

26760

26760



9 MA

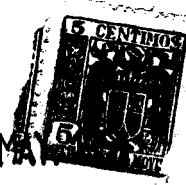
MODELO DE UTILIDAD

que, por veinte años, se solicita, como de propia y nueva invención, a favor de D. ANTONIO NOGALES PAS-SOLAS, Maestro Nacional, domiciliado en Tetuán (Ma-rruecos), Grupo Escolar Padre Lerchundi, y cuyo Mo-delo ha de recaer sobre un "JUEGO INSTRUCTIVO-RE-CREATIVO, BASADO EN LA VUELTA CICLISTA A ESPAÑA".

Ruiz

Memoria descriptiva

El presente registro de Modelo de Utilidad tie-ne por objeto garantizar la explotación exclusiva, en todo el Territorio Nacional, Colonias y Protecto-rado, de un juego instructivo-recreativo, basado en



5. la vuelta ciclista a España, tal y como se describe a continuación y se representa gráficamente, a título de ejemplo, en el plano adjunto.

10. En el mencionado plano, presentado en forma y tamaño reglamentarios (modelo doble: treinta y uno por cuarenta y dos centímetros), se han dibujado - las dos figuras que se indican a continuación, y en las cuales se han señalado los elementos que igualmente se indican:

15. FIGURA 1 = Representa el juego propiamente dicho, o sea el mapa de España con una ruta de carreteras figurando la vuelta ciclista a nuestro país. En el plano, aprovechando la parte libre del mapa, se ha dibujado una alegoría de dicha vuelta, a modo de ejemplo, o sea, un momento de la carrera.

20. FIGURA 2 = Representa una de las fichas que se ganan por el primer corredor que pasa por una etapa de la vuelta.

Los elementos marcados en dichas figuras son los siguientes:

25. A = Línea gruesa que figura ser la ruta o carretera.

B = Número encerrado en doble circunferencia concéntrica y que corresponde a cada etapa.

30. C = Número encerrado en un rectángulo y que corresponde a puestos entre etapas, figurando pueblos del recorrido.

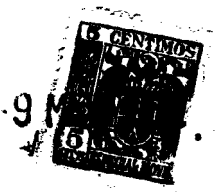
D = Este círculo grande representa la Capital de España, como salida y meta de la Vuelta.

35. E = Número que se refiere a la etapa ganada con la ficha correspondiente.

Barra

26760

- tres -



F = Espacio donde vá impreso el nombre de la etapa.

DESCRIPCIÓN:

40. Este juego está compuesto de tres partes esenciales: el juego propiamente dicho, una serie de fichas-premio, y tres dados.

45. El juego propiamente dicho (figura 1), que se colocará sobre cartón, cartulina, madera u otra materia apropiada e incluso formando tablero con o sin protección de cristal, representa un mapa de España, en el que aparece una línea gruesa -A- que lo recorre figurando la carretera o ruta de la Vuelta Ciclista a nuestro país, con sus etapas correspondientes -B- coincidentes con los lugares geográficos de las mismas, y puestos -C- entre ellas, bien diferenciados de las mismas, por encontrarse aquéllas marcadas con círculos y éstos con rectángulos cruzados sobre la ruta. En el centro del mapa, en el lugar correspondiente a Madrid, irá un círculo grande -D- y la indicación de "salida" y "meta", ya que es, como en

50. la realidad, el principio y fin de dicha competición.

55.

A partir de la salida y hasta la llegada (o sea Madrid), tanto los puestos como las etapas se señalarán con un número correlativo, que contribuye a la marcha del juego, apareciendo en el dibujo los números del 1 al 80 inclusive.

60.

65. Junto a las etapas, o sea, al lado de los círculos que encierran los números 4, 7, 12, 15, 19, 23, 26, 30, 33, 35, 38, 41, 45, 48, 50, 52, 54, 56, 59, 65, 67, 70, 75, 77 y 79, aparecen los respectivos nombres de las mismas, que no se han indicado en el

9 MAY.

- cuatro -



70. dibujo (lo mismo que otras leyendas o indicaciones) por no estar permitido por el vigente Estatuto de Propiedad Industrial; estos nombres son: Cáceres, Badajoz, Sevilla, Cádiz, Málaga, Almería, Murcia, Alicante, Valencia, Castellón de la Plana, Tarragona, Barcelona, Lérida, Zaragoza, Pamplona, San Sebastián, Bilbao, Santander, Oviedo, La Coruña, Pontevedra, Orense, Zamora, Salamanca y Avila.

75. Las fichas (figura 2) están constituidas generalmente por unos rectángulos de cartón, cartulina u otro material apropiado, en los que aparece dentro de un círculo -E- el número de cada etapa, y junto a él -F- el nombre de la misma. Estas fichas las gana el primer corredor que pasa por la etapa correspondiente.

80. Los dados serán tres, dos azules y una rojo, sirviendo esta diferencia para la combinación de jugadas que más adelante indicaremos.

85. REGLAMENTO DE JUEGO:

Los dados azules se suman y el rojo resta a los azules. Ejemplo: Los dados azules han sumado 9 en total, y el rojo 5; se dirá: 9 menos 5 igual a 4, que será lo que se cuente.

90. Si por el azar, los dados azules al sumarse - fuesen menor que el rojo, entonces el corredor (representado por una ficha o pieza corpórea) se verá obligado a retroceder tantos números como indicase la diferencia. Ejemplo: Los dados azules han sumado 3 y el rojo 5; se diría: 3 menos 5 igual a menos 2, que se contarían pero retrocediendo.

95. Cuando la diferencia entre los dados azules y

[Handwritten signature]



rojo fuese cero, el corredor permanecerá en el mismo sitio, hasta que le corresponda jugar nuevamente.

100. Siempre que un corredor es alcanzado en un mismo número por otro, cambiará de puesto con el que tenía su adversario antes de alcanzarle.

105. Si el corredor que vá en cabeza tuviese que retroceder y sobrepasase alguna etapa ganada, deberá entregarla a la mesa, caso de que el que le sigue no la hubiese pasado; de ser así, se la entregará a él.

Solo gana etapa el primero que logra llegar a ella o sobrepasarla.

110. El corredor que gana una etapa, deberá recoger de la mesa la ficha-premio (figura 2) correspondiente a la misma.

Gana la Vuelta Ciclista a España aquél que hubiese conseguido reunir más etapas.

115. Se establecerán también las siguientes sanciones:

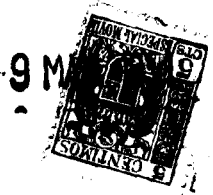
Nº.15 = Cádiz = El corredor que entra en dicha ciudad sufre una caída, viéndose obligado a perder un turno sin jugar.

120. Nº.23 = Almería = Una importante avería en la máquina obliga al corredor a entrar en dicha ciudad hasta que le pase el farolillo de la carretera (el último corredor) para ponerse en marcha nuevamente.

125. Nº.33 = Valencia = En nuestra carrera tropezamos en el borde de la carretera y nos obliga a retroceder al número 25.

Nº.41 = Barcelona = Es obligatorio entrar en dicha ciudad para hacer un descanso antes de proseguir; todos los jugadores perderán un turno sin ju-

R...



gar.

130.

Nº.54 = San Sebastián = La rueda delantera de la máquina sufre un pinchazo lo que nos obliga a esperar hasta que nos pase otro corredor, para empezar a correr nuevamente.

135.

Nº.70 = Orense = El entrar en esta capital obliga al corredor a retroceder al número 60.

Nº.77 = Salamanca = El corredor pierde el control de su máquina, sufriendo una aparatosa caída, viéndose obligado a ser retirado de la carrera y devolver a la mesa todas las etapas que hubiese ganado.

140.

Nº.79 = Avila = El corredor que ha entrado en dicha ciudad, para poder salir de ella tendrá que sacar con un solo dado el número 2.

VARIOS:

145.

Tanto los materiales a emplear, como el número, forma, tamaño y disposición de los elementos y del conjunto, son susceptibles de variación, siempre que este cambio no altere la esencia del invento.

150.

Los términos en que queda redactada esta Memoria son cierto y fiel reflejo de lo que se pretende registrar y deben ser tomados en sentido amplio, nunca limitativo.

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

155.

Revisado

26760



9 MAY. 1951

- siete -

160. Se reivindica, como de la propia y nueva invención, a favor de D. ANTONIO NOGALES PASSOLAS, de nacionalidad española y domiciliado en Tetuán (Marruecos), por los extremos siguientes:

165. PRIMERO = Por un juego instructivo-recreativo, basado en la vuelta ciclista a España, que se caracteriza por constar esencialmente de tres partes: el juego propiamente dicho, una serie de fichas-premio, y tres dados (aparte de las piezas que representan a los corredores), la primera de cuyas partes figura un mapa de España, en el que aparece una línea gruesa que lo recorre simbolizando la carretera o ruta de dicha competición, con sus etapas correspondientes y puestos entre ellas, y en el centro (en el lugar correspondiente a Madrid) un círculo grande con la doble indicación de "salida" y "meta", yendo marcados a partir de él, tantos los puestos como las etapas, con un número común y correlativo que ayuda a la marcha del juego, y estas últimas, además, con el nombre de la ciudad correspondiente.

170. SEGUNDO = Por el mismo juego de la reivindicación anterior, caracterizado también porque las fichas-premio son unos rectángulos en los que aparecen el número de la etapa y su nombre, y son ganadas por el primer corredor que pasa por la etapa correspondiente, o perdidas según lo estipulado en el Reglamento de juego.

175. TERCERO = Por el mismo juego de las dos reivindicaciones anteriores, caracterizado también porque los dados serán tres: dos azules y uno rojo, y servirán para marcar la marcha sobre la ruta, sumando los

Ramón



MAY. 1951

190. puntos señalados por los azules y restándolos de los del rojo, avanzando, si esta diferencia es positiva, tantos números como puntos conseguidos en dicha diferencia, y retrocediendo, si es negativa, en la misma cantidad.

195. CUARTO = Por el mismo juego de las tres reivindicaciones anteriores, caracterizado también porque se establece un Reglamento de juego, con diversas ganancias, permutas y sanciones, que contribuyen a animar la partida y están basadas en hechos reales que pueden producirse en la citada competición ciclista, que será ganada por aquel corredor que acabe reuniendo más cantidad de etapas conseguidas, o sea, de fichas-premio.

200. QUINTO = Por un "JUEGO INSTRUCTIVO-RECREATIVO, BASADO EN LA VUELTA CICLISTA A ESPAÑA".

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

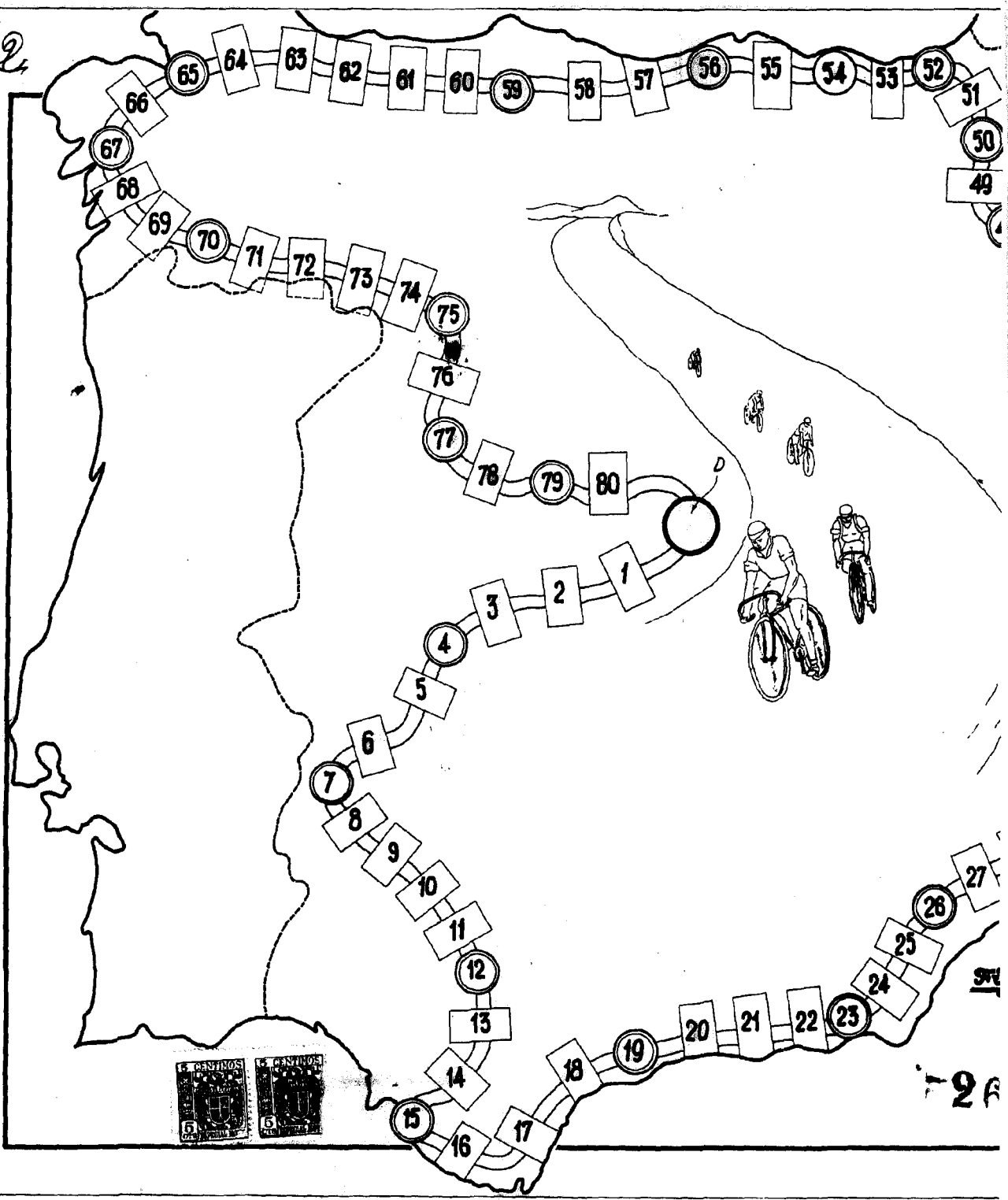
Esta Memoria consta de ocho hojas, foliadas y mecanografiadas por una sola cara, a las que se une otra de planos, en tamaño y forma reglamentarios, para la mejor comprensión.

210.

Madrid, a ocho de Mayo de mil novecientos cincuenta y uno.

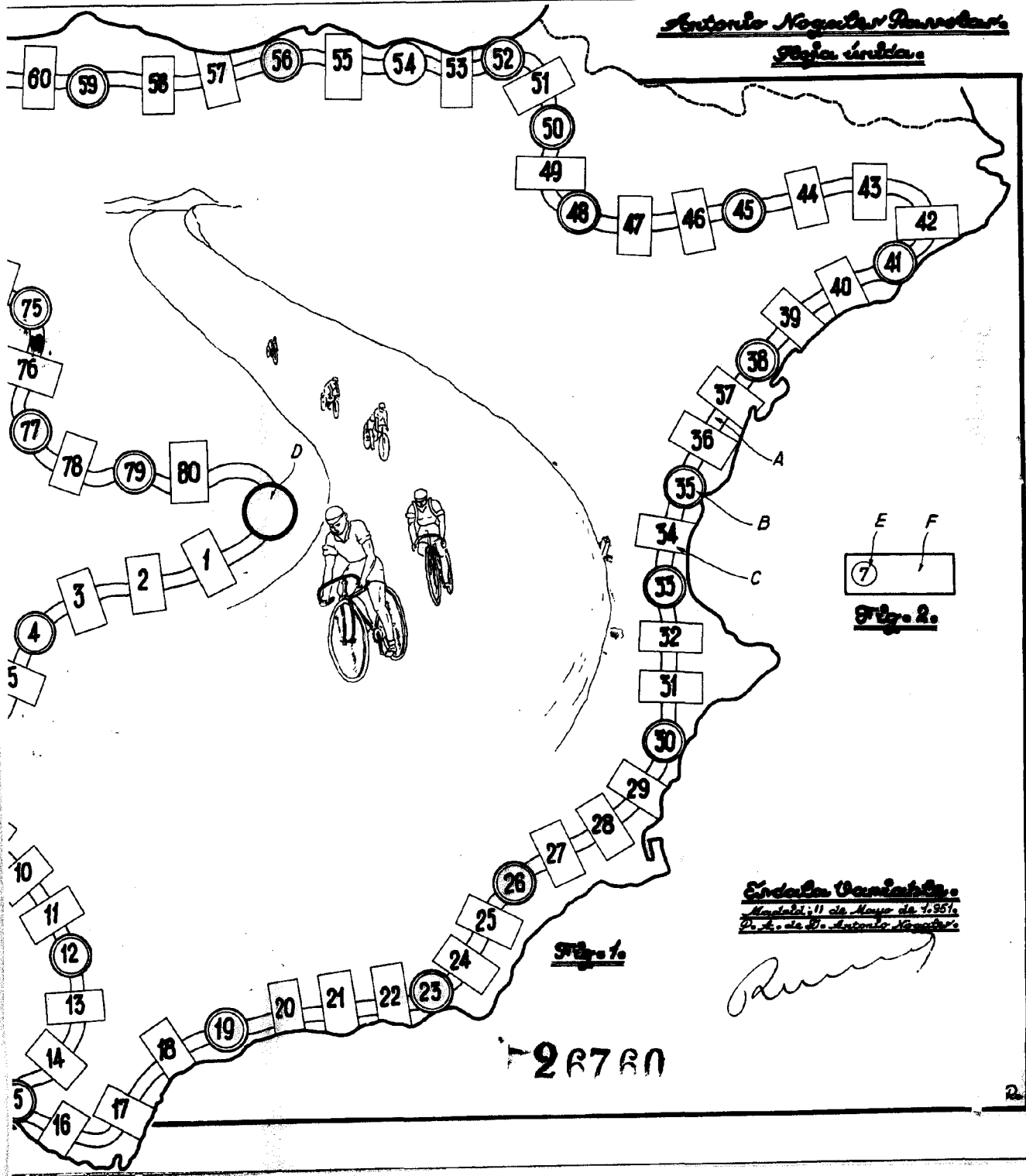
212.

1/2



26

2/2



Antonio Nogales Purostar
Baja Unión

Fig. 1.

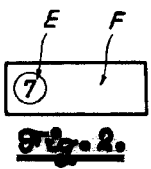


Fig. 2.

Estadística Olímpica
México, 11 de Mayo de 1951.
D. E. de Sr. Antonio Nogales

Purostar

26760