

17029

1702



MODELO DE UTILIDAD

que por veinte años se solicita, como propio y nuevo, a favor de D. FEDERICO PEÑA SANZ, de nacionalidad española y residente en Madrid, calle del Almirante nº 8, y que ha de recaer sobre un "JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA" (Comprendido en la clase 60ª del Nomenclator Oficial Técnico).

Memoria descriptiva

=====

El presente registro de Modelo de Utilidad, tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva, en todo el territorio nacional, de un juego de futbol de sobremesa, conforme se describe a continuación.

5.

Se trata de un juego, que se desarrolla en un tablero, y que sin intervenir para nada el azar, y sí la inteligencia, la astucia y el buen sentido, permitiendo a dos contendientes jugar un partido, pasando por las mismas vicisitudes por que pasa un encuentro de futbol; haciendo pensar, tanto para conseguir marcar "tanto", como para defenderse, y siendo, como en el ajedrez, ilimitadas las combi-

10.

naciones a que se presta.

15.

Mecanismo.

Los elementos de que consta, son los mismos que los del futbol: un campo, dos equipos y un balón. En todo partido hay un árbitro; aquí hay un reglamento, al que hay que ceñirse y corta en todo momento cualquier discusión.



20.

El campo: es un tablero, cartulina, etc., de forma rectangular y semejante a un terreno de futbol, con sus líneas de "fuera" y "corner", portería, áreas de "penalty" y "gol", etc. Este tablero está dividido en casillas, pintadas a dos colores, y alternados éstos, como los de un tablero de damas.

25.

Por la parte exterior del rectángulo que forman las líneas de "fuera" y "corner", hay otra columna o línea de casillas, igualmente pintadas que las interiores, y alternados sus colores con éstas, como si fuese una ampliación del campo.

30.

Jugadores.

Dos equipos; cada uno con un portero, dos defensas, tres medios y cinco delanteros. Se diferencian por el color de que van pintados, y los porteros llevan además un distintivo que los diferencia del resto de los jugadores. Pueden fabricarse de madera, chapa, cartón, plomo, etc. Estas figuras se mueven a mano, por el contendiente a quien toque jugar, y tienen en el tablero, los mismos movimientos, que corresponden a la reina en el ajedrez, pudiendo salirse de las líneas de "fuera" y "corner", si así conviene.

35.

40.

45.

Balón: se distingue por su forma peculiar, y su área de acción es todo el campo comprendido entre las líneas de "corner" y "fuera"; y cuando se ve forzado a salirse de éstas, con el correspondiente castigo, que se aplica a los "fuera" y "corners".

50.

Desarrollo del juego: colocados los jugadores



55. ó figuras, como en un partido, y la pelota en el centro del tablero, se sortea el campo, y por tanto, la salida. Las jugadas consisten en mover un jugador de su equipo, por líneas, columnas ó diagonales, para colocarlo en mejor situación de ataque ó defensa. Si el jugador está situado en una línea, columna ó diagonal, enfilado con el balón, y sin otro jugador por medio, debe colocarlo en el sitio del balón, avanzando éste, en la misma dirección y sentido, hasta la casilla que le convenga, sin saltar a ninguna figura del tablero. Si al colocar el balón en esta nueva casilla, resultase también enfilado por otro jugador del equipo que actúa en este momento, puede ligarse, dentro de
60. la misma jugada, otro movimiento, y así tantas veces como se repita el caso.

Las casillas no pueden estar ocupadas mas que por una sola figura, jugador o balón, y éste, después de haberse hecho el último movimiento que corresponde a una jugada, no puede dejarse bloqueado ó ahogado, de suerte que quede sin movimiento por los jugadores contrarios. Esto constituirá una falta, según las circunstancias y área del terreno donde se realice.

70. Siendo obligado tener que mover el balón, estando enfilado por un jugador, se dan casos en que estando aquel en casilla lindera con las bandas de toque o "corner", tenga que salirse fuera de éstas, produciéndose faltas de "fuera" ó "corner".

80. También hay normas para los "fuera de juego". Todas estas faltas tienen su correspondiente sanción, en forma muy parecida a las que emplea el reglamento de futbol.

85. El portero, estando en el área de "penalty", tiene algunos privilegios que no tiene el resto del equipo: como, ahogar el movimiento del balón, é interrumpir una jugada del contrario, para hacer un único movimiento, cuando el balón está enfilado



90. para hacer "tanto", impidiéndolo o no, según la colocación de los demás jugadores.

En resumen, se trata de un juego de combinación de jugadores con balón, en el que se pone a contribución la inteligencia y el amor propio, y que lleva a un tablero las reglas por las que pasa el futbol.

95. Los términos en que está redactada esta memoria son ciertos y fiel reflejo de lo que se pretende registrar, debiéndose tomar con caracter amplio y nunca limitativo.

100. El peticionario se reserva el derecho a obtener los oportunos registros complementarios por las mejoras o perfeccionamientos que la práctica le vaya aconsejando.

105. N O T A D E R E I V I N D I C A C I O N E S
= = = = =

Se reivindica, como de la propia y nueva invención, a favor de D. FEDERICO PEÑA SANZ, de nacionalidad española y residente en Madrid, Calle del Almirante 8, por los siguientes extremos:

110. PRIMERO.- Por un juego de futbol de sobremesa, caracterizado, por darse en él todas las modalidades é incidencias de un verdadero partido de esta clase, sin intervenir para nada el azar.

115. SEGUNDO.- Por el mismo juego, caracterizado por el número ilimitado de combinaciones a que se presta, y en las que sólo influye la inteligencia, sentido común y astucia de los contendientes, y que al igual que pasa con juegos de esta clase, como el ajedrez, por ejemplo, sólo ponen a contribución su amor propio.

120. TERCERO.- Por el juego de futbol de sobremesa a que se refieren las dos anteriores reivindicaciones, caracterizado también, por resultar ameno y entretenido, lo mismo para niños que para personas mayores,

125.



a quienes pone en situación de ejercitar la inteligencia, haciéndoles pensar, tanto las jugadas de ataque como las de defensa.

130. CUARTO.- Por la facilidad de amplitud en su construcción, ya que pueden fabricarse, desde el mas simple, de cartón, pudiendo adquirirlo las clases mas modestas, hasta los de lujo, en cuanto a la fabricación de figuras y detalles.

135. QUINTO.- Por un "JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA" (clase 60°).

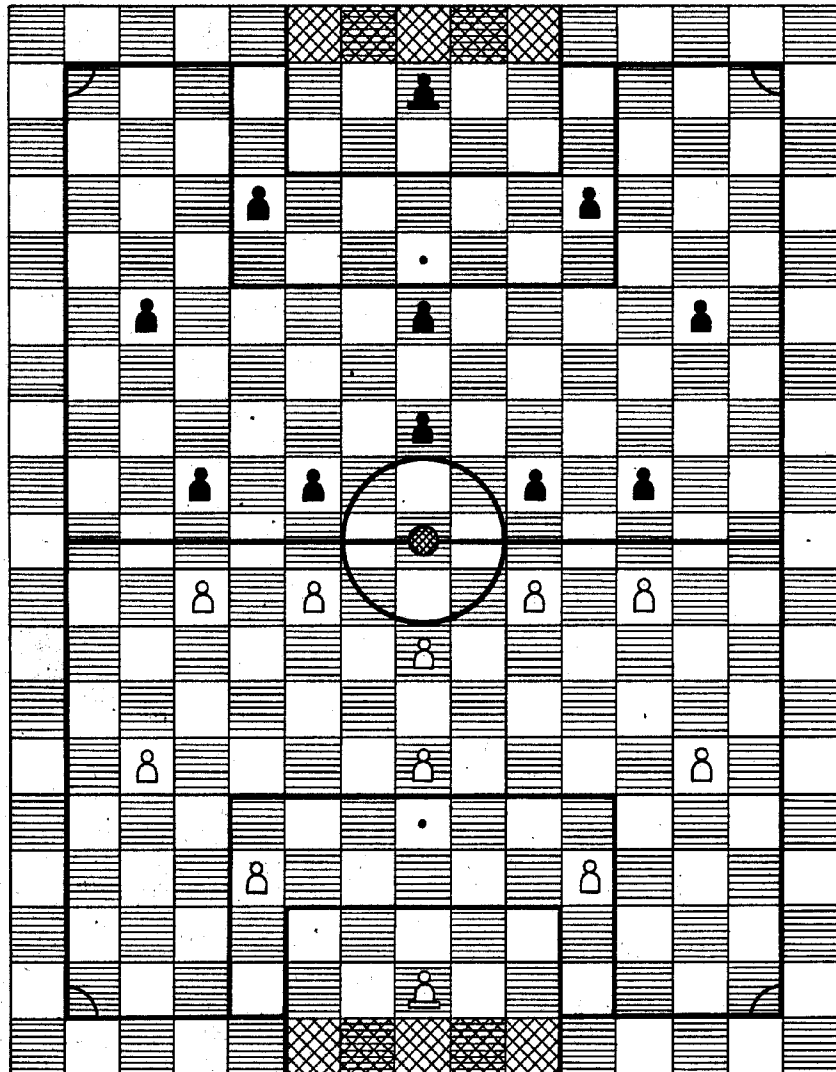
Tal y como queda descrito en la memoria precedente y para los fines que quedan especificados en las misma.

140. La presente memoria consta de cinco hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola cara.

142. Madrid, a siete de abril de mil novecientos cuarenta y ocho.

Federico Peña

17029



Escala variable

Madrid, 7 abril 1948

Federico Peña