



87

28282

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a un Modelo de Utilidad, por veinte años, para todo el territorio español, colonias y protectorados, por: NUEVO JUEGO RECREATIVO, a favor de Don Claudio Alonso Carpintero y Don Dionisio López de la Torre, de nacionalidad española, domiciliados en ESGUEVILLAS (Valladolid).

=====

5 El presente modelo de utilidad tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva de un nuevo juguete recreativo compuesto de un tablero que representa un campo de fútbol y una fichas en número igual al de jugadores que intervienen en un partido.

10 Este nuevo juego es de un gran entretenimiento, no requiriendo su práctica medios mecánicos ni disposiciones especiales de acondicionamiento, lo que unido a la sencillez de sus elementos, le hacen asequible a todas las personas y principalmente a los niños, que hallarán en él distracción y entretenimiento dada la gran popularidad alcanzada por este deporte.

15 Se compone de un tablero rectangular, veintidós fichas o piezas representativas de los jugadores, dos cubiletes y cuatro dados numerados convenientemente para la práctica de este juego.

El tablero representa un campo de fútbol y puede ser construído en madera, cartón u otra materia adecuada, con



20 colores apropiados. Está dividido en dos mitades por una línea central que representa el medio campo. Cada mitad se compone de 48 círculos unidos por líneas y pasillos, los cuales se hallan numerados del 1 al 48, en la forma que se representa en el plano adjunto.

25 En cada mitad se indican tres zonas de juego, que corresponden a la posición teórica de los jugadores, comprendiendo la zona del portero ocho círculos numerados del 1 al 8. La zona de los defensas comprende nueve círculos numerados del 9 al 17 y la zona libre que comprende 31 círculos numerados del 18 al 48.

30 Los círculos 2, 10, 13, 16, 40, 44, 22, 24, 26, 28 y 30 tienen en su centro una señal que indica la colocación de las fichas o jugadores al iniciar el juego. También se hallan marcadas las correspondientes señales de penalty, corner y círculo central, si bien no tienen aplicación en el desarrollo del juego. Un recuadro limita el campo de juego.

35 Las fichas o jugadores, en número de 22, se colocan, 11 a cada lado, y se hallan numerados del 1 al 11, colocándose en la forma antes indicada y de acuerdo con las teorías actuales del juego del fútbol. Estas fichas pueden representar jugadores de equipos conocidos para dar mayor realidad al juego.

40 Las personas que podrán intervenir en este juego son dos, una por cada equipo, provistas de sendos cubiletes y de dos dados cada una, que bien pueden ser del color de cada equipo. Los dados irán numerados, uno con los números 1, 2, 4, 6, 8 y 10, y el otro con los números 1, 3, 5, 7, 9 y 11.

45 El jugador número 1 ó portero puede avanzar o retroceder en todas las direcciones indicadas en la zona del por-

50



28282

tero, pasando de un círculo a su inmediato, pero no pudiendo salir de su zona. En ésta zona sólo podrán penetrar los jugadores contrarios, ya que los defensas se limitarán a cerrar el paso en su zona o fuera de ella pero sin poder ocupar los círculos 4, 5, 6, 7, y 8 de su campo.

Los demás jugadores, tanto de un equipo como del contrario pueden avanzar o retroceder un sólo puesto y en dirección horizontal o vertical unicamente, pudiendo ocupar cualquier puesto de la zona de defensa o libre.

Al efectuar el saque inicial los jugadores se hallarán colocados en la forma ya descrita. La persona que inicie el saque, bien por sorteo o por mayor puntuación de los dados, moverá primeramente el delantero centro o jugador nº 9 y acto seguido volverá a tirar nuevamente los dados y moverá los dos jugadores cuyo número marque cada uno de los dados. Luego tocará el turno a la otra persona y moverá los jugadores que indiquen sus dados y así alternativamente hasta conseguir el gol, que se considerará como tal cuando un jugador haya penetrado en la zona de portero contraria y mediante jugada llegue a uno de los tres círculos indicados con los números 1, 2, ó 3, para lo cual el círculo a ocupar por el jugador contrario habrá de hallarse libre del portero y llegar a él en dirección vertical.

Cuando en la zona de portero se encuentre frente a él un jugador contrario en dirección vertical, si sale el número 1 en el dado, el portero podrá desplazar al jugador contrario a cualquier círculo de la zona de defensa, quedando el portero ocupando el puesto del jugador desplazado hasta tanto salga otra vez su número en el dado y pueda moverse.

Si se diera el caso de que los dados del mismo cubile-



28282

85 te sacasen los dos el número 1, el portero tiene derecho a moverse dos veces si le conviene y por esta doble jugada puede hacer dos desplazamientos. Los jugadores que salgan en los dados han de moverse forzosamente siempre que se pueda por haber libre alguno de los círculos o lugares inmediatos, excepto el portero que si no quiere no se mueve.

Al conseguir un gol, volverá a iniciarse el juego con la colocación de jugadores y en la forma ya descrita.

90 Como podrá apreciarse, con este nuevo juego pueden realizarse infinidad de jugadas distintas y concertar partidos bien a un tiempo determinado o a conseguir cierto número de goles que se estipularán al comenzar el partido.

95 Descrito suficientemente el objeto de este modelo de utilidad, se hace constar que cualquier modificación que se introduzca, ya sea en sus dimensiones, proporciones, clase de material empleado u otra cualquiera que no modifique esencialmente las características que se describen, se considerará incluida en la presente memoria.

100

N O T A

Se declaran de novedad las siguientes

R E I V I N D I C A C I O N E S

105 1ª.- Nuevo juego recreativo, caracterizado por constar de un tablero que representa un campo de futbol, dividido en dos partes iguales por una línea central, apareciendo en cada mitad cuarenta y ocho círculos numerados del 1 al 48 y unidos entre sí por medio de líneas o pasillos horizontales y verticales y los ocho primeros también por líneas en diagonal (según el plano adjunto, cuya disposición se reivindica).

110

2ª. Nuevo juego recreativo, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque en cada mitad se represen-



2 82 82

115 tan tres zonas de juego llamadas de portero, de defensas y zona libre, correspondiendo a la primera los círculos del 1 al 8, a la segunda del 9 al 17 y la zona libre comprende treinta y un círculos numerados del 18 al 48.

120 3ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque los círculos señalados con los números 2, 10, 13, 16, 40, 44, 22, 24, 26, 28 y 30 se hallan marcados con una señal, representando la posición inicial de las fichas o jugadores al comenzar el juego, que a su vez se numerarán del uno al once, ocupando correlativamente los círculos indicados.

125 4ª.- Nuevo juego recreativo, que se caracteriza por disponer cada una de las dos personas que pueden intervenir en el juego de sendos cubiletes con dos dados numerados, uno con los números 1, 2, 4, 6, 8 y 10 y el otro con los números 1, 3, 5, 7, 9 y 11, por lo que en cada tirada de los dados habrán de moverse dos fichas o jugadores correspondientes a los números indicados por los dados.

130

135 5ª.- Nuevo juego recreativo, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque la ficha o jugador número 1 puede moverse en todas direcciones entre los círculos 1 al 8 ó sea dentro de su zona, pero sin poder salir de ella, en cuya zona sólo podrán penetrar los jugadores contrarios, que pueden ser desplazados por la ficha número 1 ó portero cuando le corresponda mover y en dirección vertical. La ficha desplazada retrocederá a un círculo fuera de la zona de portero.

140 6ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque las fichas o jugadores numerados del 2 al 11 pueden avanzar o retroceder de un círculo a su inmediato pero siempre en dirección vertical u ho-

2 82 82



145 rizontal, en las zonas de defensa y libre, tanto propias
 como del contrario y sólo podrán penetrar en la zona del
 portero contrario para conseguir un gol que se considera-
 rá al ocupar verticalmente cualquiera de los círculos uno,
 dos o tres.

150 7ª.- Nuevo juego recreativo, según las reivindicacio-
 nes anteriores, que se caracteriza porque las fichas o ju-
 gadores indicados por los dados en la tirada, pueden mover-
 se de un círculo a otro si tienen espacio para ello y úni-
 camente el portero o ficha número 1, puede permanecer quie-
 to si le interesa, pero en cambio puede avanzar dos circu-
 los si los dos dados señalan el número uno.

155 8ª.- NUEVO JUEGO RECREATIVO.

 Todo ello según se describe y reivindica en la presen-
 te memoria que consta de seis hojas mecanografiadas por una
 sola de sus caras y se ilustra con el plano adjunto .

160 Madrid, seis de Octubre de mil novecientos cincuenta
 y uno.

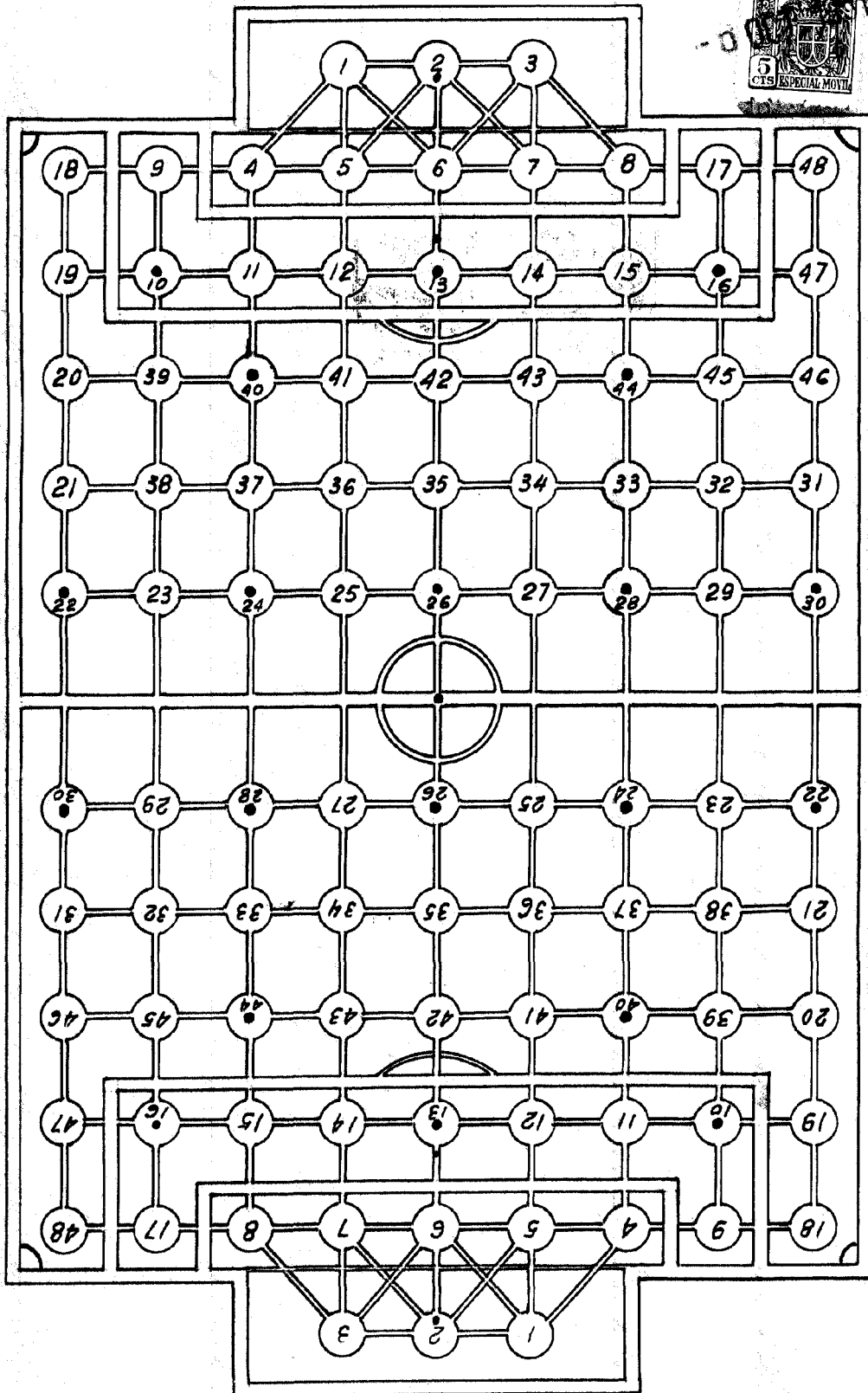
FRANCISCO MONJES

P.F.

[Handwritten signature]

Dionisio López de la Torre y
Claudio Alonso Carpintero.

2 82 82 Hoja única.



Madrid 6 Octubre de 1951

Escala variable.