

35318



MEMORIA DESCRIPTIVA
para solicitar
M O D E L O D E U T I L I D A D
e n
E S P A Ñ A
por VEINTE años
por "Juego de futbol recreativo fa-
miliar y de salón".

A nombre de:

Don, José BARDES BONASTRE, Don Luis
ARAN MASIP y Don Francisco CASAS
MONTSERRAT, de nacionalidad española,

domiciliados en:

BARCELONA, Consejo de Ciento, 444.

-o-

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere a un juego de Futbol recreativo familiar y de salón cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a la función recreativa a que se destina, el beneficio de constituir



35318

una entretenida y grata reducción del juego de futbol mediante avances y retrocesos de dos fichas a lo largo de itinerarios marcados siguiendo normas reglamentadas.

10 Se trata, como ya indica el enunciado de un juguete recreativo familiar consistente en la práctica del futbol por nuevo procedimiento de reglamento, al objeto de hacer original y distraído la práctica del mismo en la que intervienen dos personas, contrarias entre sí, que manejan a su modo las jugadas mediante
15 unos dados señalados en la forma que se dirá a continuación.

Consiste este Modelo en una superficie plana de cartón u otra materia cualquiera, en el que está simulado un terreno de juego análogo a los de futbol,
20 con suposición arbitraria de la colocación de los jugadores que, en este caso pueden ser sustituidos, si se desea, por un símbolo representativo tal como círculos o cualquier otra figura geométrica.

Como complemento del tablero o superficie de
25 cartón existe un dado con seis caras. Cuatro de estas llevan grabados los números del 1 al 4 y, las dos restantes tienen ambas la inscripción de 1 menos.

Además el juego lleva inherentes dos discos de
30 cartón u otra materia con los cuales ambos contrincantes van avanzando o retrocediendo, a través de los círculos impresos, según la suerte que obtengan al tirar los dados.

En el adjunto plano se representa una realización del Modelo que, como puede apreciarse, consiste
35 en un tablero sobre el que se han dibujado las líneas

18



34318

reglamentarias de un terreno de futbol. Partiendo de una salida se aprecian unas líneas quebradas que van a terminar en la portería del campo contrario. Estas líneas son opuestas y están jalonadas por círculos, que asimismo pueden ser figuras de jugadores o cualquiera otro motivo, numerados del 1 al 11 correlativamente. En un costado se sitúa el marcador para ir anotando los tanteos.

El reglamento de juego es el siguiente:

Se colocan los discos mencionados en la semicircunferencia descrita en el gráfico con la palabra "Salida".

Se sortea la salida entre ambos competidores en la forma que convengan para ello. Al que le toca salir echa el dado sobre la superficie de cartón y se sitúa precisamente en el círculo señalado por el número coincidente del dado, salvo que aparezca en el dado el "valor 1 menos" en cuyo caso el jugador queda inmovilizado en el punto de salida, sin que pueda avanzar y cede la vez a su contrincante para tirar el dado.

Cuando se ha rebasado el círculo señalado con el número 6 de la superficie representativa del campo, equivalente a la mitad del terreno, si el contrario en la próxima jugada saca un número positivo de los cuatro de que consta el dado, obliga al contrario a retroceder tantos puestos como valores numéricos señale el dado, sin que ello suponga que el que ha tirado tenga que avanzar el mismo número de puestos, sino que queda inmovilizado donde se halle.



318

70 También será norma de este juego que, cuando un jugador obtenga de la tirada del dado la puntuación de "1 menos" retrocederá un círculo sin obligar para nada al contrario aún cuando éste hubiese rebasado la mitad del campo.

75 Por el procedimiento expuesto se deduce que para marcar un gol es preciso la suma exacta de la situación del jugador en relación a completar numéricamente el número exacto de círculos que faltan para llegar a la meta.

Por ejemplo: Un jugador se halla situado en el disco 9. Para que pueda marcar el gol ha de señalar el 3 por tener la meta igualmente un valor numérico.

80 Si situado un jugador en el número 9 obtuviese por medio del dado un valor de 4 para llegar a la meta se sumarían los tres puntos que le faltan y lógicamente le correspondería retroceder un puesto quedando de hecho detenido en el número 11 y, así, sucesivamente, hasta obtener un pleno exacto.

85 Cuando un jugador saca tres veces consecutivas el número 4 marcará penalti al equipo contrario situándose en el disco número 10 pero dándole derecho a repetir la jugada inmediatamente a partir del círculo 10 como queda indicado si bien esta nueva tirada quedará sujeta a la regla del valor numérico ya descrito, de coincidencia, de los valores de puntuación, al objeto de obtener el pleno de un gol.

90

95 Para tener constancia de los goles que se hayan marcado por las respectivas partes, se ha situado al lado del tablero un marcador en forma de disco que se-

3 318

100 ñala la puntuación o goles obtenidos por cada uno de los contendientes. Este marcador puede también construirse en forma de almanaque de sobremesa, es decir, por medio de cartones numerados, en igual forma de los marcadores reglamentarios del futbol.

Este Modelo es realizable en cualesquiera tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de admitir toda clase de modificaciones de detalle en tanto que no alteran su fundamento.

105

-:-:- NOTA -:-:-

Los puntos de invención propia y nueva que se presentan para que sean objeto de este Modelo de Utilidad, en España, por veinte años, son los siguientes:

110

1ª.- Juego de futbol recreativo familiar y de salón, caracterizado por que consiste en una superficie plana o tablero en el que está reproducido un terreno de juego análogo a los de futbol, con dos itinerarios que partiendo respectivamente de unas salidas van a parar, después de un recorrido zigzagante, a la meta o portería del campo contrario, estando jalonados tales recorridos por figuras o círculos numerados correlativamente.

115

2ª.- Juego de futbol recreativo familiar y de salón, caracterizado por que en combinación con la disposición descrita en la reivindicación anterior, se dispone de dos discos con los cuales los contrincentes van avanzando y realizando las jugadas a lo largo de los recorridos, según las resultantes de las indicaciones de dos dados manejados uno por cada uno.

120

125

3ª.- Juego de futbol recreativo familiar y de



35318

130

salón, caracterizado por que en combinación con lo descrito en la reivindicación primera, se dispone de dos dados de seis caras cada uno, dotados de numeración de 1 al 4, en cuatro caras y de "1 menos" en las otras dos caras.

4ª.- "JUEGO DE FUTBOL RECREATIVO FAMILIAR Y DE SALON".

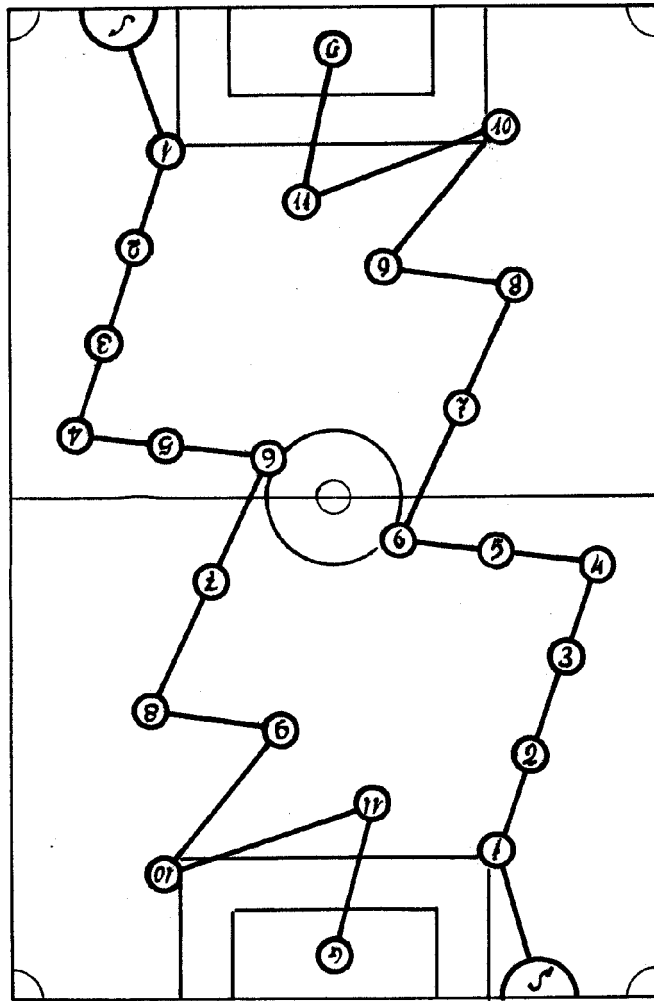
135

Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede, representado en el dibujo que se acompaña y para los fines que se han especificado.

Consta la presente Memoria descriptiva de seis hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 18 de Marzo de 1953

85318



E. Casas