

42192



25 M

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a un Modelo de Utilidad por veinte años, para todo el territorio español, colonias y protectorados, por: UN JUEGO DE FLECHAS, a favor de Don. Eugenio González de Carda Fernández, de nacionalidad española domiciliado en LA LINEA DE LA CONCEPCION (Cádiz) San Pablo núm. 54. -

=====

El presente Modelo de Utilidad se refiere, como su enunciado indica, a un nuevo juego recreativo practicado con flechas sobre un tablero que representa un campo de futbol, acotado en espacios convenientemente numerados, de acuerdo con el reglamento por el que se rige el juego.

Está compuesto este juego de tres elementos fundamentales: el mueble representado en la Fig. 1ª del plano



42192

adjunto. La diana o campo de juego de la Fig. 2ª y la flecha representada en la Fig. 3ª.

10 El mueble está compuesto de una base y un lateral vertical formando ángulo recto, en el cual se coloca la diana a la altura conveniente. La diana es un disco de cartón impreso madera, corcho o cualquier otro material apropiado, en el cual se representa un campo de futbol  
15 de color verde el fondo y líneas negras el campo de juego.. Cada mitad del campo lleva los colores del equipo y las de marcaciones o acotamientos que señalan el lugar de cada jugador van marcados con alambre, para impedir que la flecha pueda clavarse sobre la línea, quedando necesariamente sobre un determinado lugar.  
20

Cada equipo dispone de tres flechas, las cuales lanzará sucesivamente en la misma jugada. Se iniciará el juego clavando una flecha en el círculo central y una vez conseguido se pasar'a al espacio marcado con el nº 11, luego al número 10 y así sucesivamente hasta llegar al  
25 núm. 1 en las jugadas sucesivas. Una vez conseguido clavar la flecha en el espacio marcado con el núm. 1 se podrá tirar sobre el rectángulo de la portería y de acertar se habrá conseguido un "gol" volviendo al punto de partida para iniciar la jugada por el campo contrario.  
30

La flecha que no clave o lo haga fuera del campo será nula, considerándose fuera de juego cuando lo haga fuera del rectángulo o en el sitio contrario al que se tiene que tirar (posiciones 7-8-9-10 y 11 del equipo contrario), jugada igualmente nula.  
35

Se considerará falta grave cuando la flecha se clave en las posiciones 1-2-3-4-5 y 6 del equipo contrario

42192



castigándose lanzando el jugador que ha de ejecutar el castigo las tres flechas de la jugada siguiente, tirando al puesto que iba cuando la hicieron la falta.

Cada jugador puede lanzar o no todas las flechas que le correspondan, según interese a su jugada.

Como se vé en el plano adjunto, el campo de juego está compuesto de dos bandos, dividido cada uno en once espacios numerados y un círculo central neutral y sendos rectángulos en las porterías.

La forma de estas divisiones es característica.

La flecha es de cualquier tipo conocido, bien para ser lanzada con la mano o por medio de un aparato.

Las incidencias del juego pueden ser múltiples y detallarlas en esta memoria no constituiría límite alguno, por lo que se han mencionado las principales jugadas que en unión del aparato sirven de orientación para la comprensión del juego que se desea patentar.

Descrito suficientemente el objeto de este modelo de utilidad, se hace constar que cualquier modificación que se introduzca, ya sea en su forma, dimensiones, y clase de material empleado, se considerará como propia de la presente memoria, siempre que no altere su esencialidad característica.

N O T A

Se declaran de novedad las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

1ª.- Un juego de flechas, constituido por un mueble formado por una base y un tablero vertical sobre el que se coloca la diana impresa en cartón y montada sobre



madera u otro material propicio, que representa un campo de futbol con los colores que se deseen.

70 2ª.- Un juego de flechas, según la reivindicación anterior, que se caracteriza porque el campo representado en la diana está dividido en dos partes iguales y un círculo central, cada una de las cuales se halla subdividida en once acotamientos irregulares en forma característica numerados, así como dos rectángulos representando las porterías o final de la jugada.

75 3ª.- Un juego de flechas, según las reivindicaciones anteriores, que se caracteriza porque las rayas que marcan las acotaciones son de alambre para que la flecha haya de clavarse necesariamente en uno de los espacios, comenzando la jugada por conseguir clavar una de las tres flechas de que dispone cada equipo por jugada, en el círculo central y seguidamente en cada uno de los espacios acotados en numeración descendente desde el once al uno en las sucesivas jugadas, ateniéndose a las reglas de juego.

80 4ª.- UN JUEGO DE FLECHAS.

85 Todo ello según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de cuatro hojas mecanografiadas por una sola de sus caras y se ilustra con el plano adjunto.

Madrid, 25 de Mayo de 1.954.-

42192



FIG. 1

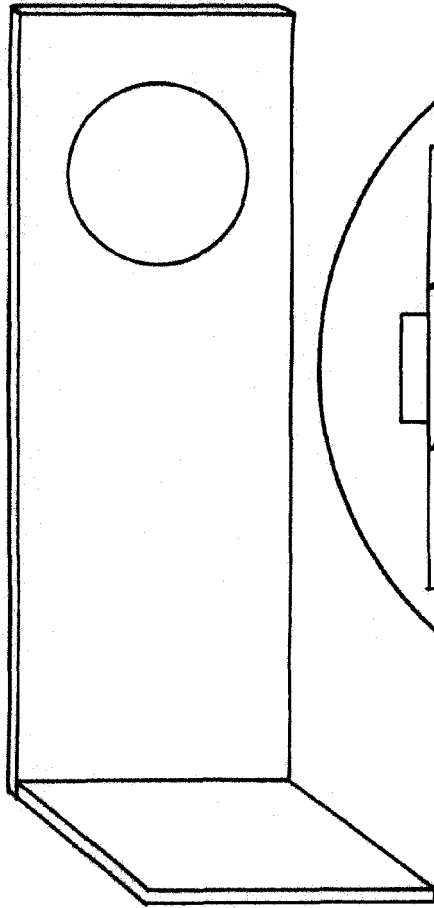


FIG. 2

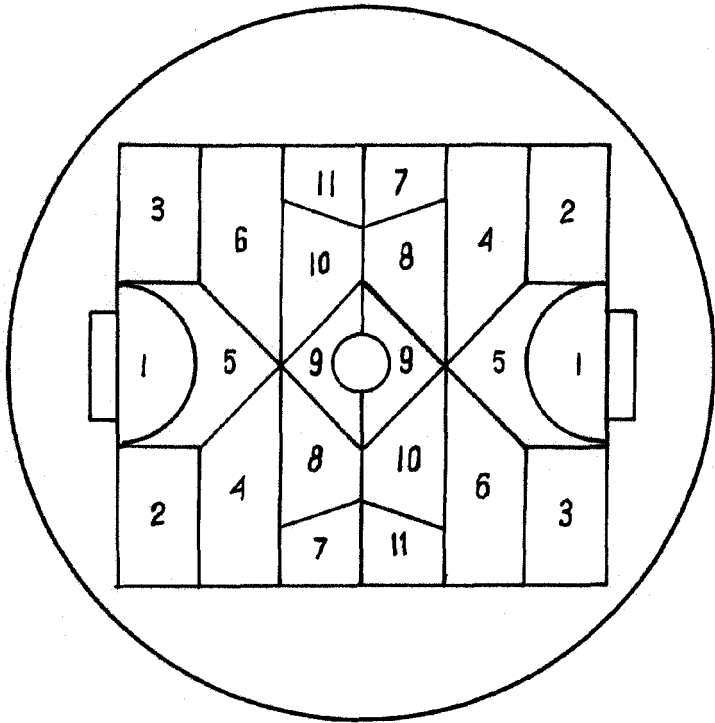
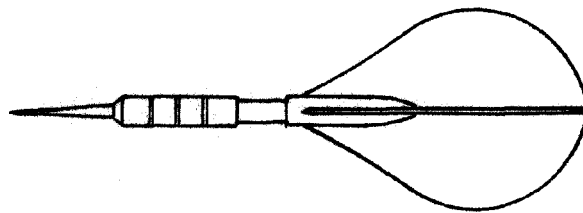


FIG. 3.



Madrid 25 de Mayo de 1954

Escala variable