

387407



38740

MEMORIA DESCRIPTIVA  
del Modelo de Utilidad solicitado a favor de  
D. GRACIANO GARCIA VENTERO, de nacionalidad es-  
pañola y domiciliado en Madrid, Avenida de Me-  
nendez Pelayo nº. 30 por : "UN JUEGO DEPORTIVO"

-----

5 Dada la afición mundial por el deporte  
del "fut-bol", se han lanzado diversos juegos que  
relacionados con el mismo, y con multiples varian-  
tes y realizaciones tienden a imitarlo para poder-  
se practicar en pequeñas dimensiones y corriente-  
mente sobre mesas y tableros.

Pero en general lo costoso de esta clase  
de artefactos y la destreza necesaria para mane-  
jarlos tienen sus inconvenientes.

10 En el Modelo que nos ocupa, en cambio,  
la sencillez de su construcción y de su manejo  
juntamente con la sugestión que ejerce el azar  
sobre las reglas del "fut-bol", hacen que el jue-  
go objeto de este Modelo de Utilidad sea verdade-  
15 ramente atractivo.

Igualmente que el real, ó reglamentario,  
consta de dos equipos representados por una o va-  
rias personas cada uno de ellos que se disputarán

20



25

la primacia en realizar un gol o mayor número de ellos que el contrario determinando cantidad o tiempo; y decidiendo la suerte, tanto el avance ó retroceso del balón, como los goles o faltas, situándose las figuras de los jugadores en un tablero en el mismo orden que lo estan en el juego real o sea contrapeados, turnándose sucesivamente las tiradas de ambos equipos.

30

El balón al empezar se situa en la salida señalada en el tablero, y en cada jugada su movimiento será hacia un lado a favor de un equipo, y hacia el otro a favor del contrario; suponiendo el avance del uno retroceso para el otro, siguiendo el curso de menor a mayor número de una serie de casillas situadas en dos perimetros uno en el interior del otro, distinguiéndose una serie de la otra, por los colores de cada equipo.

35

La jugada no implica que los puntos obtenidos lo sean a favor del equipo de turno si no del que indique el color que decida la suerte; considerándose logrado el gol cuando a favor de un equipo se completen en una tirada el número maximo exacto que figure en el tablero, unidos los obtenidos en la tirada correspondiente, a los indicados en el lugar que ocupe el balón en el momento de tirar.

40

Los corners se decidirán como se convenga en el reglamento, representándose las faltas en el tablero en sus casillas correspondientes decidiendolas igualmente la suerte y castigandose según se especifique en el mencionado reglamento.

45

En cuanto a la situación del balón y su movimiento se sigue por medio de una ficha que tiene la forma de dicho balón; decidiéndose la suerte, bien por medio de una ruleta fijada ó no al tablero, ó bien por un simple jue-

50 go de dados.



55 En el Plano y Diseño se representa un Modelo de las características señaladas, y en que en este caso los perimetros en que estan situadas las casillas de los puntos correspondientes a cada uno de los dos equipos, son circulares y señaladas del 1 al 30.

Para mayor generalidad designaremos por el equipo "rayado" uno de ellos y el otro "blanco"; sin perjuicio de que en cada caso, se substituyan por dos equipos rivales de colores diferentes.

60 En las casillas "rayadas" se pueden representar las figuras de jugadores de un cierto equipo con su número correspondiente, y en los blancos o no rayados las de los contrarios tambien con su número de equipo.

65 En (S) (P) y (G) se señalan las casillas de salida, Penalty y Gol respectivamente y en las (C) (F) y (M) las faltas Carga, "Taut" y "Mano".

En (B) se señala el balón en una posición cualquiera.

70 En este caso, el Modelo se completa por una ruleta que ocupa el centro de la figura y que no se representa para no complicarla; comprendiéndose que su pua o flecha, al girar y pararse enfrente de una determinada casilla irá decidiendo la suerte y la marcha del juego que regule el reglamento, el cual puede redactarse en la forma que se desee.

N O T A .- Se reivindica la propiedad de este Modelo de Utilidad por :

PRIMERA.- Un juego deportivo de "fut-bol", que igualmente que el real, ó reglamentario, consta de dos equipos repre-



80

sentadas por una o varias personas cada uno de ellos que se disputarán la primacia en realizar un gol o mayor número de ellos que el contrario determinando cantidad o tiempo; y decidiendo la suerte, tanto el avance ó retroceso del balón, como los goles ó faltas, situandose las figuras de los jugadores en un tablero en el mismo orden que lo estan en el juego real ó sea contrapeados, turnandose sucesivamente las tiradas de ambos equipos.

85

SEGUNDA.- El juego de la anterior reivindicación en que el

90

balón al empezar se situa en la salida señalada en el tablero, y en cada jugada su movimiento será hacia un lado a favor de un equipo, y hacia el otro a favor del contrario; suponiendo el avance del uno retroceso para el otro, siguiendo el curso de menor a mayor número de una serie de casillas situadas en dos perimetros uno en el interior del otro, distinguiéndose una serie de la otra por los colores de cada equipo.

95

TERCERA .- El juego de las anteriores reivindicaciones en que la jugada no implica que los puntos obtenidos lo sean a favor del equipo de turno si no del que indique el color que decida la suerte; considerandose logrado el gol cuando a favor de un equipo se completen en una tirada el número maximo exacto que figure en el tablero sumados los obtenidos en la tirada correspondiente, a los indicados en el lugar que ocupe el balón en el momento de tirar.

100

105

CUARTA.- El juego de las reivindicaciones anteriores en que los corners se decidirán como se convenga en el reglamento, representandose las faltas en el tablero en sus casillas correspondientes decidiendolas igualmente la suerte y castigandose según se especifique en el mencionado reglamento.

110



115

QUINTA.- El juego de las reivindicaciones anteriores en que la situación del balón y su movimiento se sigue por medio de una ficha que tiene la forma de dicho balón; decidiéndose la suerte, bien por medio de una ruleta fijada ó no al tablero, ó bien por un simple juego de dados.

SEXTA.- UN JUEGO DEPORTIVO.-

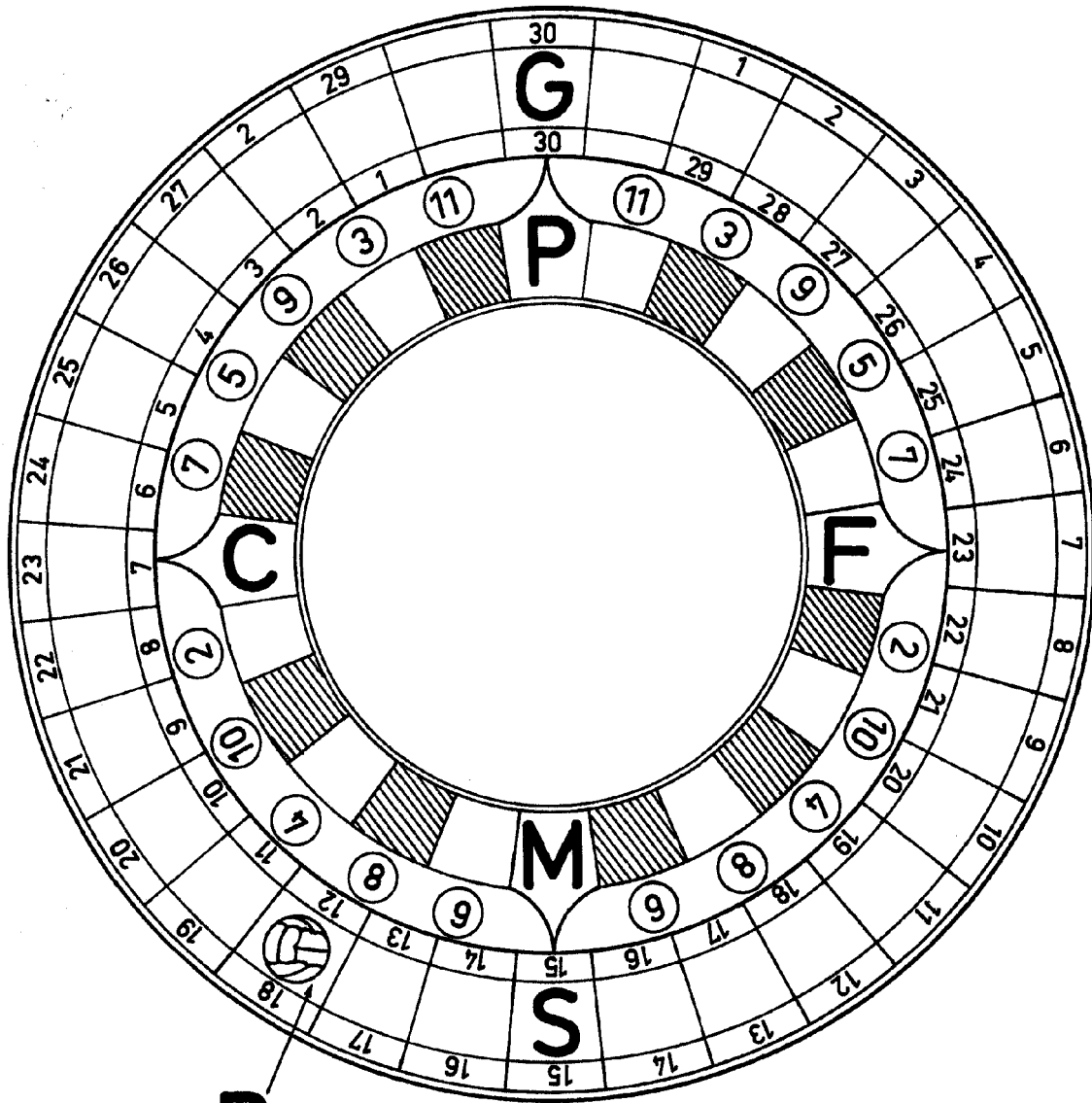
Tal y como se describe en esta Memoria descriptiva, que consta de cinco hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y una hoja simple de Planos.

Madrid, a 23 OCT. 1953

MARIO SOLER  
Por Poder



17 40



B

Escala Variable

Madrid 28 OCT 1953

MARIO SOLER

*Mario Soler*