

28615

13100



28615

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a una solicitud de MODELO DE UTILIDAD, por veinte años, para España y Posesiones, para: "JUEGO RECREATIVO DE FUTBOL DE SOBREMESA", en favor de D. Vicente Sanjuan Escutia, de nacionalidad española y residente en VALENCIA, calle Vivens, núm 27.-

El juego de balompié es tan popular y es tal la afición que lleve consigo, que a imitación de la realidad, aunque solo sea imaginariamente, se desenvuelven infinidad de recreativos de esta clase, unos en explotación productiva y otros en calidad de juguete.

5

A unos y otros habrá que reconocerles mayor mérito, cuanto mayor sea su semejanza con el juego en el terreno de la verdad, esencialmente en los movimientos de la pelota y en las reglas de aplicación.

10

En la serie de los recreativos de sobremesa, es decir en cuanto el juego de futbol es calificado y con-

28615



siderado como auténtico juguete, se encuentra éste a que se refiere la presente invención, cuya descriptiva e ilustración gráfica son las siguientes:

15 El plano adjunto en la fig. 1ª, muestra una imitación de un campo de futbol con sus demarcaciones señaladas, sus porterías y las fichas representativas de los jugadores de ambos equipos, así como la correspondiente a la pelota, en una posición inicial de juego en táctica
20 universal; en la fig. 2ª, la ficha-balón; en la fig. 3ª, una ficha jugador; en la fig. 4ª, una especie de raqueta; y en la fig. 5ª, sección de la raqueta sobre una ficha para impulsarla.

Consiste en una superficie plana de cartón, madera u otro material que interese, en la que estarán marcadas las líneas del terreno de juego de un campo de futbol
25 (1) y disponiendo ambos fondos de su respectiva portería (3), compuestas por los postes y el larguero y susceptibles, incluso, de ir provistas de su correspondiente y acondicionada malla o red, bien en un conjunto de instalación fija o sobrepuesta.
30

También, en imitación a la realidad del juego de futbol, existen dos equipos contendientes de once jugadores cada uno, representados por otras tantas fichas o figuras, las cuales, dentro de un mismo equipo, son de idéntico colorido, pero diferente al que llevan las del contrario, y, además, están numeradas del uno al once, empezando por ambos porteros. Por excepción, el color de la
35 ficha-guardameta de cada lado es otro distinto al que llevan los suyos. Cada ficha-jugador está constituida por un casquete esférico (5), llamado también zona esférica de una base, y puede ir adicionada de una figura representativa (2) en la misma cumbre del casquete. En todo caso,
40

28615

210



45 la ficha descansa por su parte plana y ya sea formada por una sola pieza o por dos, cuando llevan encima la figura, constituirá solamente un cuerpo.

50 La pelota (4) esta representada por otra ficha de forma simiesférica que también se apoya por la base, en cuya parte superior, o media esfera, lleva dibujados, con pintura u otro medio, las líneas o trazos que figuran el cosido de un balón. Su parte plana o base, por la resistencia que ofrece, evita que se deslice fuera de la línea de juego, al ser impulsado.

55 Por último, dos raquetas o palas (6) de la forma que más interesen, en manos de sendos contrincantes, verificarán las jugadas que a cada uno convenga, dentro de unas normas previstas, hasta marcar el correspondiente gol. La acción de esta raqueta se efectúa presionando hacia abajo en un punto del casquete esférico o ficha, como se advierte por la dirección de la flecha en la
60 última figura del gráfico, para hacer que sea impulsada contra la ficha-balón y desplazarle hacia la portería contraria.

65 Con este recreativo expuesto, y aplicando el reglamento de futbol, en la forma más imitativa posible a sus normas, podrán realizarse interesantes partidos de sobremesa, siempre que de antemano se conozcan las diferentes peculiaridades de dicha imitación.

70 Solo a título no limitativo, se indican a continuación unas formas de juego:

Desde luego, cada uno de los dos contrincantes ha de procurar introducir la ficha-balón en la portería contraria en busca del triunfo.

75 Una vez colocados los jugadores respectivos en sus puestos, bien en forma universal o con la táctica



W. M., y sorteada la salida a favor de un equipo, estando el balón en el centro del terreno de juego, el participante agraaciado presionará con su raqueta o pala sobre su delantero centro, es decir sobre la ficha que representa a este jugador, la que será impulsada sobre el balón a fin de conseguir que éste mueva al balón avanzando hacia la meta contraria. Alternativamente y presionando a los respectivos jugadores que interesen, los que han de impulsar al balón, se irá desenvolviendo el partido.

85 Si la ficha-balón, impulsada por un equipo, toca a un jugador del contrario y atraviesa la línea de fondo seráa corner, así como si pasa al ser movida por un propio jugador. El corner será sacado desde el ángulo y llevará consigo el derecho a una segunda intervención como remate a gol.

90 Cuando ocurra otra jugada similar, pero saliendo el balón por las bandas laterales, se repetirá de idéntica manera que lo dicho para el castigo de corner, pero impulsando al balón por el sitio en que salió.

95 En su caso, el portero verificará los saques de puerta que correspondan.

100 Cuando un defensa desplace a un delantero antes de tocar al balón, será su equipo objeto de castigo de penalty, el cual será tirado desde el punto preciso y unicemente con la impedimenta de la ficha-portero.

Una vez obtenido un gol, se iniciará nuevamente y saca el equipo batido.

105 NOTA.- Descrita suficientemente la naturaleza de la intervención, es de señalar que la misma podrá llevarse a cabo en las formas, materiales, coloridos y dimensiones que



más interesen, por lo que son de significar las siguientes

REIVINDICACIONES

110

1.- Juego recreativo de futbol de sobremesa, que se caracteriza por estar constituido por una superficie plana, en la que están marcadas las líneas del terreno de juego de un campo de balompíe, provistos los fondos de sus respectivas porterías, fijas o sobrepuestas y formadas por los postes y el larguero, susceptibles de ser adicionadas de la correspondiente red; dos equipos contendientes de once jugadores cada uno, están representados por otras tantas fichas o figuras, las cuales, dentro de un mismo equipo, son de un mismo colorido pero diferente al que llevan las del contrario, y, además están numeradas desde el uno al once empezando por ambos porteros, cuya ficha varía también del color de los suyos; otra ficha adecuada es representativa del balón.

115

120

2.- Juego recreativo de futbol de sobremesa, según anterior reivindicación, caracterizado porque cada ficha-jugador está formada por un casquete esférico que, durante el juego, descansa o se apoya por su parte plana siendo susceptible de poder llevar en la cumbre una figura representativa con la que formará cuerpo.

125

130

3.- Juego recreativo de futbol de sobremesa, conforme anteriores reivindicaciones, que se caracteriza porque la pelota está constituida por una ficha de forma semiesférica, que se apoya por su base plana y cuya parte superior, o media esfera, lleva dibujados los rasgos imitativos del cosido de un balón.

135

4.- Juego recreativo de futbol de sobremesa, según precedentes reivindicaciones, caracterizado además,

- 6 - 28615



140

por dos adecuadas raquetas o palas, una para cada contendiente, cuya acción la ejercer al presionar hacia abajo en el borde de una ficha, la que impulsada contra el balón ha de intentar desplazarle hacia la portería contraria, verificándose las jugadas dentro de unas normas o reglamento que interese.

145

5.- "JUEGO RECREATIVO DE FUTBOL DE SOBREMESA".

Todo según queda descrito en la presente memoria, que consta de seis hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara, con ciento cuarenta y cinco líneas y dibujo que se acompaña.

Madrid, a 31 de octubre de 1.951

P.A.

M. A. A.
EL AGENTE OFICIAL

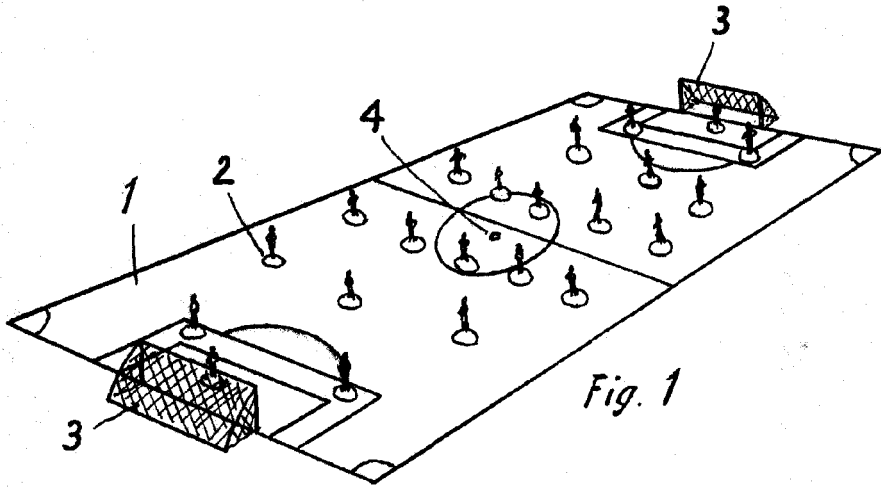


Fig. 1

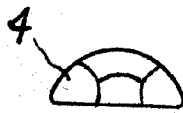


Fig. 2

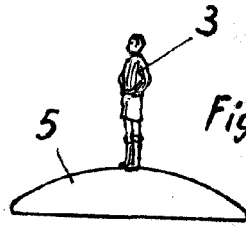


Fig. 3

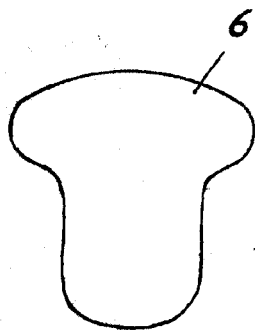


Fig. 4

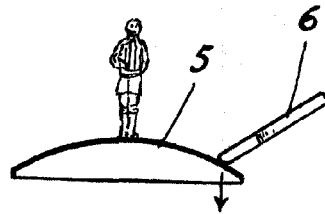


Fig. 5

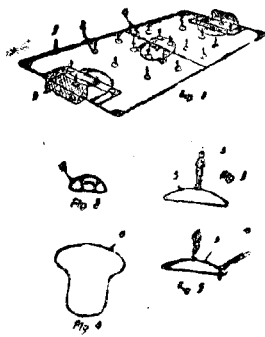
Escala variable

Madrid 31 Octubre 1951

310



DISEÑO DE UN MODELO DE UTILIDAD



ESCALA VARIABLE

Madrid, 31 de octubre de 1941

P. A.
El Agente Oficial,