

36975



36975.

PATENTE

DE

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de Don Joaquin BERNIAL ANGEL

de nacionalidad española

residente en Barcelona, calle Carabasa, nº 17, 2º

por:

"UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente Patente de Modelo de Utilidad está destinada a garantizar a su concesionario la propiedad y el derecho a la fabricación y explotación exclusiva de un juego de fútbol de sobremesa.

5. Dicho juego está constituido esencialmente por un tablero que lleva indicadas las líneas características de un campo de juego de fútbol y veintidos círculos o zonas poligonales en los que se han representado los jugadores de ambos equipos contendientes intercalados los de un equipo con los



del otro, excepto los guardamehas que están situados en sus respectivas porterías, cuyos círculos presentan además unos apéndices circulares en los cuales se han indicado los distintos tantos que pueden aparecer en un dado de tipo normal.

5. Desde estos apéndices parten unas líneas que van a parar a otros jugadores del propio, o de distinto equipo, y a las porterías y lados del campo de juego. De estas líneas hay unas cuantas que se distinguen de las otras por el color o por el trazo y sirven para indicar las faltas.
10. El juego se efectúa con una ficha que representa la pelota y con dos dados, uno de tipo corriente, y el otro, lleva representadas en cinco de sus caras, una pelota de fútbol y en la otra un silbato de árbitro, cuyos dados tira de una vez cada jugador indicando el dado de tipo corriente la línea que se ha de utilizar del jugador que está en juego, y cuando sale el silbato en el otro dado señala que ha habido falta por el jugador que recibe la pelota, tirando seguidamente la correspondiente falta, todo ello de acuerdo con un reglamento redactado al efecto y que indica todas las jugadas que pueden hacerse.
- 20.

Para mejor comprensión del Modelo de Utilidad que estamos describiendo se adjunta una hoja de dibujos en los que se representa, a guisa de ejemplo no limitativo, en la Fig. 1, una vista parcial del tablero de juego, en la Fig. 2, el dado especial para las jugadas, y en la Fig. 3, la ficha representativa de la pelota.

25.

El tablero de juego (1) podrá estar fabricado de cartón, madera u otro material cualquiera adecuado, resguardado con un cristal o sin él y provisto de un marco (2). En este último caso se dispondrá frente a las porterías un marcador

30.



(3) para indicar el resultado del partido.

En el diseño de la Fig. 1, se han representado con líneas seguidas las tiradas normales, y con líneas de trazos, las tiradas de las faltas a ejecutar, en la práctica se distinguirán, con preferencia, unas de otras por el color, y cada círculo ostentará la figura de un jugador en actitud de juego, distinguiéndose los de cada equipo por el jersey y pantalones que ostenten, para conocer fácilmente a que equipo contendiente pertenecen.

10. En el juego intervendrán dos personas y para mayor comodidad dispondrán cada una de un cubilete y del dado normal y del especial el cual ostentará en sus caras, el silbato y el número de pelotas indicado anteriormente o bien, menor número de pelotas y más de un silbato, en forma facultativa, ya que ello no altera para nada la esencialidad del juego descrito.

Si bien el dado especial ostentará preferentemente en sus caras la pelota de futbol y el silbato de árbitro para indicar las jugadas normales y las de faltas, podrá no obstante, ostentar otros signos o indicaciones para el propio fin, que se consideren más adecuados.

En la presente Patente de Modelo de Utilidad, serán variables el tamaño del tablero de juego, su presentación, el número y trayectoria de las líneas representativas de las jugadas y en general todos cuantos detalles no alteren, cambien, o modifiquen su propia esencialidad.

N O T A

REIVINDICACIONES

Se reivindica como objeto de la Patente de Modelos de Utilidad descrita:



- 1.- Un juego de futbol de sobremesa, consistente en un tablero que lleva indicadas las líneas características de un campo de juego de futbol, caracterizado por ostentar además de ello, veintidós círculos o zonas poligonales en los que se han representado los jugadores de ambos equipos, intercalados los de un equipo con los del otro, excepto los guardametas que están situados en sus respectivas porterías, cuyos círculos o zonas poligonales presentan unos apéndices circulares en los que se han indicado los distintos tantos que pueden aparecer
- 5.
10. en un dado de tipo normal, desde cuyos apéndices parten unas líneas que van a parar a otros jugadores del propio o de distinto equipo, y a las porterías y lados del campo de juego, efectuándose el juego con una ficha que representa la pelota y con dos dados uno de tipo corriente, y el otro de tipo especial que lleva representadas en cinco de sus caras, una pelota de futbol y en la otra un silbato de árbitro, cuyos dados tira de una vez cada jugador, indicando el dado de tipo corriente, la línea que se ha de utilizar del jugador en juego, y cuando sale el silbato en el otro dado, señala falta por el jugador
- 15.
20. que recibe la pelota.

- 2.- Un juego de futbol de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado porque de las líneas que representan las jugadas, hay unas cuantas que se distinguen de las otras, por el color o por el trazo y sirven para indicar las faltas, cuyas líneas son las que se utilizan cuando sale el silbato en el dado especial, todo ello de acuerdo con un reglamento redactado al efecto.
- 25.

3.- UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

- 5 - 36975



Consta la presente Memoria descriptiva de cinco páginas foliadas y mecanografiadas por una sólo cara y vá acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, 1 de Julio de 1953

P. A.

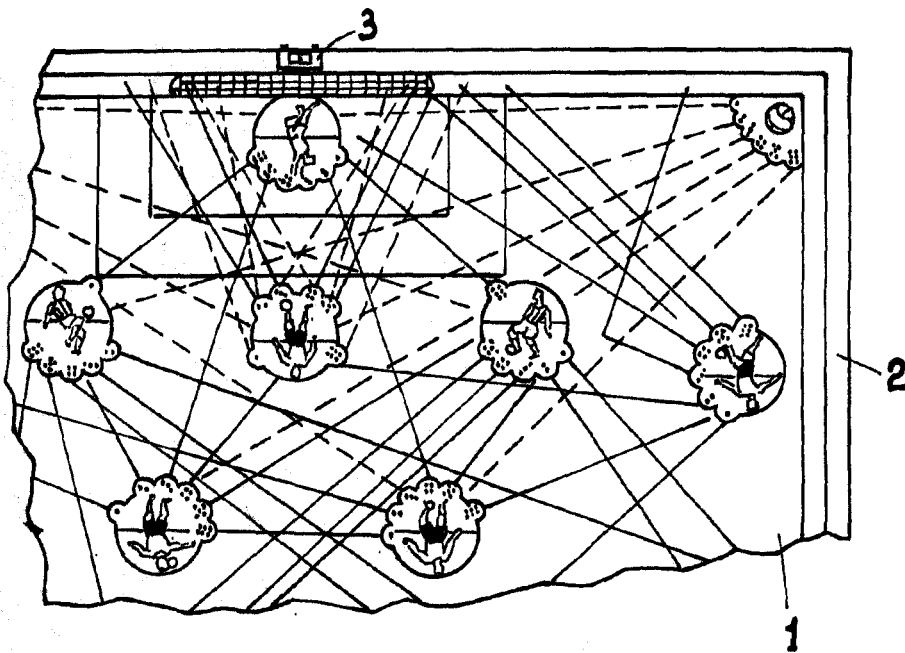


Fig. 1

36970

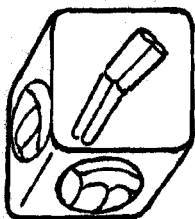


Fig. 2

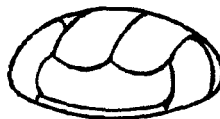


Fig. 3

- 1 JUL 1953

Madrid de ~~jun~~ de 1953

F. A.

Escala variable