

234 27



MEMORIA DESCRIPTIVA

MODELO DE UTILIDAD.

DURACION: VEINTE AÑOS.

PAIS: ESPAÑA.

OBJETO: "NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA"

A nombre de: D. ALFONSO MARTIN LIÑAN.

Domiciliado en: MADRID - calle de Roma, 4

Nacionalidad: ESPAÑOLA.



234 27

Existán numerosos juegos de mesa, de todos conocidos, en los cuales los jugadores mueven las fichas sobre el tablero, con arreglo a los reglamentos correspondientes, y entre ellos no podrá faltar un futbol de mesa, dada la pasión que este juego ha despertado en el público de todas las edades. Es pues conocido un futbol de mesa, según el cual las fichas que representan los jugadores cambian de posición según la puntuación obtenida al azar, por las personas que juegan al partido, pero claro es que no puede satisfacer cumplidamente, el confiar al azar jugadas de importancia, y que por ello decae grandemente el interés de este tipo de juego.

Cada una de las personas que intervienen en el partido desea que este se desarrolle en virtud de su mayor o menor habilidad y sin que la suerte sea la que decida. A fin de satisfacer este deseo se ha ideado y realizado el nuevo juego de futbol de mesa que constituye el objeto de la presente memoria y del cual se dan esquemas explicativos en los adjuntos dibujos.

La Fig. 1ª, representa el tablero de juego, en el cual, sobre las líneas habituales marcadas en los campos de juego verdaderos, se sitúan las piezas



234 27

1950

25 que representan los once jugadores de cada lado y el balón, según se indica en los círculos marcados, y naturalmente está provisto de un reborde que impide se salgan las fichas, en sus desplazamientos, fuera del tablero.

30 La Fig. 2ª, representa la sección de una ficha, la Fig. 3ª la de la pinza impulsadora y la Fig. 4ª la ficha que representa el balón.

Consiste esencialmente en impulsar con la pinza las fichas que representan los jugadores, efectuando la persona que represente a cada equipo, alternativamente y sin que pueda repetirse la jugada y la ficha-jugador deberá permanecer en el lugar que quede después de su impulsión.

La ficha-jugador podrá dirigirse hacia cualquier lugar que se considere conveniente y especialmente contra la que represente el balón, al cual desplazará el choque, o también contra cualquier jugador contrario cuando éste se halle en posesión del balón y el que contra él se dirija no esté en condición de jugar al balón, lo que será el equivalente de la "carga". Cuando el balón quede montado sobre cualquier ficha-jugador, que no sea el portero, se considerará como el equivalente de la "mano".

Las reglas seguirán en general las del fútbol verdadero, ya que de alterarse éstas perdería inte



234 27

29 JUN 1950

res el partido de mesa, y tan sólo son modificados en lo imprescindible para adaptar a las especiales características del movimiento de las fichas.

55 El tablero lleva marcados en rojo dos líneas (A-A' y B-B'), desde las cuales han de efectuarse las tiradas para que los goles sean válidos, o bien dentro de la zona, entre la raya y el fondo del campo.

60 Las fichas se distinguen de las comunmente empleadas en otros juegos, en que adaptan la forma de menisco plano-convexo (fig.2*), en lugar de la ordinaria convexa, con cuya modificación se logra que la ficha avance pegada al tablero y sin saltar sobre él como sucede con las de forma ordinaria.

65 La ficha que represente el balón está formada por un cuerpo poliédrico, ^(Fig.3) a fin de que quede fijo en el lugar en que se detenga después de recibir el choque de la ficha-jugador.

70 La pieza de impulsión o impulsadora (fig.3*), adopta la forma de un paralelepípedo, de sección rectangular, una de cuyas caras ha sido tallada en bisel y sus cantos matados.

75 Claro es que el juego descrito y representado es uno de sus posibles ejemplos de realización y podrá ser alterado en materia, forma y dimensiones, así como en detalles secundarios, de carácter decorativo,



sin que estos suponga alteración alguna en la idea general del Modelo de Utilidad que por VEINTE AÑOS, se solicita en España, reivindicándose lo siguiente:

80 1a.- "NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA", que se ca
racteriza por reproducir, sobre un tablero marcado co
mo un campo ordinario, un partido de futbol, por dos
jugadores que, a tal efecto, impulsarán con una pin-
za adecuada fichas que representan los once jugadores
85 de cada equipo, más otra que será considerada como
el balón, ateniéndose a lo posible, a las reglas y re
glamentos del futbol verdadero.

2a.- "NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA", según la
reivindicación primera, caracteriza porque para adap-
90 tar los reglamentos al empleo de fichas, se considera
rá como "carga" el dirigir la ficha-jugador contra
la que se halla en posesión del balón, cuando no pue
da dirigirse sobre este directamente; y como "mano"
el dejar la ficha impulsadora montada sobre otra que
95 no sea la que represente el portero.

3a.- "NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA", según las
anteriores reivindicaciones, caracterizado porque el
impulsor es una pinza de forma paralelepípeda, con
una de sus caras talladas en bisel y matadas los án-
100 gulos; las fichas adoptan, para evitar que den sal-
tos al desplazarse, la forma de un menisco plano-con
vexo, cuya cara plana apoyará sobre el tablero, y el
balón es un cuerpo poliédrico que impide que ruedé



sin recibir impulso de las fichas.

105 4ª.- "NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA", según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque en el tablero se marcan con dos rayas tojas las zonas dentro de las cuales son válidas los goles tirados dentro de ella o desde la misma rayas

110 5ª y última.- "NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA", todo según y como queda descrito en la presente Memoria descriptiva que consta de cinco hojas foliadas y me-

113 manografiadas por una sola cara.

Madrid, 29 de mayo de 1950

LUIS M.º DE ZUNZUNEGUI
Por Poder

Luís M.º de Zunzunegui

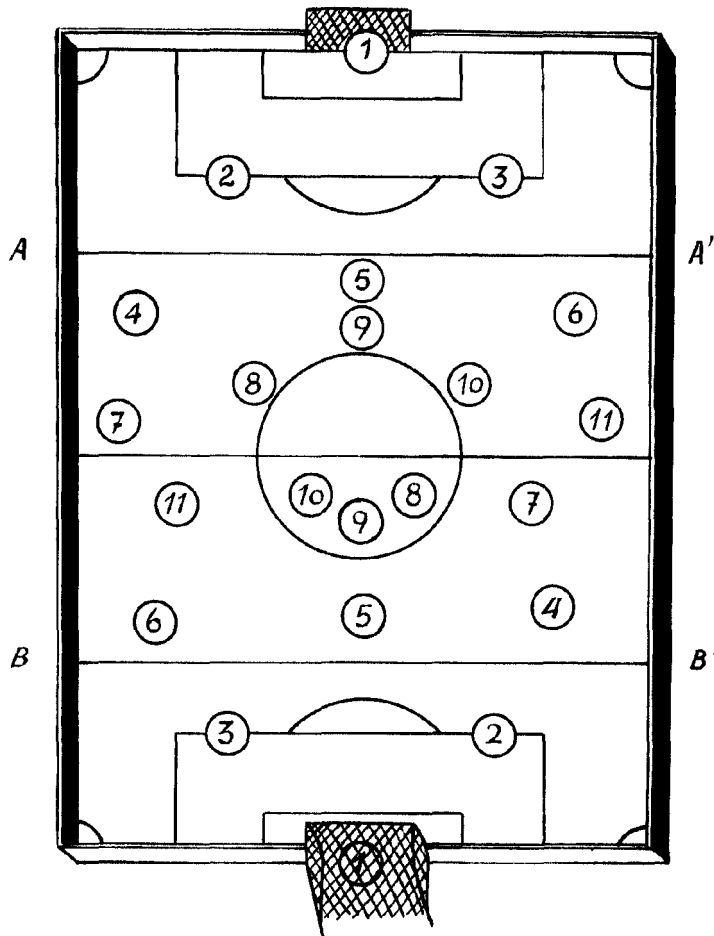


Fig. 1



Fig. 2

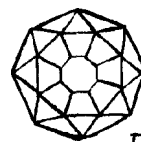


Fig. 3

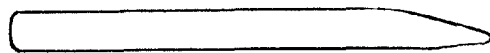


Fig. 4

Escala: variable

LUIS M. DE ZUNZUNEGUI
Por Poder

Luis Zunzunegui