

30354

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña

a la

solicitud de un modelo de utilidad, por veinte años

en España

a favor de

DON FELIX ABAD SUAREZ

domiciliado en Madrid, calle de Cristobal Bordin, num.21

por

UN NUEVO JUEGO DE HABILIDAD PARA
FUTBOL DE MANO O MESA



que se acompaña a la solicitud de un modelo de utilidad por veinte años en España a favor de don Félix Abad Suárez, domiciliado en Madrid, calle de Cristobal Bordiú numero 21, por "UN NUEVO JUEGO DE HABILIDAD PARA FUTBOL DE MANO O MESA". - - - - -

5 El presente modelo de utilidad se refiere a un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o mesa, en donde pueden efectuarse jugadas similares y casi la totalidad de las propias del deporte internacional del Futbol Association, merced a una especial y original distribución del tablero de juego o campo de juego, combinada con la especial forma y disposición de sus elementos complementarios, de los que después nos ocuparemos al describir su estructura y funcionamiento.

10 Este modelo de utilidad viene a llenar, en la modalidad de los juegos de salón una laguna existente entre los entretenimientos similares inspirados en el futbol sobre campo, los que no hacen más que recordar dicho juego por detalles y particularidades que en muy poco, o nada, tienen que ver con el juego en sí, tales como el campo o terreno de juego, reproducción más o menos exacta de jugadores, movimientos de disparé con dispositivos figurando 15 piernas, o por giro de muñecos de boles, pero que en el mejor de los casos solo tienen del juego real de futbol los pases y disparos a "gol" y en los que interviene más la suerte que la habilidad, cuando no solamente la suerte, como ocurre en los que se juegan con dados; dejando consideración aparte para el que se inspira 20 en el juego de ajedrez, ya que si en éste domina la inteligencia del jugador a la duerte, ni sus movimientos, ni la forma de juego, para lo que no hace falta técnica ni habilidad propiamente dichas, pueden recordar en lo más mínimo al juego real de futbol.

25 Y sin dejar de elogiar al que hasta el momento presente ha tenido más lisonjero éxito de público, el llamado vulgarmente "futbolín", hay que reconocer que éste es más apropiado para su explotación en salas de recreo que para juego de hogar o familiar; aparte que por su especial construcción y tamaño, su coste, si la 30 construcción es perfecta, es sumamente caro e inadaptable para las casas particulares.

Los elementos de este Juego, inspirado en la asociación de dos juegos extraordinariamente populares: el futbol y el billar, cuyo 35 modelo de utilidad se solicita, son de dos clases: esenciales y accidentales, denominando así a los primeros porque sin ellos, esta modalidad o sistema de juego no puede desarrollarse, y de la otra forma a los segundos, porque si bien ayudan a que el juego se perfeccione y se acerque aun más a la apariencia del futbol real, no son imprescindibles para que pueda practicarse el juego.

40 Los imprescindibles o necesarios son los siguientes:

- a) Tablero-campo de juego
- b) Ficha balón
- c) Manguito, manguillero o palillo disparador
- d) Portería y líneas reglamentarias divisorias del campo y
- 45 e) Ficha jugador

Los accidentales o complementarios son:

- a) Caja soporte del campo con dispositivo para cambio terreno
- b) relojito de arena para contar tiempos reglamentarios
- c) Original marcador, cuenta-goles
- 50 d) Dispositivo para cambio de colores del Club a cada jugador
- y e) Idem. para cambio posición de jugadores sobre el terreno de juego para ambos equipos al principio de los dos tiempos.



Dicho ésto pasamos a la descripción de cada uno de estos elementos de juego morfológicamente y por su función respectiva.

55
60
65
70
75
80
85
90
95
100
105
110
115

TABLERO-CAMPO DE JUEGO.- De construcción variable a discreción, segun que la fabricación sea modesta o de lujo, para el que sirven todos los materiales al uso y que se produzcan en lo sucesivo, adaptables para producir una superficie plana y rígida, de proporcionadas dimensiones, en el que aparecen, además de las líneas reglamentarias, conocidas por todos los aficionados, una ingeniosa división geométrica por superficies planas, de configuración y perímetros variables, pero de extensión y distribución exacta para cada equipo, en las que pueden practicarse, una dos o más perforaciones u orificios, o adaptarse cualquier otro dispositivo que tenga por finalidad la misma la sujección al tablero que estamos describiendo, de la ficha-jugador y su cambio a voluntad durante las incidencias del juego o segun Reglamento. Dichas porciones o parcelas geométricas, que corresponden al campo de influencia o zona de marcaje de cada jugador, serán distintas a simple vista para ambos bandos y se haran ostensibles, bien por distintos colorido, dibujo o diferente clase de material empleado en su construcción, o por cualquier otro sistema al uso.

El objeto del tablero o campo de juego es servir de soporte al movimiento de la ficha balón y a las fichas-jugadores, y la de comprender dentro de sus dimensiones las diferentes zonas de influencia o marcaje correspondientes a cada jugador y que sirven para determinar, como más adelante explicaremos, si el que lleva en un momento determinado la iniciativa del movimiento de la ficha-balón puede continuar accionandola por caer ésta en zona de influencia propia, o tiene que ser el jugador adversario el que lo haga por haberse detenido la ficha en una zona correspondiente a los jugadores de su equipo. Es, como puede apreciarse, un elemento pasivo del juego.

FICHA-BALON.- Tambien es un elemento pasivo del juego. Consiste en una ficha de sustancia variable, segun que el modelo sea modesto o de lujo, pero de consistencia y rigidez necesarias y proporcionales a los otros elementos del juego. De forma circular su sección horizontal, es por su base en su casi totalidad plana o más o menos cóncava, con un pequeño bisel en sus bordes, y por su parte superior convexa o ahombada. Tal elemento pasivo no tiene movimiento por sí, y se acciona merced a otro de sus elementos de juego: el manguito o manguillero disparador (que sustituye al pié o bota del jugador, al igual que la ficha que describimos juega en lugar del balón del futbol real). El objeto de que la superficie de la base de la ficha sea plana o más o menos cóncava tiene una finalidad, que es permitir el deslizamiento, no el rodaje de la misma sobre el tablero; el pequeño bisel de la base en sus bordes permite, mediante el accionamiento en la misma por la parte superior correspondiente, el salto de la ficha, cuando necesitamos en algun momento del juego, saltar el obstáculo que en su camino recto puede oponer la altura o grosor de la ficha-jugador; la mayor o menor convexidad de la ficha, tiene por objeto permitir que el lanzamiento o disparo de ésta mediante el manguito disparador, sea de mayor o menor velocidad, y en una u otra dirección segun el punto presionado de la ficha-balón, dependiendo exclusivamente de la habilidad del jugador que hace el disparo, el que lleve la ficha a zona conveniente, o, por el contrario, que le sea arrebatada la ficha por el adversario al caer ésta en zona de influencia enemiga, por la poca habilidad del disparo.

MANGUITO O PALILLO DISPARADOR.- Deben ser dos, uno para cada jugador, ya que son dos personas las que pueden tomar parte activa en esta clase de juego. Es, por decirlo así el único elemento de acción, si bien tiene que ser, naturalmente, manejado por el que toma parte en el mismo. Su construcción, forma y dimensiones son variables, segun que el modelo fuere modesto o de lujo, pero que, para cumplir su objeto o finalidad en el accionamiento sobre la ficha-balón y poder lanzarla con distintas fuerza, velocidad o dirección, precisa como mínimo, una dimensión tal que le permita ser aprisionado por la mano por su parte superior, y tener en su otro extremo una forma, redondeada, puntiaguda, afinada o en bisel, para poderlo aplicar sobre la



30854 (3)

---ficha-balón, no horizontal ni verticalmente, sino en ángulo de incidencia de 25° a 75° aproximadamente.

125 FICHA-JUGADOR.- Elementos que denominamos activo-pasivo o mixto. De construcción y tamaño igualmente variable como los restantes elementos, pero proporcionado a éstos, en los que tanto por sus sustancias, como por su forma, tienen que cumplir su cometido o finalidad, que es colocarse fijo o movable a voluntad para que pueda tomar distintas posiciones o una determinada fija dentro de su zona de marcaje, oponerse a la marcha de la ficha-balón cuando es accionada por el jugador contrario y rechazar y combinar la ficha-balón cuando es movida contra ellos, con mayor o menor velocidad y en una u otra dirección, según la fuerza del choque y el efecto de ésta en su tropiezo sobre los distintos puntos de sus respectivas superficies, por lo que ha de tener un índice suficiente de elasticidad para el rechace y un grosor y altura precisos para evitar tanto la demasiada facilidad para el pase y disparo de la ficha-balón, como 135 para la excesiva dificultad para tales impulsos, bien rasos o por alto, según los respectivos movimientos que antes hemos dejado explicados. Además tienen que estar especialmente adaptados en cuanto a su forma (cilíndrica es la más propia) para poder adaptarse en su exterior, un dispositivo que permita cambiar a voluntad los 140 colores del Club respectivo, como si se tratara de una auténtica camiseta de juego. Y los denominamos elementos activo-pasivos porque si no tienen movimiento por sí, ni son accionados directamente, por su referida elasticidad (en cierto modo parecida a las bandas de las mesas de billar), rechaza proporcionalmente a la ficha-balón 145 con velocidades y direcciones distintas, que permiten ensayar la habilidad de cada jugador, calculándose previamente los efectos respectivos, para conseguir el propósito de acercarse a determinadas zonas favorables y alejarse del peligro de caer en terreno contrario, y colocarla en situación favorable para el disparo a la meta.

150 PORTERIAS Y LINEAS DIVISORIAS DEL CAMPO.- No las describimos por ser sobradamente conocidas. Pueden fabricarse en cualquier material modesto o de lujo, si bien sus dimensiones han de ser proporcionadas, como todos los restantes elementos del juego. Las líneas divisorias se harán ostensibles por cualquier procedimiento 155 al uso y han de ser visibles y fácilmente reconocibles como tales líneas. Su misión nos la ahorramos de explicarla, por ser igualmente conocidas de los aficionados al fútbol.

Los elementos accidentales o accesorios, son los siguientes; como ya dijimos en la primera hoja y describimos a continuación:

160.- CUENTA-TIEMPOS.- Simple relojito de arena, con sus bases, destinado a contar los tiempos reglamentarios, aunque por la modalidad de este juego aquí el tiempo es mínimo (cinco minutos para cada tiempo, por ejemplo). Dejamos aparte su descripción por ser estos relojes demasiado conocidos. Trata de sustituir al cronómetro del 165 árbitro, por ser dicho juego destinado e ideado principalmente para la diversión de los pequeños, aunque por su especial modalidad e interés que despierta es igualmente apto para el entretenimiento y distracción de las personas mayores.

170 X CUENTA-GOLES.- Son dos marcadorcitos, uno para cada equipo, situados a ambos lados de la caja de juego, adaptado fijamente a ésta y que tiene salida a la parte exterior de la caja por medio de una perforación o ranura que permite el paso y movimiento de los dientes del disco interior numérico, el que se desliza con movimiento girato 175 río dentro de otro que le sirve de apoyo, merceder a un pasador o dispositivo análogo de giro. La parte superior o tapa del cuenta-goles vá provista de una ventanilla para dejar ver un número solo del disco, que vá cifrado correlativamente del 0 al número que se desee, pero con la particularidad de que cada diente corresponde a un número para que el accionamiento o movimiento lateral del dian-

180 --- te, pase solamente un número, impidiendo que cuente más que uno un tope situado a la altura del referido diente, por la parte externa de la caja, dispositivo que no deja al dedo en un solo movimiento recorrer más que la distancia precisa para el cambio de un solo número. Su funcionamiento es sencillo. Al empezar el juego se procura mediante sucesivos movimientos del diente -los que fueren precisos- colocar en la ventanilla el cero, lo mismo en uno que en otro cuenta goles. Hecho el primer tanto por un jugador, éste accionará el diente del marcador pasando del cero al uno, y así sucesivamente.



- 190 CAJA SOPORTE.- Simple caja de material idóneo y de dimensiones mayores que el tablero de juego en unos ocho centímetros en sus partes laterales, y algo menos -unos cinco centímetros- en las de fondo, donde están situadas las porterías. En sus esquinas lleva adaptados fijos unos dispositivos (escuadritas de cualquier material) destinados a sujetar por sus ángulos el tablero de juego y evitar su movimiento lateral durante su desarrollo. En el centro de las bandas laterales lleva adaptados los cuenta-goles a que nos hemos referido, por lo que la parte correspondiente de la caja lleva una ranura o abertura para el paso y accionamiento del diente del disco numerico. En el centro del espacio que queda de la caja entre el borde del tablero y el lateral de la misma, en la parte de campo denominado "fondo", aparecen adaptadas en forma fija, por cualquier procedimiento al uso, las metas o porterías, y utilizandose los huecos, que por tal razón de acoplamiento se forman a ambos lados de las porterías y en las bandas laterales, para recoger la ficha-balón cuando sale fuera del tablero de juego al ser disparadas, señalando sin luhar a dudas las faltas denominadas "fuera de banda" y "fuera de gol" en el momento del juego y terminado éste para recoger o guardar en tales espacios la ficha-balón, los manguitos disparadores, el relojito de arena y los dispositivos que sustituyen a las camisetas de los jugadores, juntamente con el Reglamento del juego. Los laterales de la caja, reforzados con los de su tapa, que debe colocarse debajo, sirven igualmente para impedir que la ficha-balón caiga al suelo al salirse del tablero de juego con alguna velocidad.

220 DISPOSITIVO PARA CAMBIO DE COLORES DEL CLUB.- Consisten en unos tubulares de plástico o análogo, flexibles, no rígidos para no disminuir el índice de elasticidad de las fichas-jugadores, fabricados o pintados en distintos colores, que se colocan como revestimiento de las fichas-jugadores, sustituyendo a las camisetas propias de los Clubs. Ni que decir tiene que han de adaptarse por su forma con la de la ficha-jugador y a las que procurará ajustarse en lo posible, siendo por tanto su forma más simple y conveniente la tubular, aun cuando las fichas-jugadores por dar al juego un aspecto más real, se fabriquen en forma que recuerde la figura humana.

230 IDEM. PARA CAMBIO DE POSICION DE JUGADORES A VOLUNTAD.- Consiste en unos orificios o perforaciones hechos en el tablero de juego, precisamente en el interior de las figuras geométricas que ya conocemos por zonas de influencia o marcaje, o cualquier otro procedimiento al uso destinado a alojar o situar fija la ficha-jugador hasta que convenga sacarla cuando lo permita el Reglamento y lo desee la voluntad del jugador que toma parte en el entretenimiento para cambiarla de posición, o se le obligue a retirarla del campo de juego.

240 IDEM. PARA CAMBIO DE TERRENO DE JUEGO.- Consiste en la cualidad de ser movible el tablero de juego e independiente de las porterías, fijas a la caja. Con tan simple sistema, una vez terminado el primer tiempo, sin necesidad de cambiar los distintos vos de cada ficha-jugador, podrán cambiar el terreno de juego co-



---mo en el futbol real con solo levantar el tablero y dar al mismo un giro de media vuelta o de 180 °.

Ya descritos convenientemente todos y cada uno de los elementos que componen el presente sistema de juego, pasamos a explicar someramente su funcionamiento, prescindiendo de detalles que entran en el Reglamento del mismo, adaptado en todo lo posible al de Futbol Assotiation, y el que se tiene interesado su registro de propiedad intelectual.

245
250
255
260
265
270
275
280
285

FUNCIONAMIENTO.- Colocados los jugadores y las fichas-jugadores en los dispositivos correspondientes del tablero, elegirán ambos su equipo y sortearán el terreno. Hecho ésta cada jugador colocará en las fichas-jugadores los correspondientes distintivos del Club que representen, y puestos ambos de acuerdo sobre el comienzo del primer tiempo colocarán en posición el relojito de arena e iniciarán la jugada, haciendo en primer lugar el que no eligió terreno, sacando de centro la ficha-balón y accionandola con el manguillero disparador, procurando que aquella vaya en uno o sucesivos impulsos (los que permita el Reglamento) de una zona de influencia a otra propias y nunca a los dominios o zonas del contrario, para poder llegar a lugar propicio para disparo a meta. Para ello será necesario que ejercite su habilidad y técnica propias, necesarias para sortear su tropiezo con fichas-jugadores, propios o contrarios que sistemáticamente se opondrán al avance de la ficha, y poder utilizar su choque con la ficha-jugador para buscar un efectos beneficioso con su rechace, ya que segun la dirección, velocidad y efectos conseguiremos uno u otro resultado. Ahpra bien, si por defectuoso tiro, poca habilidad o insuficiente práctica del juego, enviamos la ficha-balón a zona de influencia adversaria, será el otro jugador el que nos quitará la ficha balón para accionarla análogamente a la forma que dejamos expuesta. Tales jugadas que podemos denominar esenciales, hasta el diparo a portería, en que se considerará "gol" cuando la ficha-balón haya traspasado en forma apreciable la línea correspondiente, dan lugar, en sus incidencias, a jugadas análogas a las conocidas del futbol real como saques defectuosos, fueras de banda, fueras de gol, corners, penaltys, pases, rechaces de contrario, combinaciones entre jugadores, etc. etc.

Hecho un "gol" se accionará, por el que lo lograrse, su respectivo marcador, continuandose el juego en la misma forma, Los jugadores estarán pendientes de la terminación del tiempo convenido, dandolo por terminado cuando la arena se agote en el depósito correspondiente, en cuyo crítico momento deberá suspenderse la jugada. Terminado el primer tiempo se cambiará la posición del tablero para el reglamentario cambio de terreno y posible variación de las fichas-jugadores, y bien con descenso o sin él se continuará el segundo tiempo en análoga forma.

VENTAJAS DEL PRESENTE SISTEMA DE JUEGO.- Las ventajas de este sistema de juego de futbol de mano o mesa son evidentes y pueden resumirse en las siguientes:

- 290 A) Generales a todo juego
- 1.- Que pueden hacerse en todos los tamaños y por tanto en dimensiones reducidas muy adaptables para ser jugados en reuniones y en el hogar, sin necesidad de buscar grandes espacios.
 - 295 2.- Su facilidad de transporte por el mismo motivo, y su poco peso.
 - 3.- Su coste relativamente económico, ya que adaptandolo a materiales corrientes y modestos podrá expenderse a precios asequibles a todos los públicos.
 - 300 4.- La facilidad de adaptación de cualquier persona para el juego, tan propio para niños como para personas mayores, ya que basta ser aficionado al futbol para entender rápidamente todas las jugadas adaptadas con toda fidelidad al Reglamento del deporte tan conocido.



305

20354 (6)
5.- La inexistencia de mecanismos y resortes, que eximen de averías en su funcionamiento y le hacen prácticamente indefinido de duración. Se hará viejo pero siempre utilizable.

B) Particulares al juego de futbol

1.- Que permite colocar los jugadores (fichas-jugadores) a voluntad del que toma parte en el juego como en el verdadero futbol.

310 2.- Que permite desarrollar habilidad y técnica propias, para todas las jugadas del verdadero futbol.

3.- Que permite jugar los dos tiempos reglamentarios, con cambio de terreno de juego en cada uno, sin necesidad, además de consultar cronómetro alguno para medir los tiempos.

315 4.- Que permite jugar con los Clubs o equipos de nuestro agrado al ser cambiabile el distintivo para cada ficha-jugador.

5.- Que, con su marcador especial, original y sencillo, permite llegar la cuenta de los goles o tantos a favor de cada equipo.

320 6.- Que permite llevar, entre amigos, a cabo, Campeonatos de Liga, Copa etc. como en las competiciones oficiales, hacer quinielas, apuestas etc.

325 Para la mayor facilidad en la comprensión del modelo se ha representado gráficamente una forma de ejecución del mismo dado a título de ejemplo de realización en los dibujos anexos:

330 La figura I. representa una proyección horizontal de lo que constituye el juego completo, dentro de su caja con todos sus accesorios o elementos: tablero de juego; porterías; fichas-balón; dos manguitos accionadores; fichas-jugadores; distintivos del Club para los mismos; contador de goles y relojito de arena.

La figura II. representa una perspectiva de dicho juego completo para que pueda apreciarse la colocación y saliente de las piezas que sustituyen a los jugadores de futbol real.

335 La figura III. representa una perspectiva de una de las múltiples formas que puede darse a las metas o porterías con ranura o abertura posterior para dar paso a la ficha balón.

340 La figura IV. representa gráficamente un corte horizontal y sección vertical de la ficha-balón, en la que puede apreciarse su estructura esencial, o sea, su forma circular con su anverso abombado o convexo y su base plana o cóncava ligeramente biselada.

345 La figura V. representa la ficha-jugador en una forma simple, con dispositivo de sujeción al tablero, acompañada de lo que puede servir de revestimiento como distintivo del Club, también resuelta del modo más simple en una pieza de forma tubular y medida proporcionada a la ficha-jugador.

350 La figura VI. representa una proyección horizontal del tablero-campo de juego, independiente de las porterías para que puedan apreciarse las distintas zonas de influencia de cada ficha-jugador, con su respectiva numeración, resueltas en el dibujo por rectángulos blancos unos, y punteados otros, que cubren una extensión geométrica, como puede apreciarse, exacta para cada equipo, distribuidos en forma que permite una perfecta combinación con la ficha balón, y que por estar el tablero construido independientemente de las porterías permite el cambio de terreno en los distintos tiempos utilizando las mismas fichas-jugadores.

360 La figura VII. representa una sección vertical de dicho tablero para apreciar la colocación en que quedan las porterías en el mismo y el saliente de las fichas-jugadores.

La figura VIII. representa dos dibujos en distinta posición



30354

(7)

---horizontal y lateral, del manguito disparador, que sustituye al pié o bota del jugador de futbol, para apreciar uno de los diversos perfiles en que pueden fabricarse.

365 La figura IX representa una proyección horizontal de uno de los sectores o zonas de influencia o marcaje correspondientes a cada ficha jugador, en que se haya dividido el tablero de juego para que pueda observarse, en el punto negro, el correspondiente a la colocación actual de la ficha-jugador y en circulitos de fondo blanco, las distintas perforaciones que permiten cambiarle de una a otra posición

370 La figura X. representa el relojito de arena con su soporte, destinado a contar cada uno de los tiempos de juego en sustitución del cronómetro.

375 La figura XI representa uno de los contadores montados para cuenta de goles, en el que puede observarse en su tapa, plano superior, una ventanita para enmarcar la cifra correspondiente de goles y tras pasando un borde lateral de la caja (que se vé en sección horizontal) los dientes del disco numérico y el tope-cito que impide mover más que un sólo número en un único accionamiento.

380 La figura XII y XIII, las piezas interiores del marcador: soporte para deslizamiento y giro del disco numérico y disco en el que se aprecian las cifras correlativas del 0 al 9 (9 en este caso) con dispositivos de movimiento en forma de dientes.

-----oOo-----

----- N O T A -----

El presente modelo de utilidad que se solicita comprende las siguientes reivindicaciones:

- 390 1º.- Un juego de habilidad para futbol de mano o mesa caracterizado porque su tablero de juego representativo del campo, es de superficie plana y rígida, y está dividida en superficies planas de configuración y perímetro variables, pero de extensión y distribución exacta para cada equipo o jugador, en cada una de las cuales pueden practicarse una, dos o más perforaciones u orificios o adaptarse cualquier otro sistema al uso para la fijación de la ficha-jugador al tablero, y su cambio a voluntad, según las incidencias del juego.
- 395 2º Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o mesa, caracterizado según la reivindicación anterior y porque dichas divisiones geométricas son distintas a simple vista para cada bando, haciéndose ostensibles las mismas, bien por colorido, dibujo, o distinto clase de material empleado para su fabricación o montaje, o cualquier otro sistema.
- 400 3º.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o mesa, caracterizado según las reivindicaciones anteriores y porque el balón del futbol real es sustituido por una ficha de sustancia variable, pero apta para tener consistencia y rigidez, así como dimensión proporcionada a los restantes elementos de juego y la que puede adoptar la forma más conveniente que es: de sección circular, con base plana o cóncava, con sus bordes ligeramente biselados y la parte superior ahombada o convexa, aumentando la convexidad justamente en el centro geométrico del círculo.
- 405 4º.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o mesa caracterizado según las reivindicaciones anteriores y por el empleo de un manguito, palillero o manguillero disparador, que viene a sustituir al pié o bota del jugador de futbol, construido en materia, forma y dimensiones variables, pero proporcionadas a los restantes elementos del juego, y que por su finalidad de ser cogido a aprisionado con la mano y presionado sobre la ficha-balón, ha de
- 410
- 415



420 tener la necesaria superficie de sujeción en otro extremo punti-
agudo, redondeado, afinado o en bisel. 80354

5°.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o
425 mesa, caracterizado segun las reivindicaciones anteriores, y por
el empleo de unas piezas que denominamos fichas-jugadores, que sus-
tituyen a los "equipiers" de los Clubs de futbol existentes, piezas
de construcción y tamaño igualmente variables como las anteriores,
según que su manufactura sea corriente o de lujo, pero igualmente
430 proporcionadas a los restantes elementos del juego, y que ha de-
ber para la finalidad que ha de desarrollar en el mismo, un índice
de elasticidad suficiente para el rechace de la ficha balón, y un
grosor y altura precisos para evitar tanto la demasiada facilidad
en el pase y disparo de la ficha balón, como la dificultad excesiva
para tales impulsos, bien rasos o por alto, siendo la más convenien-
te la forma cilíndrica, y sus sustancia, goma caucho o análogos, pa-
435 ra alojar el revestimiento exterior que sustituye a las camisetas de
los jugadores y poder rechazar como las bandas de un billar a la
ficha-balón, produciendo variados efectos. Dicha ficha, que en los
de lujo podrán reproducir, si se quiere la figura humana de los ju-
gadores, deberán llevar en su base un vástago puntiagudo o romo,
440 en cuña, liso o en rosca, apto para introducirse, bien a cuña, por
presión, ajuste o rosca en el tablero de juego, o por cualquier
otro procedimiento al uso que permita su buena sujeción por una
parte y su cambio de posición cuando se desee o lo permita el re-
glamento de juego.

445 6°.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o
mesa caracterizado segun las reivindicaciones anteriores y por que
lleva las porterías independientes del tablero de juego -si bien
podiera llevarlas unidas en los modelos más modestos y menos per-
feccionados- lo que permite el cambio del terreno de juego, utilizá-
450 do porterías distintas en cada tiempo al ser movable además el ta-
blero de juego, al no estar fijo a la caja y sujetarse simplemente
a la misma mediante unas escuadritas o análogos situadas en las es-
quinas de la caja, lo que impide su movilidad lateral durante las
jugadas, y todo ello sin necesidad de cambiar los distintivos del
455 Club de cada jugador.

7°.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o
mesa, caracterizado segun las reivindicaciones anteriores, y por que
el cronómetro del árbitro es sustituido por un relojito de arena,
-si bien se hace la salvedad de que tanto este elemento como los
460 que se citan a continuación ya no constituyen parte esencial del
juego y no es imprescindible su empleo, reivindicándose tan solo
el uso o utilización para la finalidad descrita de perfeccionamien-
to del mismo.

8°.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o
465 mesa caracterizado segun las reivindicaciones anteriores y por
que el marcador corriente de los campos de futbol es sustituido
por dos contadores de goles (uno para cada equipo), en los que la
cuenta de los tantos se produce por el giro de un disco dentado y
numerado correlativamente del 0 al número que sea (una cifra por
470 diente) y que se acciona mediante el movimiento lateral de uno de
éstos que sobresale de la caja en donde se encuentra montada fijo,
siendo visible en la ventanilla que lleva en su tapa o parte supe-
rior solamente uno de sus números, y lo que permite a cada jugador
llevar la cuenta de sus goles. Dicho disco queda, pues por la par-
475 te inferior, o bajo la tapa, deslizando giratoriamente, mediante
un vástago o pivote en su centro, entre otro círculo que le sir-
ve de apoyo. En ebitación de que pueda contarse más de un tanto
con un solo accionamiento del diente respectivo, existe un to-
pecito, que impide más movimiento al dedo que el preciso para
480 tal fin.

9°.- Un nuevo juego de habilidad para futbol de mano o
mesa, caracterizado segun las reivindicaciones anteriores y ----



30354

(9)

porque la caja que corrientemente sirve para contener todos los elementos del juego, es de mayores dimensiones que el tablero
485 y lleva fijas a su base las porterías y aparatos cuenta goles con ranura o abertura, si se desea, en cada uno de los laterales para el paso del diente de accionamiento de cada uno de los marcadores y lleva colocados en sus ángulos unas escuadritas o análogos dispositivos, aptos para enmarcar el tablero de juego, ser fácil
490 su colocación y cambio de posición, y evitar todo movimiento lateral del mismo durante el desarrollo de las jugadas, sirviéndose del desnivel y espacio que queda, por ser de mayores dimensiones, entre el tablero y los laterales de la caja, para evitar que se pierda la ficha-balón o al menos caiga al suelo durante
496 te las jugadas.

10º.- En resumen, se reivindica como juego original y como objeto sobre el que ha de recaer el modelo de utilidad que se solicita por veinte años para España: UN NUEVO JUEGO DE HABILIDAD PARA FUTBOL DE MANO O MESA.

500 Todo conforme queda descrito en la presente Memoria que consta de nueve hojas escritas a máquina a un solo espacio y por una sola cara y otra hoja con dibujos, a los que en la misma se hace referencia.

Madrid, 12 de marzo de 1952.

30354

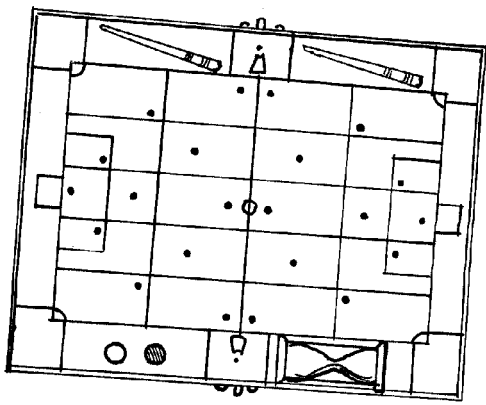


30354

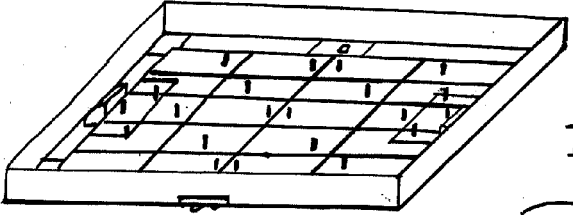
ESCALA VARIABLE
13-III-952

Alm. ab. 1952

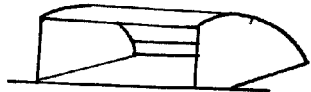
I.



II.



III.



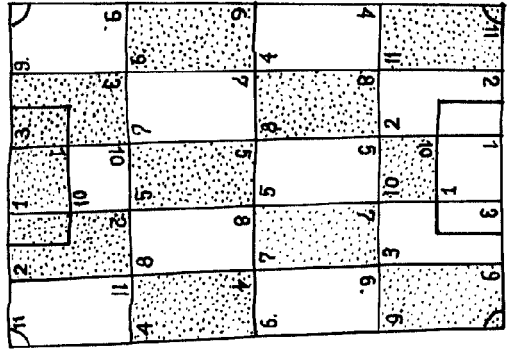
IV.



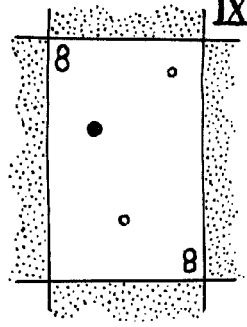
V.



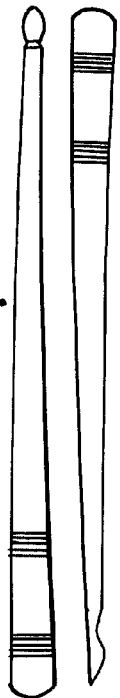
VI.



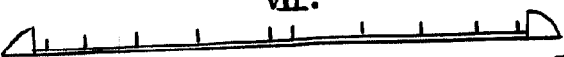
IX.



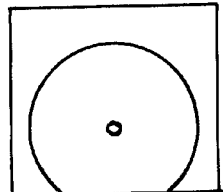
VIII.



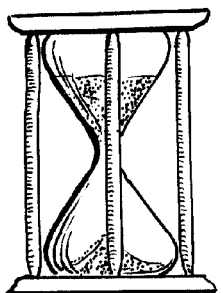
VII.



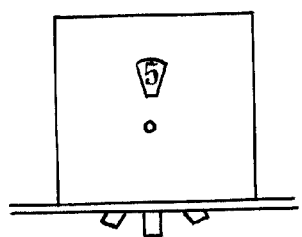
XII.



X.



XI.



XIII.

