

23507



EB. -

MEMORIA DESCRIPTIVA

para un Modelo de Utilidad, por veinte años, por: - Juego de futbol de sobremesa - a favor de Don Julio Esteban Villegas, residente en Oviedo, calle del Matemático Pedrayes, número 17. -

5 En relación con los variados sistemas de juegos de futbol de sobremesa el que se presenta como objeto del modelo de utilidad que se solicita se caracteriza esencialmente por la novedad de que con los dados que en otros juegos parecidos se emplean se combina la utilización de dos icosaedros o poliedros de veinte caras, que constituyen la pieza fundamental.

10 Para la perfecta comprensión de las características de este objeto se le describe a continuación con referencia a las figuras de la adjunta hoja de planos.

Sus distintas partes son:

15 El campo de juego, los dos discos contadores de goles, dos dados de forma de cubos -hexaedros-, dos icosaedros y una bolita o esferita que representa el balón.

Campo de juego. El campo de juego, representado en la figura 1, es una reducción a escala, del tamaño que se quiera, de un campo reglamentario de juego, que lleva dibujadas todas las líneas que en dichos campos reglamentarios existen para de



limitar sus distintas zonas. Y podrá fabricarse o construirse en madera, cartón, metal, material plástico o cualquiera otro apropiado o combinación de ellos.

En su superficie hay practicados veintinueve pequeños huecos o concavidades de sección circular y tamaño apropiado para que en ellos pueda ser colocada sin rodar la esferita que hace de balón, al lado de cada uno de los cuales van dibujados los siguientes números o letras:

Los colocados en las cuatro esquinas del campo van señalados con sendas letras -C-, que significa -corner-.

Los colocados a la mitad de los dos largueros laterales van señalados con sendas letras -F-, que significan -fuera-.

Los colocados al lado de la línea exterior de las dos que enmarcan cada portería van señaladas con sendas letras -P-, que significan -penalty-

Estas ocho letras irán en un color -por ejemplo, negro- distinto de los dos asignados a cada bando según en seguida se dirá.

El colocado en el centro matemático del campo no lleva letra ni número ninguno.

Los otros veintidos, repartidos por el campo con arbitrariedad, representan a los veintidos jugadores, y constituyen dos series de once, una para cada bando, numeradas del 1 al 11, y yendo los números pintados de dos colores -por ejemplo, rojo y azul- uno para cada serie o bando.

Ese campo de juego se prolonga por detrás de sus respectivas porterías en dos pequeños salientes en cada uno de los cuales hay practicado un agujero (Y y Z) que atraviesa todo el grueso de la pieza y está destinado a servir de ventanilla por la que asome y pueda ser visto uno de los números del correspon-



diente disco contador que va debajo del campo de juego.

Discos contadores de goles. - Consisten en dos piezas planas, circulares, de tamaño apropiado, que llevan dibujados en sus perímetros los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0 -
 5 figura 2-. Estos discos se colocan debajo del campo de juego, cada uno debajo de una de las dos porterías y en posición de que al girar alrededor de un eje central cada uno de esos números dibujados en su perímetro vaya a coincidir y ser visible a través de los orificios o ventanas Y y Z. Los respectivos ejes
 10 de giro de tales discos serán sendos remaches que sujeten el centro de los mismos al punto correspondiente de la pieza que hace de campo de juego. Ambos discos podrán ser girados a mano por cualquier procedimiento adecuado, por ejemplo por el consistente en que su perímetro salga un poco de los límites de
 15 la pieza campo de juego a fin de que el empuje de la mano se haga sobre esa parte saliente del perímetro.

Dados o cubos. - Son dos dados corrientes o poliedros regulares de seis caras cuadradas, en cada una de las cuales llevan ambos, dibujadas o grabadas, las letras "O", "G", "C",
 20 "F", "P" y "F", que significan, respectivamente "Orsay", "Gol", "Corner", "Fuera de gol", "Penalty" y "Fuera de gol". Estas letras irán en un color distinto de los dos de los bandos, por ejemplo, negro.

Icosaedros. - Son dos poliedros regulares, de veinte
 25 caras, en las cuales llevan, dibujados o grabados, los siguientes números o letras:

Uno de los icosaedros llevará en cada una de once de sus caras uno de los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11 en el color de uno de los bandos, por ejemplo, rojo. En cada una
 30 de otras cinco caras llevará uno de los números 1, 2, 3, 4 y 5



en el color del otro bando, por ejemplo, azul. Y de las cuatro caras restantes, en cada una de dos de ellas la letra "C", que significa "castigo", y en cada una de las otras dos la letra "F", que significa "falta". Estas cuatro letras podrán ir en un tercer color, por ejemplo, negro.

El otro icosaedro llevará exactamente las mismas letras y números, pero con la diferencia de que los colores de éstos serán los contrarios de los del icosaedro anterior; los números 1 al 11 irán, por ejemplo, en azul, y los números 1 al 5, por ejemplo en rojo.

Balón. - Es una simple esfera o bolita, de tamaño apropiado, que puede ser lisa o con dibujos que aumenten su parecido con un balón.

Tanto éste como los dados y los icosaedros podrán hacerse en madera, metal, pasta, material plástico o cualquiera otro apropiado.

Funcionamiento o modo de hacer el juego. - Colocado el balón en el hueco practicado en el centro del campo de juego y sorteados los campos, cada equipo recibirá el color del campo que le toque y que vendrá definido por el color de los respectivos porteros o jugadores señalados con los números 1, y jugará todo el juego con uno cualquiera de los dos dados y con el icosaedro que lleva en su propio color los números 1 al 11.

El equipo a quien por sorteo corresponda salir iniciará el juego echando a rodar su propio icosaedro, y el balón se colocará en el hueco correspondiente a la letra o número de la cara que quede en la parte superior, es decir, en alguno de sus propios once jugadores, en algunos de los cinco jugadores contrarios, o en alguna de las letras C o F. Las jugadas pueden ser las siguientes:



1ª. - Si ha salido el número de alguno de los once jugadores propios, después de colocar el balón en el sitio correspondiente, el equipo seguirá jugando, es decir, seguirá tirando su propio icosaedro.

5 2ª. - Si ha salido el número de alguno de los cinco jugadores contrarios, después de colocar el balón en el sitio correspondiente, se entenderá que el balón ha sido cogido por el bando contrario, y éste será quien tire su propio icosaedro.

10 3ª. - Si ha salido una de las dos letras -C-, se entenderá que el jugador donde estaba colocado el balón ha cometido falta. Y entonces, siguiendo el balón en el mismo sitio, continuará el juego el equipo contrario con su propio icosaedro. Si vuelve a salir la letra -C- repetirá la jugada el equipo contrario.

15 4ª. - Si ha salido una de las dos letras -F-, se entenderá que el jugador donde estaba colocado el balón lo ha echado fuera de banda, y entonces, colocado el balón en el hueco de la más próxima de las letras -F-, seguirá el juego el equipo contrario con su propio icosaedro. Si vuelve a salir la letra -F- repetirá la jugada el equipo contrario.

20

25 5ª. - Cuando al tirar su icosaedro cualquiera de los dos equipos saque uno de sus propios números 7, 9 u 11, colocado el balón en el lugar del jugador correspondiente se entenderá que éste chuta. Y el chut se tirará, no con el icosaedro, sino con el dado, pudiendo ser su resultado "G" -gol-, "O" -orsay-, "C" -corner-, "P" -penalty- o "F" - fuera de gol-.

30 6ª. - Si saliese "G" - gol", el correspondiente equipo se anotará un tanto con el disco marcador, se colocará el balón en el centro del juego y éste se reanudará por el equipo contrario, tirando con su icosaedro.



6. -

7^a. - Si saliese "O" -orsay-, el balón se colocará en el lugar correspondiente al defensa contrario más próximo -2 o 3-, y el equipo contrario seguirá jugando con su icosaedro.

5 8^a. - Si saliese "F" -fuera de gol-, el balón se colocará asimismo en el lugar del defensa contrario más próximo -2 o 3- y seguirá jugando el equipo contrario con el icosaedro.

10 9^a. - Si saliese "C" -corner" el balón se colocará en la más próxima de las dos letras "C" de ese lado del campo, y seguirá jugando el propio equipo que tiró el chut, pero no con el icosaedro, sino con el dado, para que el saque del corner pueda convertirse en gol, penalty, orsay, fuera de juego o nuevo corner.

15 10^a. - Si saliese "P" -penalty- el balón se colocará en el lugar correspondiente a la letra "P" del campo contrario y tirará el penalty el equipo que venía jugando, pero lo tirará, no con el icosaedro, sino con el dado, como en el caso del corner.

20 11^a. - Pero si al tirar el penalty saliera de nuevo la letra "P", se entenderá que esta letra significará -único caso- "PARADA", es decir, que el portero contrario ha parado el penalty, en cuyo caso se colocará el balón en el lugar correspondiente a dicho portero contrario -1-, y ese equipo contrario seguirá jugando con el icosaedro.

25 12^a. - En este último caso o en el de que siguiera jugando uno de los dos defensas contrario -supuesto de las jugadas 7^a y 8-, si al hacerse por el portero o por el defensa ese saque de puerta saliera en el icosaedro la letra "C" -castigo-, en vez de entenderse que se ha cometido falta y pasar el juego al equipo contrario, se repetirá la jugada.

30 13^a. - En cambio, si el defensa -2 o 3- que jugase tu -



5 viese el balón, no para hacer un saque de puerta -procedente de
 orsay o fuera de gol- (jugadas 7ª y 8ª) sino procedente de otra
 jugada corriente, y al tirar el icosaedro sacasa "C" -castigo-,
 ese castigo lo tirará el equipo contrario, no como ordinariamen -
 te -jugada 3ª- con el icosaedro, sino con el dado.

 N O T A

10 Descrito suficientemente el objeto del presente modelo de
 utilidad, sus distintas partes y su funcionamiento, interesa afir-
 mar que todo lo anteriormente indicado es susceptible de modifi -
 caciones de detalle, materia, forma, dimensiones, etc., en cuan -
 to no alteren su esencia, y que los dibujos son a escala varia -
 ble, siendo lo que constituye la esencia del referido objeto y
 para lo que se solicita modelo de utilidad lo que se concreta
 en las reivindicaciones siguientes:

- 15 1. - Juego de fútbol de sobremesa caracterizado porque
 para realizar las jugadas sobre el campo de juego, que es una
 reducción a escala de un campo de juego reglamentario, en el que
 la posición de los veintidos jugadores está representada por
 veintidos huecos para colocar el balón y señalados con dos se -
 20 ríes de números del 1 al 11, cada una de un color distinto, y
 en que hay otros nueve huecos, correspondientes uno al centro
 del campo, cuatro a las cuatro esquinas, dos en la parte media
 de los largueros laterales y otros dos delante de las respecti -
 vas porterías en los puntos correspondientes a los saques de
 25 -penalty-, huecos estos nueve señalados con letras indicadoras
 de su significación, se emplea la combinación de un dado o cubo
 y un icosaedro para cada uno de los dos bandos, utilizándose
 cada icosaedro -que lleva en sus veinte caras los números 1 al

23507

8. -



11 del color del bando, los números 1 al 5 del color del bando
contrario y dos letras "C" y dos letras "F" de un color indife-
rente -para hacer las jugadas ordinarias, y cada dado o cubo-
que lleva en sus caras las letras "O", "G", "C", "P" y dos "F",
5 en color indiferente- para hacer las jugadas especiales de or-
say, gol, corner, penalty, parada y fuera de gol.

2. - Juego de futbol de sobremesa, según la reivindica -
ción anterior, caracterizado, además, porque para hacer el cóm -
puto de los goles hechos por uno y otro equipo, el campo de jue -
10 go lleva debajo, en sus dos mitades o -terrenos de juego-, sen -
dos discos circulares que tienen dibujados en su perímetro nú -
meros correlativos, de uno en adelante, cada uno de los cuales
números asoma por una ventanita u orificio practicado fuera de
la línea de juego al ser girado ese disco por la mano del juga -
15 dor en torno a un eje, pivote o remache central que le sujeta
al campo.

3. - Juego de futbol de sobremesa -

Todo según queda esencialmente descrito en la presente
Memoria descriptiva, que consta de ocho hojas, foliadas y escri -
20 tas a máquina, e ilustrado con los dibujos contenidos en la ho -
ja única de planos que a la Memoria se acompañan.

Madrid, a 6 JUN 1950

23507

23507

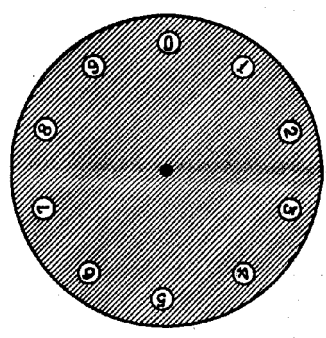


Fig. 2

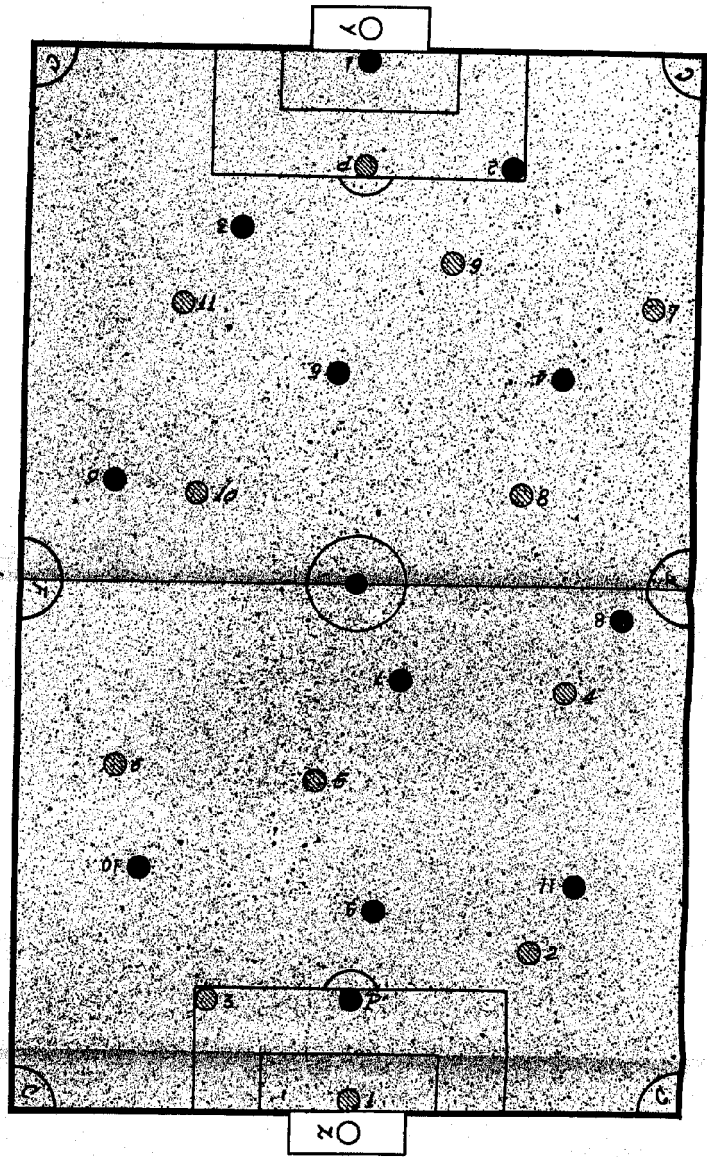


Fig. 1

23507

Wend

