

34418

34418



24 FNF

Memoria      Descriptiva

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD que por un periodo de veinte años para toda España y sus colonias se solicita a favor de D. SOTERO OTERO DEL POZO, domiciliado en Valladolid calle de Cantarranas, 16 por UN JUEGO DE RECREO.

La presente solicitud de Modelo de Utilidad tiene por objeto protección en España de un juego de recreo cuyo procedimiento diere en absoluto de los conocidos hasta la fecha.

Para una mayor facilidad en su descripción se adjunta plano  
5      cual haremos referencia en el transcurso de esta memoria.

Está constituido por un tablero que a su vez puede substituirse por tela, chapa, cartón, plástico, etc. en el cual aparecen un total de setenta y dos casillas que constituyen este nuevo modelo de juego que se acomoda exactamente al reglamento de futbol y se juega con una ficha que sustituye al balón.  
10

Existe una casilla que pudiéramos decir la número setenta que a modo del punto central en los campos de futbol divide el



15 rreno en dos bandos o mitades cada una de las cuales consta de treinta y seis casillas y en cada casilla ademas del número correspondiente van reflejadas distintas jugadas de futbol, en variedad de posturas, y en casillas determinadas coincidente para ambos bandos llevan indicadas algunas faltas de las que se incurren en el juego de futbol tales como penalty, mano, falta, etc.,.

20 El juego se desarrolla a partir del saque inicial mediante la suerte obtenida por un dado dodecagonal que ha sido estudiado según las posibilidades con que estan distribuidos los jugadores en el campo de juego.

El dado consta de once números que corresponden a los once jugadores de cada equipo y la cara doce va marcada con una A que significa la intervención del arbitro.

25 Al igual que acontece en el futbol cada vez que un jugador del mismo color recibe el balón continua jugando hasta que el balón vaya a un jugador contrario o cometa falta.

30 A este respecto es de primordial interés hacer constar que los jugadores de los dos bandos van intercalados en el total de las casillas reflejando cada uno el color de su bando respectivo nota muy de tener en cuenta ya que de esta manera es posible el que un mismo jugador al coincidir su tirada en el mismo color pueda continuar hasta que vaya a un jugador contrario o cometa falta.

35 En los cuatro cuadros de los extremos que contienen dos jugadores concretamente los señalados con los números doce y veinticuatro dan siempre la tirada al que va jugando.

Su equivalencia de las jugadas del futbol real con las de este nuevo juego de recreo cuyo registro se solicita son:

40 Es gol cuando un jugador atacante tira y saca un número exacto al que le distancia del de la portería.

45 Es penalty cuando dentro de la última columna del bando defensor (de castigo números 25 al 36) un jugador de este bando saque "A" en el dado. La casilla marcada con penalty indica el lugar desde donde este se tira, colocando el balón en ella y tirando el dado. Si sale par es gol. Si sale impar se cuenta con arreglo a las normas ordinarias. Si sale "A" se entiende falta del chutador.



La casilla número 34 es casilla de despeje del bando defensor durante el juego normal.

Además de las faltas marcadas en las casillas 17 y 21 de cada campo es falta siempre que sale en el dado la letra "A" y tira esta falta el jugador contrario más cercano; si hubiera equidistancia el que tira elige su chutador. Estas faltas pueden ser: offside, fuera de banda o penalty según la posición del balón en el campo.

Del chut de un jugador dentro del área contraria pueden salir, como en el futbol varios resultados:

Gol como ya se ha explicado.- Cornet, siempre que siendo impar rebase la portería y no exceda los tres números colocados en la línea de cornet a continuación de la puerta en las casillas 36. Una vez la pelota en uno de estos tres números el atacante tira y el balón vuelve en dirección del campo pudiendo marcar gol directo o pasar a jugador de su bando o contrario.

Es bloqueo del portero siempre que el número sea impar y sobrepase los tres números o casillas de cornet.

El portero despeja en este caso contando el doble de su jugada.

Es rechace del portero o de los palos cuando el que chuta saca el número par superior a la casilla de gol, en cuyo caso como en el futbol, el balón retrocede dentro del campo.

Lo expuesto puede ser objeto de modificaciones de detalle en lo que respecta a posturas de los jugadores, colores, clase de materia empleado y cualquier otra que no afecte a las características esenciales del modelo.

Descripto que queda éste se considera que su objeto debe de recaer sobre las siguientes

#### REIVINDICACIONES

1ª.- UN JUEGO DE RECREO caracterizado por constituirlo un tablero de cualquier clase de material en el que aparecen dibujadas las casillas numeradas que constituyen los dos campos toda vez que se acomoda exactamente al reglamento de futbol y se juega con una ficha que sustituye al balón.

2ª.- UN JUEGO DE RECREO caracterizado por la reivindicación primera y por que el juego se desarrolla a partir de una casilla que consti-

34418

24 EN



4.-

tuye el saque inicial mediante la suerte obtenida por un dado dodecagonal que consta de once números numerados correlativamente y de la letra "A", correspondiendo ésta última a la intervención del arbitro y los números a los once jugadores de cada equipo.

85 3ª.- UN JUEGO DE RECREO caracterizado por reivindicaciones anteriores y por que en las distintas casillas que forman los dos campos van distribuidas figuras de jugadores de futbol en distintas posiciones y jugadas, intercalándose los de cada bando a fin de que cada vez que un jugador del mismo color reciba el balón pueda continuar jugando, 90 es decir tirando el dado hasta que vaya a un jugador contrario o cometa falta.

4ª.- UN JUEGO DE RECREO caracterizado por las reivindicaciones anteriores y por que estan representadas en el campo es decir en las casillas las principales jugadas así como aquellas que son objeto de falta y 95 sanción.

5ª.- UN JUEGO DE RECREO caracterizado por las reivindicaciones anteriores 100 y por que el tablero o clase de material que constituye el juego puede estar estampado o representado en una mesa de las características que convengan a cada caso, bien pegado en tela, plegado, o simplemente impreso sobre cartón, bien con marco de madera y cristal o sin él.

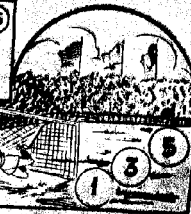
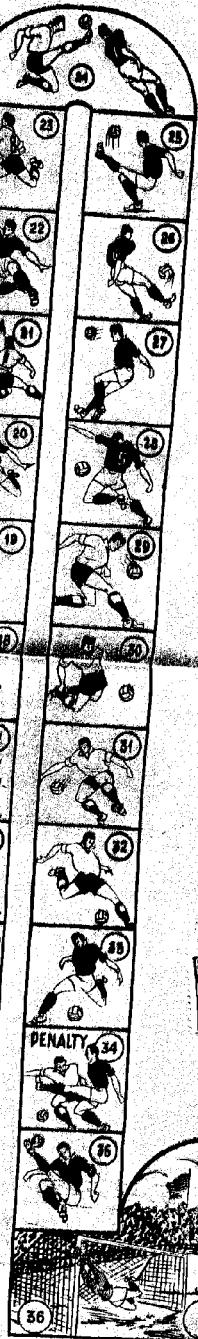
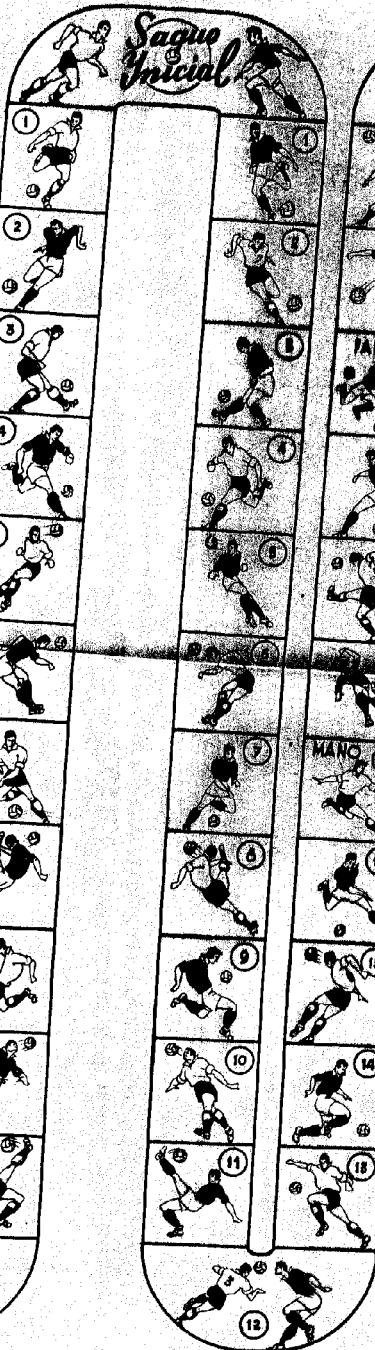
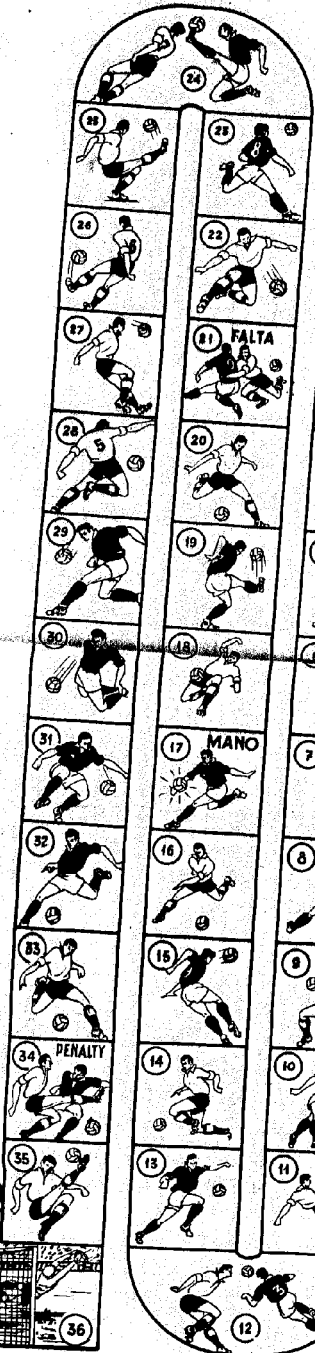
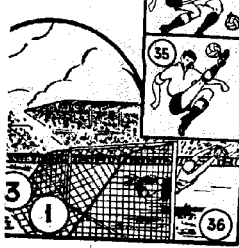
6ª.- UN JUEGO DE RECREO.

Tal y como se describe en la presente memoria que consta de cuatro hojas mecanografiadas, escritas por una sola cara y del papel que unido a la misma se acompaña.

Madrid, 23 de enero de 1.953

Escuela Nacional

Madrid y Patrocinado de 1953  
JUAN DEL VALLE  
P. B.  
F. Gaudy



34418



34418



34418