

21055

21055



MODELO DE UTILIDAD

que, por veinte años, se solicita, como de propia y nueva invención, a favor de D. MANUEL BERMEJO ZULAICA, de nacionalidad española y domiciliado en San Sebastián, cuyo Modelo ha de recaer sobre un "FUTBOL DE MESA CON DADOS".

~~~~~

Memoria descriptiva

-----

El presente registro de Modelo de Utilidad tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva, en todo el territorio nacional, colonias y Protectorado, de un futbol de mesa con dados, tal



5. y como se describe a continuación y se representa gráficamente, a título de ejemplo, en el plano adjunto.
- En el mencionado plano, presentado en forma y tamaño reglamentarios (tipo doble: treinta y uno por cuarenta y dos centímetros), se ha dibujado una sola figura, que representa el terreno de juego, con todas sus líneas, esquinas, porterías y los 22 jugadores. Estos van vestidos con camiseta y pantalón bastante distintos, con objeto de poder diferenciar perfectamente los dos equipos; a esta distinción contribuye el colorido que puede darse a la representación gráfica del juego.
- Se observará en dicho plano que cada jugador tiene junto a él el comienzo de una serie de líneas que determinan otras tantas trayectorias de la pelota. Dichas líneas llevan numeración del 1 al 6, para combinarlas con jugadas de dado, pudiendo llevar cada una de ellas un solo número o varios, en cuyo último caso significa que los diversos números que tenga una línea suponen la misma jugada.
- Haciendo también referencia al indicado plano, puede verse que hay dos clases de líneas: gruesas y finas; cada una de ellas corresponde a las jugadas de un equipo; en el plano, como ejemplo, se han marcado con líneas gruesas las jugadas del equipo que lleva camiseta a rayas y pantalón blanco, y con líneas finas las jugadas del equipo que lleva camiseta blanca y pantalón negro. En la práctica, no es necesario poner dos gruesos de líneas, sino simplemente dar a cada serie, o sea a las correspon-
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.
- 30.
- 35.



40. dientes a cada bando, un mismo color, completamente distinto al otro, combinando con los colores que visten. Como ejemplo, en la descripción se hablará de los colores rojo y azul, para uno y otro equipo.

DESCRIPCION:

Este futbol de mesa con dados es un juego en virtud del cual pueden celebrarse interesantes partidos, que permiten distraer los ratos de ocio.

45. Como puede apreciarse por el dibujo, los dos equipos que están sobre el terreno están colocados con arreglo a la táctica moderna de la W-M.

Pueden jugar solamente dos personas, eligiendo de antemano los colores que más les satisfagan.

50. Por lo tanto, cada una de ellas representa a un equipo.

Los "equipiers" tienen su número anotado en la espalda (en el plano no se han indicado para evitar confusiones). Pueden realizar seis jugadas, según se ha indicado anteriormente, señaladas con líneas numeradas del 1 al 6, del color rojo o azul, según el equipo a que correspondan. Los defensas laterales solamente pueden realizar tres jugadas, que son las números 1-2, 3-4 y 5-6.

60. Por medio de los números que arrojen los dados durante el juego, se desarrolla el partido, y, en el transcurso del mismo, pueden producirse preciosas combinaciones, algunas de las cuales terminan en "gol" (éstas aparecen marcadas en el dibujo con la letra "G"), y otras son fuera o paradas por el portero.
- 65.



- cuatro -

- Los defensas centrales de cada equipo incurren en "penalty" si sale su jugada número 6 (esta jugada aparece también marcada en el plano, con la letra "P"). Lanzado el castigo por el otro equipo, se considerará gol si sale el número 1, 3 ó 5, y fuera con los números 2, 4 ó 6. Nunca puede haber penalty si el defensas central, al iniciar el saque, le corresponde la jugada número 6. En este caso, se tira el dado nuevamente.

FORMA DE JUGAR:

Se juega con un dado por cada equipo.

Explicaremos prácticamente:

- Por cada equipo se tirará el dado, y el que saque el mayor número será el encargado de dar comienzo al partido.

- Supongamos que el azul saca el 5 y el rojo el 3. Sale, pues, el azul, y se considera que el balón obra en poder del jugador que tiene el mismo número, es decir, el número 5 (defensa central).

Se sigue tirando el dado, hasta que según el número que salga, pierda el balón porque se lo haya arrebatado un jugador contrario. En este caso, sigue éste la jugada.

- Sin embargo, pueden producirse jugadas que terminen en "gol", fuera, o con parada del portero (como antes se ha dicho). En estos casos, tira el dado el equipo a quien han marcado un tanto, o le corresponde salir por haber salido el balón por su línea de "gol" o con parada de su portero, reanudando el juego el jugador cuyo número de la espalda coincida con el que arroje el dado. De salir

21055

- cinco -



1949

100. el número 1, efectuará la salida el equipo contrario, haciéndolo desde su puerta, en la forma expuesta.

Es necesario seguir con atención la dirección de las líneas, ya que todas ellas indican la correspondiente jugada.

VARIOS:

105. La forma, colores, dimensiones y disposición de los elementos serán susceptibles de variación, siempre que este cambio no altere la esencia del invento. Igualmente puede cambiar el medio de obtener los puntos, ya que tanto puede ser por dados como por ruletas o dispositivos análogos, aunque predominarán aquéllos, como expresa el enunciado de este Modelo.

110. Los términos en que queda redactada esta Memoria son cierto y fiel reflejo de lo que se pretende registrar como Modelo de Utilidad. Dichos términos han de ser tomados en sentido amplio, nunca limitativo.

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

\*\*\*\*\*

NOTA DE REIVINDICACIONES.

-----



125. - Se reivindica, como de la propia y nueva invención, a favor de D. MANUEL BERMEJO ZULAICA, de nacionalidad española y domiciliado en San Sebastián, por los extremos que se indican a continuación:
130. PRIMERO = Por un futbol de mesa con dados, caracterizado por representar el terreno de juego, incluyendo todas sus líneas, esquinas, porterías, y los ventidós jugadores, distribuidos en el campo de acuerdo con la nueva táctica futbolística de la V-M,
135. efectuándose todos sus movimientos e incidencias de la pelota por combinación de jugadas de dados y la trayectoria de unas líneas marcadas en dicho campo.
140. SEGUNDO = Por el mismo futbol de mesa con dados, a que se refiere la anterior reivindicación, caracterizado también porque las líneas antes citadas, que marcan la trayectoria del balón, están distribuidas en series, cada una de las cuales tiene su comienzo junto a cada jugador, y llevan numeración del 1 al 6, para efectuar las jugadas en combinación con un dado, pudiendo algunas de dichas líneas llevar dos números en lugar de uno, que supone una sólo jugada para ambos.
145. TERCERO = Por el mismo futbol de mesa con dados, a que se refiere la anterior reivindicación, caracterizado también porque siguiendo la trayectoria de dichas líneas, a base de tiradas de dado, se suceden las incidencias propias de un partido real de futbol, tales como: "fuera", "gol", "penalty", pases de "equipier" a otro del mismo equipo, y la in-
- 150.
- 155.



terceptación del balón por un "equipier" contrario, así como tiradas sobre postes o larguero, con las consecuencias lógicas de las mismas.

160. CUARTO = Por el mismo fútbol de mesa con dados, a que se refieren las antes citadas reivindicaciones, caracterizado también porque, para dar mayor vistosidad y, sobre todo, mayor claridad al juego, la representación gráfica del mismo se hará preferentemente en colores, con lo cual se diferenciarán perfectamente los jugadores de ambos equipos, así como también las líneas de trayectoria de la pelota.

170. QUINTO = Por el mismo fútbol de mesa con dados, a que se refieren las anteriormente citadas reivindicaciones, y que se caracteriza igualmente por jugarse de acuerdo con un reglamento inspirado en el juego real de fútbol, pudiendo ser variable el tiempo de duración del partido, a estipular entre los dos contendientes.

175. SEXTO = Por un "FUTBOL DE MESA CON DADOS".

Tal y como se ha dejado descrito en la Memoria precedente y para los fines que en ella se especifican.

180. La presente Memoria descriptiva consta de - ocho hojas, las cuales van foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras, acompañándose a las mismas otra de planos, en forma y tamaño reglamentarios (tipo doble: treinta y uno por cuarenta y dos centímetros), para la mejor comprensión del juego que se pretende registrar como Modelo de Utilidad.
- 185.

21055

- ocho -

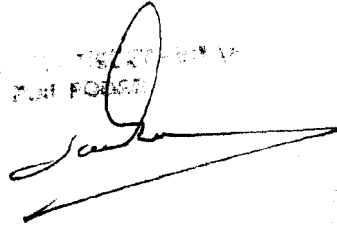
Madrid, a diez de Octubre de mil novecientos  
cuarenta y nueve.

Por autorización de D. Manuel Bermejo Zulai-

190.

ca.

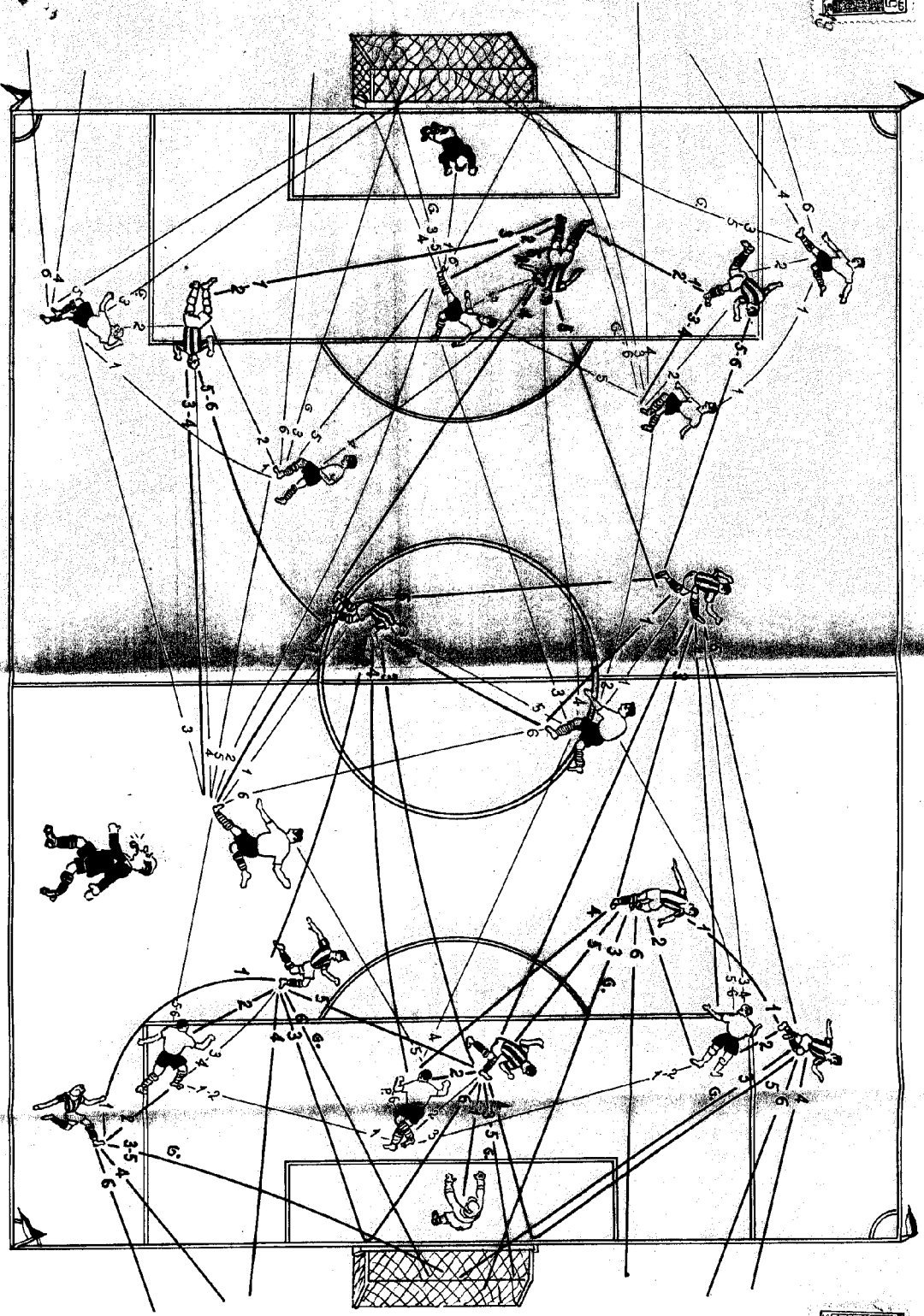
RECEIVED  
POST OFFICE



ARD

Manual de Ginástica 21055

Publicado em 1955



**Gratuito para todos.**  
 Imprensa e 10 de Outubro de 1955  
 C. da D. Nacional de Ginástica

*Handwritten signature or mark.*