

24699

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la solicitud de

Un MODELO DE UTILIDAD por VEINTE AÑOS en ESPAÑA

a favor de

Don LUIS COTERON DE LA SOTA, residente en MADRID, Ancora -16-

52-dcha,

por

" UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA "

Inventor: El solicitante, de nacionalidad española.

//////

24699

La invención a que se refiere la presente Memoria, constituye una novedad industrial con características y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explotación que por ella se solicita, de acuerdo con las prescripciones del Estatuto vigente de la Propiedad Industrial de 26 de julio de 1929, texto refundido, publicado el 30 de abril de 1930.

5

La finalidad del juego que vamos a describir, es proporcionar distracción a las personas que lo utilizan. La descripción que sigue se hace con ayuda del dibujo que se acompaña, que muestra la disposición de un campo normal de fútbol y los tres dados necesarios para el desenvolvimiento del juego.

10

Este juego consiste, fundamentalmente, en una superficie plana (A), en la que se representa, a escala, un campo de fútbol. En esta superficie están trazadas unas líneas que indican la dirección del desplazamiento de los jugadores.

15

La posición relativa de éstos está señalada por unos círculos mayores y los puntos que deben avanzar o retroceder cada uno de ellos están señalados por unos círculos más pequeños.

20

Para conseguir los avances o retrocesos de cada jugador, se utilizan tres dados de forma geométrica de cubos, dos de los cuales, llamados "dado jugador" (B), están numerados en onde de sus caras con los números del 1 al 11 y la cara nº 12 representa un símbolo que significa falta o castigo.

25

El tercer dado, llamado "dado número" (C), numerado en sus caras del 1 al 6, indica el número de puntos que el jugador debe avanzar o retroceder. Complemento del campo y los dados, hay 22 muñecos, fichas, etc, debidamente señalados, que representan a cada uno de los jugadores que constituyen los dos equipos en pugna.

30

24699

35

El juego se rige por unas reglas contenidas en un reglamento que quiere tener cierta analogía con el de reglamento de fútbol internacional. Para jugar, se lanzan al mismo tiempo los 3 dados. Los "dados jugador" señalan al jugador que debe desplazarse y cómo han de salir dos números, uno de cada lado, puede elegirse a conveniencia, cuál de los dos ha de efectuar el desplazamiento, el que, por otra parte, queda fijado por los puntos que aparezcan en el "dado número" (C).

40

Si en los "dados jugador" aparece un número y el símbolo "castigo", se considera como una falta contra el equipo contrario, contándose a favor de quien lo lanzó, los puntos que indica el reglamento. Si algún jugador del mismo bando se encontrara dentro del área de penalty, el castigo será precisamente un penalty, que se convertirá en "gol" o tanto, cuando el número de puntos que aparezcan en el "dado número" sea superior a 3.

45

50

Las líneas señaladas de puntos en el campo de juego representan una línea defensiva, por la que sólo pueden desplazarse los jugadores del bando que defiende.

55

Como puede deducirse de lo que antecede, se trata de un juego sumamente sencillo y ameno, que se efectúa con muy pocos elementos, por lo que está llamado a adquirir una gran difusión en el mercado, motivo por el cual se le desea proteger con un privilegio de explotación que evite fáciles imitaciones.

60

Hecha la descripción que antecede, es preciso añadir que los detalles de realización de la idea expuesta pueden variar, sin que por ello cambie la esencia de la invención que es la que se desprende de los párrafos que anteceden y la que se reivindica en la siguiente

NOTA

En resumen: El Modelo de Utilidad que se solicita recamará sobre las reivindicaciones siguientes:

65 1a- Un juego de fútbol de sobremesa, caracterizado porque se efectúa utilizando como base un tablero que representa a escala un campo de fútbol en el que están trazadas una línea que indican la dirección del desplazamiento de los jugadores, estando señalada la posición relativa de éstos por unos círculos mayores, quedando marcados por unos círculos muy pequeños los puntos que deben avanzar o retroceder cada uno de estos jugadores.

70 2a- Un juego de fútbol de sobremesa, caracterizado según reivindicación anterior y porque otro elemento del juego referido son tres dados, dos de los cuales (dados jugadores) están numerados en once de sus caras con números del 1 al 11, representando la cara nº 12 un símbolo que significa falta o castigo, mientras que un tercer dado (dado número) numerado en sus caras que son el número de seis, indica el número de puntos que el jugador debe avanzar o retroceder, siendo complemento del campo y los dados 22 muñecos que representan a los jugadores de los dos equipos en pugna.

75 3a- Un juego de fútbol de sobremesa, según reivindicación anterior, caracterizado porque el juego se inicia por el lanzamiento de los tres dados, señalando los "dado jugador" el jugador que debe desplazarse y eligiendo uno de ellos, puesto que han de salir dos, el cual ha de desplazarse según los puntos que aparezcan en el "dado número", bien entendido que si en los "dado jugador" aparece el símbolo del castigo, se estimará como una falta contra el equipo contrario, todo ello según queda descrito en la memoria y de acuerdo con el reglamento detallado que ha de acompañar al juego, para de-

65

70

75

80

85

90

24699

terminar sus detalles.

95

4.- Se reivindica, por último, como objeto sobre el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: " UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBRENESA ".

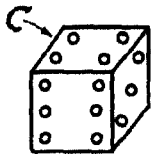
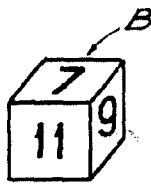
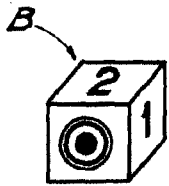
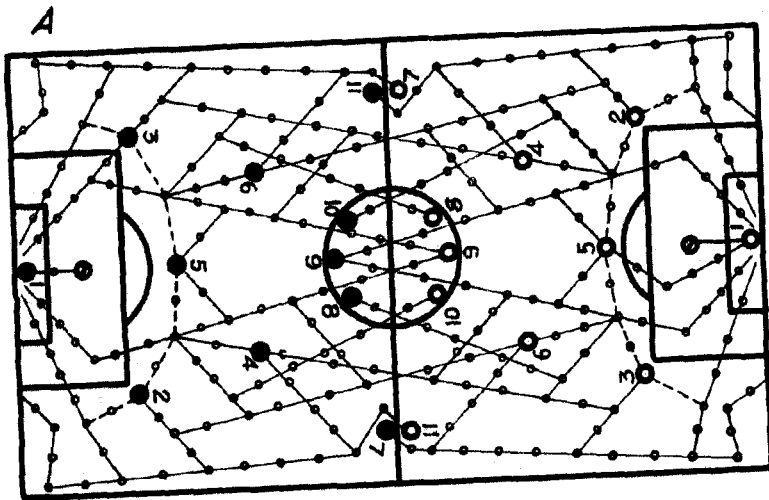
Todo conforme queda descrito en la presente Memoria, que consta de cinco páginas escritas a máquina, y dibujos que se acompañan.

100

Madrid, 14 octubre de 1.950.

ALFONSO UNGRIA

24699



REPUBLICA ARGENTINA  
SECRETARÍA DE ECONOMÍA  
INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA  
*Amor*