





10 producción a escala de un campo de futbol reglamentario. Sobre dicho tablero se sitúan las fichas que son de tres clases; A-Porteros constituidos por una ficha con mango para el juego ordinario y otra sin mango para caso de pe  
 15 nalty; B- Defensas que son unas fichas cónicas y C- otros jugadores que son fichas análogas a las anteriores, pero más pequeñas. Las fichas constituyen los dos equipos com  
 puestos cada uno de once diferenciándose los equipos entre sí por la coloración distinta de las fichas.

La pelota es una esferilla o poliedro a la cual se  
 20 acciona empujando al jugador de turno o por medio de la medida que es una reglilla de 52 mm. de longitud dotada de mango a manera de martillo. Los movimientos de los jugadores se regulan por la medida avanzando (moviéndose) una medida cada jugada los delanteros centro, interiores,  
 25 medios alas y defensas y moviéndose dos medidas los extremos y el medio centro.

La ficha que presenta al portero no puede salir del área de gol pudiendo colocarse en todo momento donde se  
 30 desee sin sujeción a medida ni turno y parando la pelota accionado por medio del mango de que vá provisto en cualquier postura con la única condición obligatoria de tocar al suelo por algún punto.

En el plano adjunto se ha representado la realización del modelo con arreglo a los principios expuestos;  
 35 como puede apreciarse se trata de un tablero, Fig. 1, re producción a escala de un terreno o campo de juego de futbol. Sobre este tablero se sitúan o mueven las fichas que se representan a tamaño mayor en 2, 3 y 4; siendo 2 portero, 3 defensas y 4 otros jugadores. En 1 se ha re-  
 40 presentado la medida o reglilla que fija los movimientos de las fichas.

El juego se desarrolla alternativamente, moviendo por turno cada uno de los dos participantes: Una vez colocadas las fichas, el primer participante saca o inicia



45 el juego desde el centro del campo poniendo en juego  
la bola o pasando a otra ficha la cual tiene la obliga-  
ción de jugar pudiendo situarse después en el lugar que  
ocupaba o moverse una medida en la dirección que se  
quiera, dando lugar con esta regla a multitud de inci-  
50 dencias que se condensan en un reglamento en el que se  
puede apreciar todos los movimientos e incidentes de un  
partido real de futbol.

--- N O T A ---.

55 Los puntos de invención propios y nuevos que se  
presentan para que sean objeto de éste Modelo de Utili-  
dad en España, son los siguientes:

60 1.- Un juego de futbol de sobremesa, caracteriza-  
do por consistir en un tablero sobre el que se han re-  
producido a escala las marcas y distancias de un terre-  
no normal de futbol. Sobre éste tablero se sitúan las  
fichas que representan los jugadores, las cuales son de  
tres clases; unas cilíndricas que representan al porte-  
ro, otras cónicas que representan a los defensas y otras  
iguales en forma a las anteriores, pero más pequeñas  
65 que representan a los otros jugadores. Cada equipo lo  
componen once fichas diferentes entre sí por la diver-  
sa coloración de éstas.

70 2.- Un juego de futbol de sobremesa, caracteriza-  
do por que las fichas accionan directamente a la pelota  
determinándose sus movimientos posteriores por medio de  
una medida constituida por una reglilla de 52 mm. dota-  
da de mango a manera de martillo. Los movimientos de  
los jugadores se regulan por la medida moviéndose una  
medida cada jugada los delanteros centro, interiores,  
75 medios alas y defensas y moviéndose dos medidas los ex-

16129



tremos y el medio centro. El portero no puede salir del área de gol y está constituido por dos fichas; una con mango para las jugadas corrientes y otra sin mango para los penaltys.

80

3.- Un juego de futbol de sobremesa; caracterizado por que la composición y reglas anteriores se reproducen las incidencias de un partido real de futbol.

4.- Un juego de futbol de sobremesa

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede representada en el plano que se acompaña y para los fines que se han especificado.

Esta memoria consta de cuatro hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 14 de Noviembre de 1.947

Medida variable

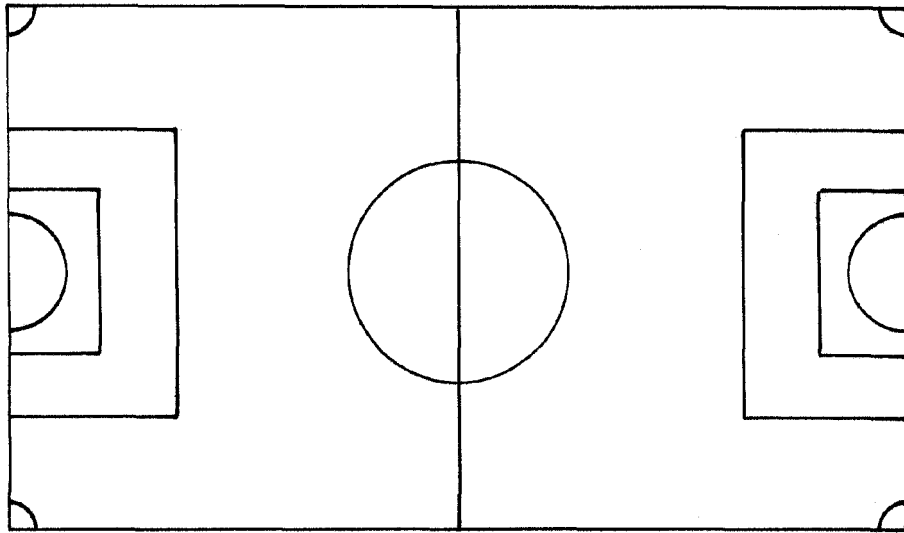
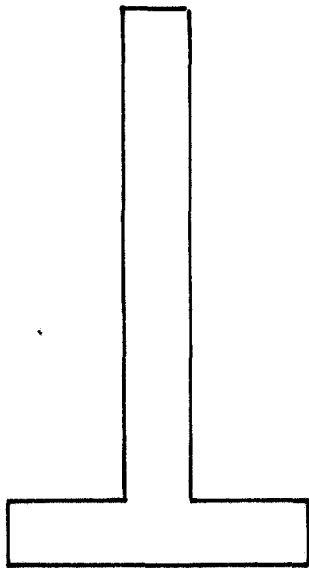
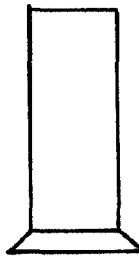


Fig - 1



A



B



C



D