

19738

MODELO DE UTILIDAD

por "UN JUEGO DE DADOS PARA COMPETICIONES DEPORTIVAS DE FUTBOL",
a favor de Don Ramón Gallardo Egea, de nacionalidad española,
residente en Barcelona, calle de Roger de Flor nº 91.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente memo-
ria descriptiva, está destinado a garantizar la propiedad y la
explotación exclusiva en España y sus Colonias, de un juego de
entretenimiento y recreo, consistente en unos dados que, con los
5 mismos, puede simularse un partido de futbol.

En el Modelo que se preconiza, se trata de un juego que,
aunque se sirve de unos dados y se confía al azar su puntuación,
el progreso en la marcha de la competición, requiere una aten-
ción y sujeción a determinadas normas que le dan seriedad.

10 Simula este juego un partido de futbol, o sea una competi-
ción deportiva.

No requiere tablero especial alguno, pudiendo jugarse so-
bre cualquier mesa o sobre el suelo, y entre dos o más personas.

15 Consta de cuatro dados que pueden lanzarse con cabillete o
con las manos. Estos, poseen la forma clásica de exaedros y es-
tán decorados en sus caras con bustos de jugadores de futbol que
llevan visiblemente marcados los colores distintivos de sus res-
pectivos clubs, y la numeración correspondiente. podrá substi-

tuirse el busto del jugador por el escudo del equipo del mismo.

30

Los dados están numerados y como el número de los jugadores de los dos equipos de fútbol es de 11, quedarán dos caras libres de las 24 de que consta el conjunto de los cuatro dados, y éstas estarán ocupadas por un balón de juego y por un árbitro o juez respectivamente, los cuales, en el caso de aparecer durante el juego, y siempre en la parte superior de los dados, darán lugar a los incidentes más remarcables de la contienda.

35

El modo de jugar es el siguiente: Después de estipular el número de jugadas que alcanzará el encuentro y sortear la salida, se lanzan por el jugador a quien le haya correspondido, los cuatro dados. Entonces, se procede a contar qué bando de los diseñados en la cara superior de los dados aparece en mayor número y se reservará un tanto a su favor, correspondiente a aquella tirada. Así se continuarán las sucesivas tiradas hasta el momento en que aparezca en una de las caras superiores resultantes, la figura de la pelota, en cuyo caso se habrá producido un gol que corresponderá al bando que tenga mayor tanto a su favor, o sea cuyos jugadores hayan aparecido en mayor número en las anteriores tiradas.

30

35

Cuando aparece el árbitro, es falta imputable al equipo que predomine.

40

Si en los cuatro dados aparece la figura del mismo equipo se considerará como falta y, entonces, como castigo, el contrario usará solamente el dado en el que figura el balón y por una sola vez.

45

La comisión de tres faltas dará lugar a la anulación de un gol.

En las figuras del dibujo de la hoja adjunta se representa un caso de realización práctica del juego que se describe.

50

En la Fig. I, se dibujan en forma realista y en perspectiva, los dados después de lanzados, en un caso de los calificados de gol, por aparecer la pelota en una de las caras superiores -1-, y en la Fig. II, se presenta en desdoblamiento geomé-

trico, otro de los dados en que aparezca en una de sus caras -3-, pintada la figura de un árbitro.

55 El material empleado en la fabricación de los dados, podrá ser sumamente variable, según las necesidades de su fabricación, y lo será también la ornamentación de los mismos, ya que podrán llevar dibujados o pintados jugadores de un equipo, o bien en su lugar, el escudo del mismo o letras de diversos colores en sustitución de la pelota y el árbitro.

- N O T A -

Se reivindica como objeto de este Modelo de Utilidad:

65 1º.- Un juego de dados para competiciones deportivas de fútbol, sirviéndose del azar que representa el lanzamiento manual sobre el tablero, mesa o piso, de cuatro dados de forma de cubo de seis caras que se hallan descuadrados, no por puntuaciones usuales, sino con efigies de jugadores de fútbol, los cuales ocupan veintidos de las veinticuatro caras de que constan entre los cuatro dados, quedando las otras dos caras restantes ocupadas por las figuras de un árbitro y de un balón, respectivamente, con lo que se da lugar a las incidencias más necesarias del reglamento de este juego.

75 2º.- El juego de la reivindicación anterior, en el que, para que la jugada sea calificada de gol a favor del bando que gane más jugadores aparecidos en las caras superiores, es preciso que aparezca en una de ellas la pelota o balón.

80 3º.- El mismo juego de la reivindicación primera en el que, cuando aparezca la figura del árbitro en una de las caras superiores de los dados, se considerará falta imputable al equipo que domine.

4º.- El mismo juego de las reivindicaciones anteriores, en el que, las efigies de los jugadores en las veintidos caras de los dados, podrán ser sustituidos por las insignias de su respectivo Club, o por números y colores.

85

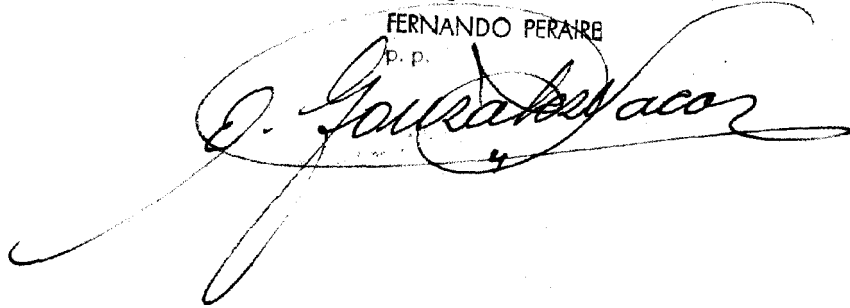
82.- El mismo juego de las reivindicaciones anteriores en el que, las figuras del árbitro y del balón podrán ser sustituidas por letras o números.

83.- "UN JUEGO DEL DADOS PARA COMERCIALES RECEPTIVAS DE FUEBOL".

Madrid, 20 de Abril de 1949

FERNANDO PERAIRE

P. P.

A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to read "E. Guirado Vaca". The signature is written over the typed name and "P. P." and extends across the width of the page.

19738



FIG. 1

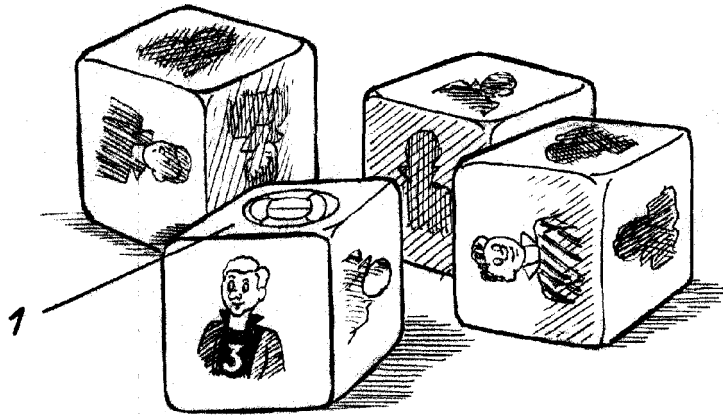
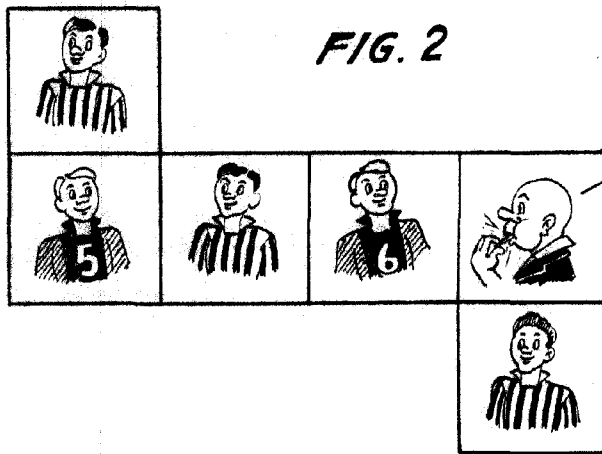


FIG. 2



Varon

20 ABR. 1948
HERNANDO PERAIRE
D. P.

Ramón Gallardo

Escala variable.