



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	10	Y
		21	287.693		
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			26 junio 1985		

MODELO DE UTILIDAD

1 - FEB. 1985

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	51	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		Int. Cl. 4	A63F 7/00

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
JUGUETE DE HABILIDAD, 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 1.929, en su texto refundido publicado  
el 30 de abril de 1.930, establece los caracteres de paten-  
tabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen  
5 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).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1.947, recogien-  
do la Orden de 18 de noviembre de 1.935, confirma el crite-  
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 invención según se indica en el enunciado de es  
ta memoria descriptiva, consiste en un juguete de habilidad,  
que tiene por objeto aportar a la industria juguetera y al -  
mercado en general un juego de estructura y funcionalidad --  
5           original, obtenido a un coste reducido al ser fabricados --  
dos sus elementos en operaciones sencillas de moldeo y sin -  
necesidad de emplear mano de obra especializada en el monta-  
je del mismo, ya que todas sus piezas son independientes a +  
excepción de una regleta montada sobre la bandeja soporte --  
10           del juego, que no tiene ninguna dificultad mecánica en su --  
acoplamiento al borde perimetral de la bandeja.

          El juguete de habilidad de sobremesa, objeto de la  
invención, se caracteriza porque comprende una bandeja mo~~l~~deada --  
15           rectangular, provista de un cerco perimetral vertical,  
que forma un espacio interno, donde quedan acopladas una plu  
ralidad de fichas cilíndricas independientes que presentan -  
todas ellas igual altura pero distinto diámetro.

          Dicha fichas presentan en la base superior un vástago-  
20           asidero que permite al jugador la extracción manual de  
las fichas de su alojamiento.

          La citada bandeja alberga además de las fichas, a-  
una regleta transversal desplazable por la acción de un re--  
sorte de presión el cual se encuentra situado en una varilla  
solidaria de la regleta, que sobresale al exterior de la ban-  
25           deja por un paso del cerco y que constituye el mando para el  
desplazamiento inicial de la regleta en posición de carga de  
las fichas.

          La citada regleta configurará ventajosamente una me-  
30           seta superior donde queda apoyada una figura caprichosa inte  
grante del juego.

1            Todo ello está dispuesto de forma que la práctica-  
del juego consiste en la extracción manual de las fichas si-  
tuadas sobre la bandeja y que están sometidas al empuje de -  
la regleta por efecto del resorte de presión.

5            Cuando se han extraído todas las fichas sin caerse  
la figura montada libremente sobre la regleta, el jugador ga-  
na la partida al haber demostrado su habilidad.

10           Por el contrario si al extraer alguna ficha, la re-  
gleta se desplaza violentamente y cae la figura, al jugador-  
le corresponde una penalización.

15           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 -  
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.

20           La figura 1a representa una vista en perspectiva -  
del juego de habilidad. En ella se observa que está consti-  
tuido por una bandeja provista de un cerco perimetral, el --  
cual determina un espacio interior que viene ocupado parcial-  
mente por una serie de fichas cilíndricas de distinto diáme-  
tro, así como por una regleta transversal que empuja las fi-  
chas en su alojamiento. Sobre la regleta vá dispuesta libre-  
mente una figura y de la cara posterior de la citada regleta  
25 parte solidariamente una varilla que atraviesa el cerco de -  
un lateral menor de la bandeja y que se remata en un mango -  
asidero.

30           La figura 2a representa una sección longitudinal -  
del juego de habilidad. En ella se observa que la regleta se

1 encuentra empujada por un resorte de presión dispuesto sobre  
 la varilla de la regleta y que hace tope con la cara interna  
 del cerco de la bandeja. Las fichas cilíndricas que son empu-  
 jadas por la regleta son unas piezas huecas cerradas por su-  
 5 base superior, prolongándose en un vástago que actúa de asie-  
 dero para la extracción manual de las fichas.

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.

10 El juguete de habilidad de sobremesa está constitui-  
 do por una bandeja moldeada rectangular (1), la cual está --  
 provista de un cerco perimetral vertical (2).

La citada bandeja delimita un espacio interior que  
 viene ocupado parcialmente por unas fichas cilíndricas (3) -  
 15 de distinto diámetro, las cuales presentan una base cerrada-  
 superior (4), de la que emerge un vástago (5) para el agarre  
 manual de las piezas por el jugador para su extracción de la  
 bandeja.

Las citadas fichas se encuentran empujadas en su -  
 20 alojamiento por una regleta transversal (6), que comporta so-  
 lidariamente por una de sus caras una varilla perpendicular-  
 (7) la cual atraviesa el cerco de la bandeja por un paso (8)  
 que éste comporta.

Dicha regleta está sometida a un resorte de presión  
 25 (9) el cual se encuentra montado sobre la varilla y hace to-  
 pe con la cara interna (10) del cerco perimetral que atravie-  
 sa la varilla.

La configuración de la regleta es tal que presenta  
 una meseta o plano superior (11) sobre el que monta libremen-  
 30 te una figura caprichosa (12) dispuesta en equilibrio sobre-

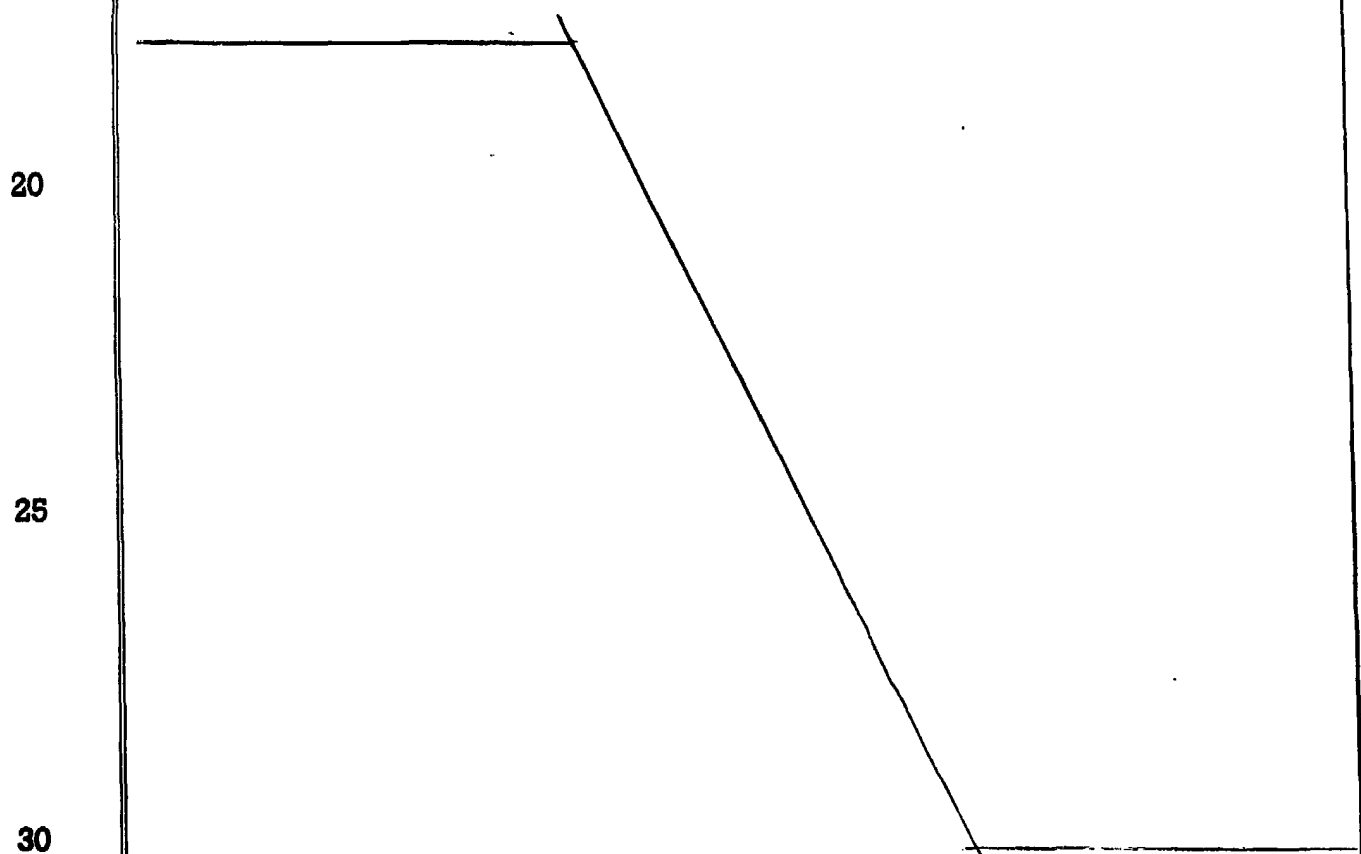
1 la regleta.

5 Todo ello está dispuesto de forma que inicialmente hay un desplazamiento manual de la regleta a través del mando extremo (13) de la varilla solidaria de la regleta, con la finalidad de situar todas las fichas en su alojamiento;

Al soltar la regleta las fichas quedarán empujadas por la citada regleta quedando en contacto unas fichas con otras y en ese momento se situará la figura (12) en equilibrio sobre el plano superior configurado por la regleta...

10 La práctica del juego de habilidad consistirá en extraer todas las fichas de su alojamiento, procurando que la figura montada en la regleta no caiga de la misma.

15 Para conseguirlo el jugador tendrá que extraer la ficha con toda la habilidad que sea capaz, para que no se produzca un desplazamiento brusco de la regleta al encontrarse sometida a la presión del resorte.



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 es  
encia 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 resúmen, el privilegio de explotación exclusi-  
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-  
30 guientes:

1

1a.- JUGUETE DE HABILIDAD, DE SOBREMESA, caracteri-  
zado esencialmente por el hecho de que comprende una bandeja  
moldeada rectangular, provista de un cerco perimetral verti-  
cal, que forma un espacio interno donde quedan acopladas una  
5 pluralidad de fichas cilíndricas de distinto diámetro e  
igual altura, cuya base cerrada superior se prolonga en un -  
vástago-asidero, albergando además interiormente la bandeja  
una regleta transversal desplazable, solidaria de una vari--  
lla-soporte longitudinal, con interposición de un resorte de  
10 presión, cuya varilla sobresale al exterior por un paso del  
cerco y constituye el mando para el desplazamiento inicial -  
de la regleta en posición de carga de las fichas, disponien-  
do además la regleta de una meseta superior donde queda apo-  
yada una figura caprichosa integrante del juego, constituyen  
15 do la práctica del juego en la extracción manual de las fi--  
chas, bajo el empuje de la regleta, hasta la total elimina--  
ción de dichas fichas o caída de la figura con la correspon-  
diente penalización.

15

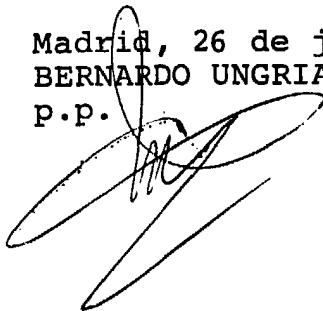
20

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

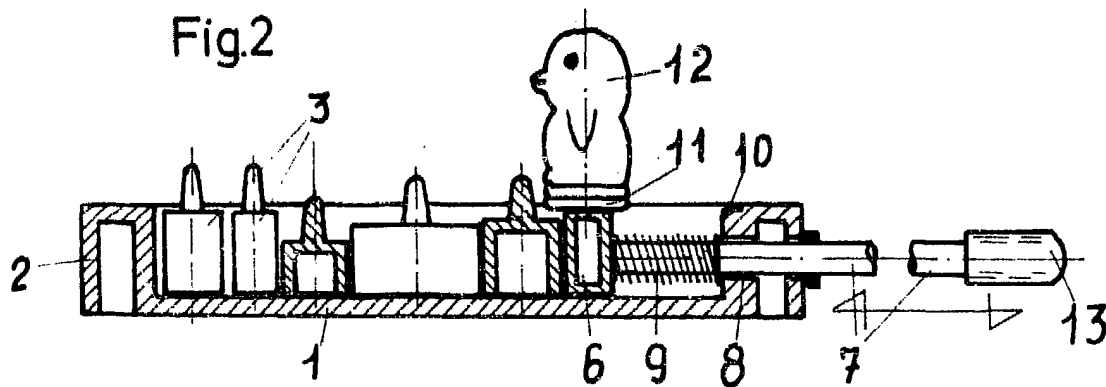
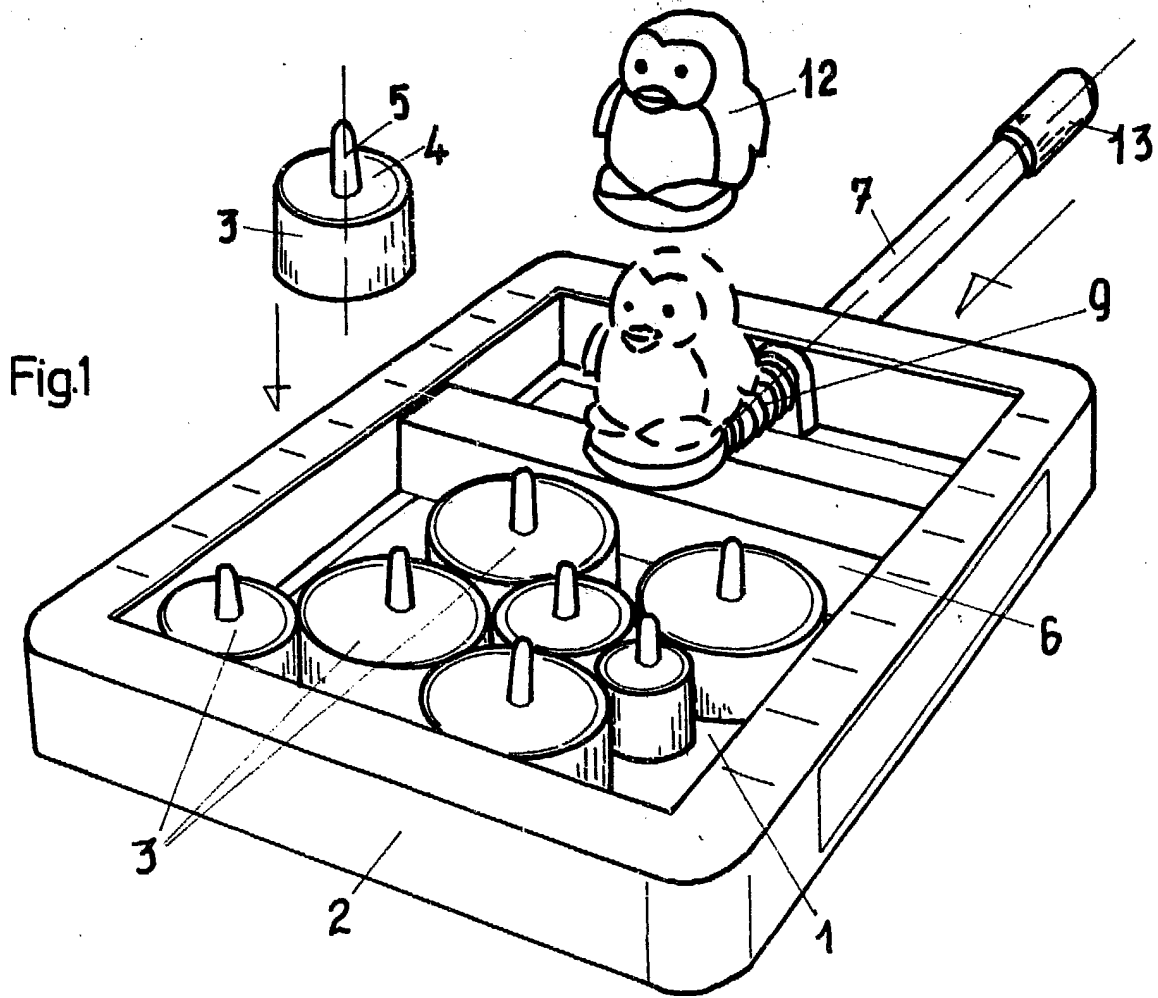
Todo conforme queda descrito y reivindicado en la  
presente memoria descriptiva que consta de ocho páginas  
mecnografiadas y dibujos adjuntos.

25

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



30



**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 26 de Junio de 1985

**BERNARDO UNGRIA**

P. P.