cajetín
hueco, de configuración paralelepípedo rectangular, con --
vértices achaflanados, cuyo cajetín determina una superficie
5 central provista de un revestimiento impreso con los elemen-
tos característicos del terreno de juego, en el cual existen
pequeños salientes u obstáculos emergentes solidarios del ca-
jetín, que simulan figuras estáticas de jugadores, compren-
diendo dicha superficie un cerco lateral solidario del caje-
10 tín, que en la zona de cada portería forma un rehundido rec-
tangular para recogida del balón que está constituido median-
te un cuerpo moldeado multifacetado, dotado en una cara de -
un cuerpo metálico, disponiendo el cajetín en cada extremo y
debajo de la respectiva portería de una ventana por cada una
15 de las cuales emerge parcialmente un brazo horizontal provis-
to de mando externo, cuyo brazo incorpora en su extremo reca-
yente al interior del cajetín una cabeza magnética, la cual
en el libre desplazamiento manual del brazo produce el arras-
tre de una pieza situada sobre la superficie de juego de ---
20 igual color que el correspondiente brazo, y dotada de una ba-
se magnética de distinto signo al del brazo de forma que la
cabeza magnética del brazo atrae a la pieza y ésta, según su
signo magnético produce la repulsión del balón que sale des-
pedido por aproximación de la figura, hasta la llegada al re-
25 hundido de la portería.

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

1

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

5

Madrid, 26 de junio 1985
BERNARDO UNGRIA
p.p.



10
15
20
25
30

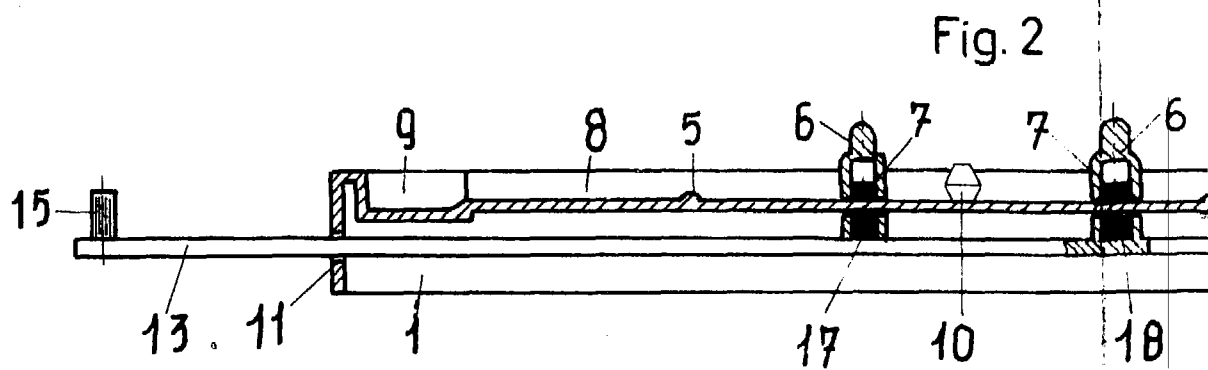
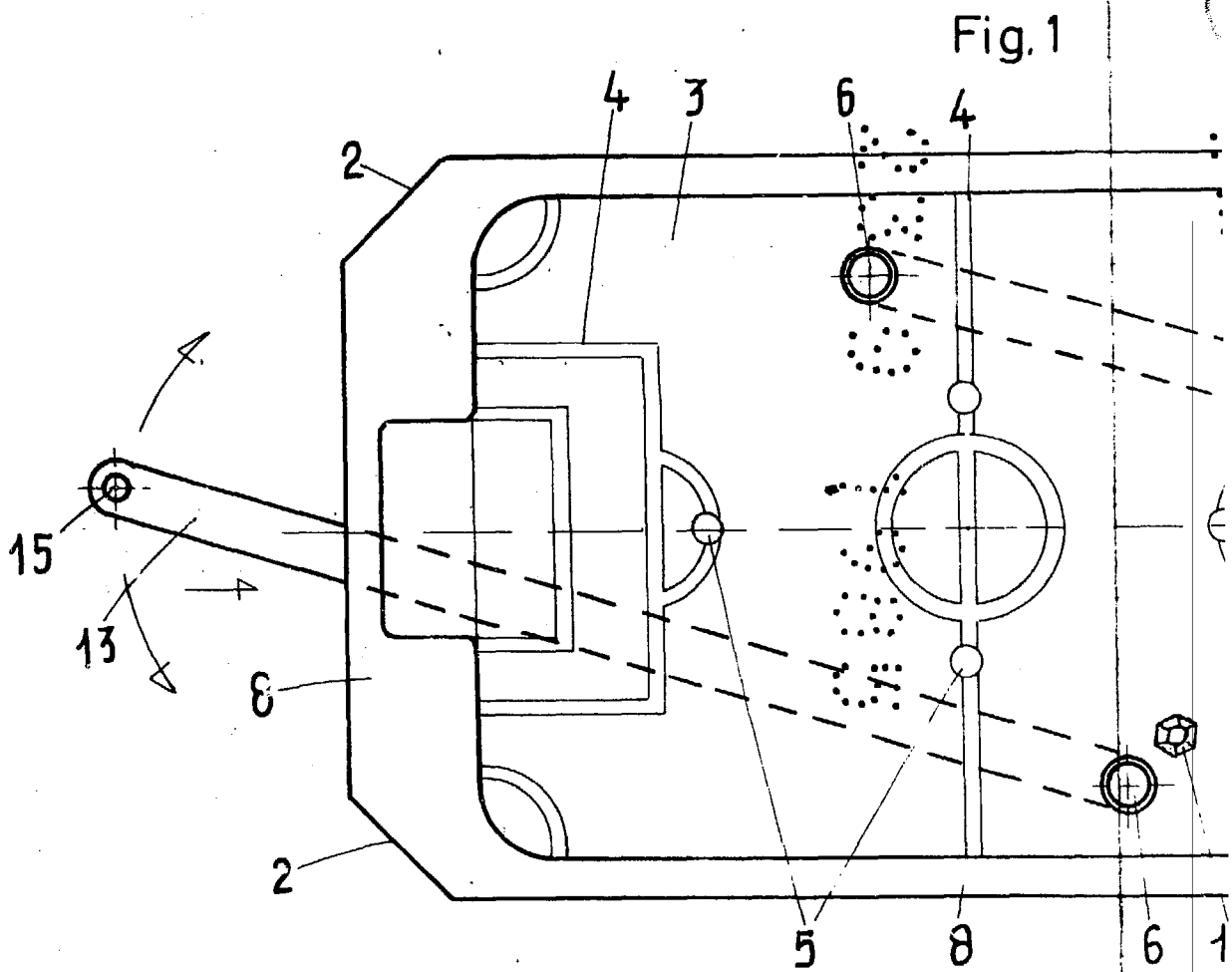
10

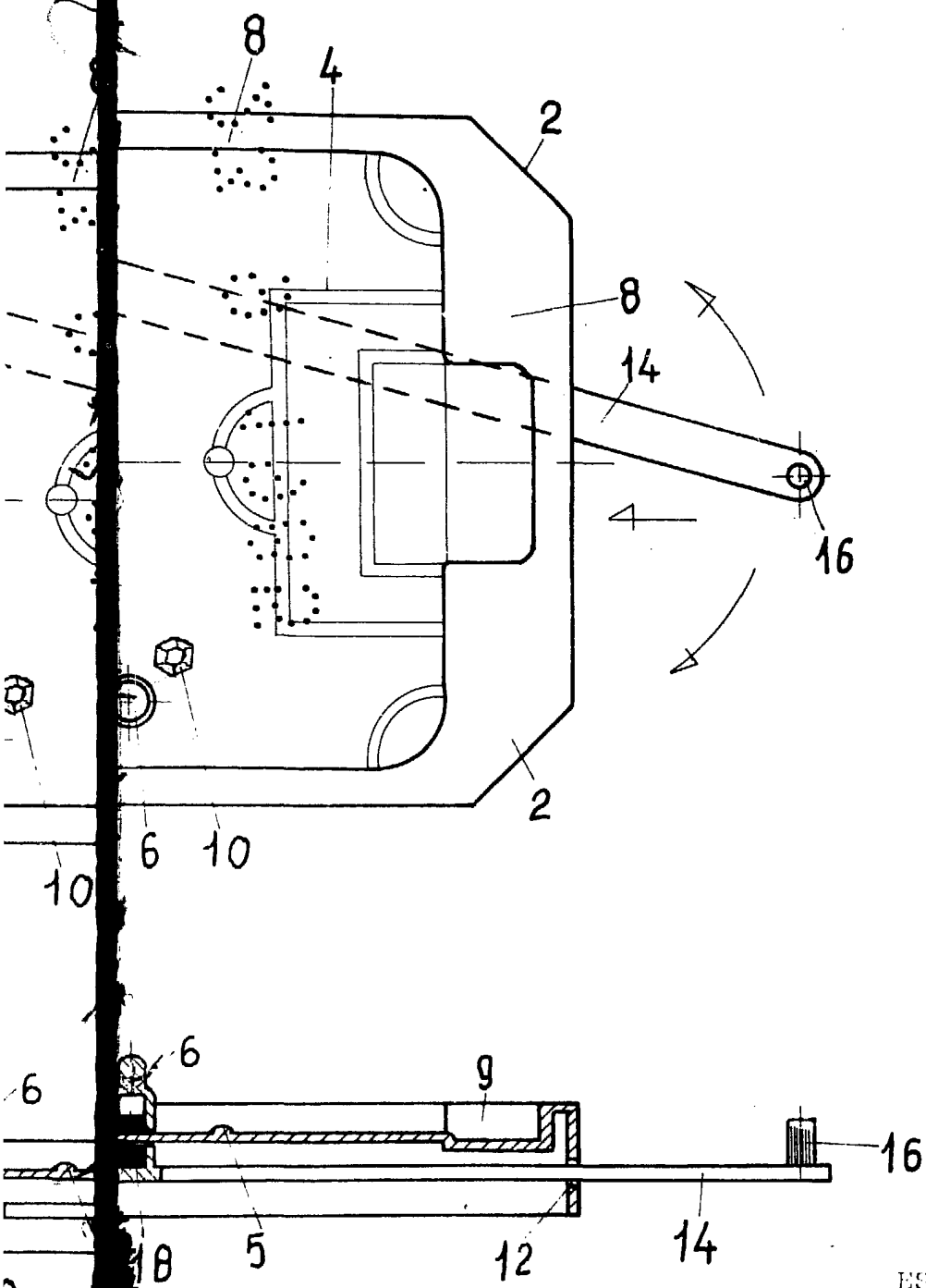
15

20

25

30





ESCALA VARIABLE
Madrid, 26 Junio 1985
BERNABÉ LAGUNA
D.P.