

43716

437163



MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

por "UN JUEGO DE FUTBOL ESTRATEGICO, CON TABLERO Y DADOS",
a favor de D. Francisco Camps Fábregas, de nacionalidad
española, domiciliado en Barcelona, París, 174, 1ª, 2ª.

=====

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 El juego de futbol estratégico con tablero y dados
que se describe por este Modelo de utilidad, es una nue
va aportación, casi didáctica, para el estudio práctico
de la maniobra lógica y práctica del futbol, pues, si
bien interviene el factor que condiciona la calidad de
cada jugada, el jugador podrá utilizar a su libre albe
drío esta jugada o suerte en una u otra forma según le
aconseje su experiencia, sus conocimientos, o su instin
to estratégico.

10 Como ocurre en la mayoría de juegos de tablero y
dados, este juego de futbol se materializa en un table
ro, en unas figuras, en un dado con su cubilete y en un
reglamento. Pero todos estos elementos tienen, en este
juego, características propias que son las siguientes.



15 Conforme puede verse en los dibujos adjuntos , y a
título de ejemplo, el tablero -1- representa un campo de
fútbol en el que aparecen claramente marcadas las líneas
de defensa -2-, medios -3- y círculos centrales -4-; los
límites -5- del cuadrilátero del campo, las porterías se
20 representan por las proyecciones horizontales -6- de su
marco, suponiéndose que es zona de gol el cuadrilátero
-7- menor y parcial de la portería que queda saliente y
fuera del cuadrilátero del campo.

 En toda la superficie del campo están uniformemente
25 repartidas unas cruces o puntos -8- dispuestos al tresbo-
lillo que nos indican las posiciones que podrán ocupar
las figuras de los jugadores desde su comienzo hasta el
final del juego. De estos puntos o cruces arrancarán unas
flechas o rayas que marcarán los triángulos y rombos que
30 determina el tresbolillo.

 En estos puntos estarán numeradas del uno al once en
cada mitad del campo las posiciones iniciales de las figu-
ras de cada campo. Las figuras o fichas -9- representarán,
estilizadamente, las de los jugadores; estarán pintadas a
35 distintos colores, y llevarán el número -10- que les co-
rresponda del uno al once en cada equipo.

 El cubilete, que marcará por turno la suerte de cada
usuario del juego, está resuelto por una campana o globo
transparente -11- de base plana -12-, sostenida por una
40 columna -13- inferior unida a una ventosa -14- que la fi-
jará al plano del campo, la cual, en su interior conten-
drá un dodecaedro regular -15- en función de dado móvil.
Once facetas -16- del dodecaedro estarán marcadas del uno
al once y una sola, la restante -17-, con la figura, atri-
45 butos, o anagrama del árbitro, verbigratia un pito.



Cada jugador hará mover por turno la columna, el dodecaedro rodará y quedará inmovilizado sobre la plataforma inferior. El número de la faceta que quede en la parte superior determinará el número de la figura que el jugador de turno podrá hacer avanzar en el campo. Cuando salga el árbitro se considerará que el equipo correspondiente al jugador de turno está en falta y se castigará con el retroceso de todas sus figuras que se encuentran en su área de defensa a las posiciones de origen, caso de no haber ninguna figura dentro de dicha área, se le castigará con un penalty el cual será ejecutado por cualquier figura del equipo contrario, haciéndola correr diez puntos, cruces o driblings. Las figuras cuyo número salga en el cubilete avanzarán cinco puntos en diagonal o en zigzag. Las figuras números uno, dos y tres sólo podrán moverse dos driblings en todas direcciones. Estas tres figuras, uno, dos y tres, siempre que salga su número, tienen la facultad de quitar el pase a la figura del equipo contrario que le convenga, siempre que la alcance con sus dos driblings, y ambas figuras volverán a sus respectivas posiciones de origen.

Si al salir el número uno, dos, o el tres, no le interesara al jugador su desplazamiento se podrá hacer correr cinco driblings a cualquier otra figura del mismo equipo, siempre que no consiga hacer gol.

Cuando una figura llegue dentro del área de gol del equipo contrario, se considerará que ha conseguido un gol y se anotará en el marcador de su equipo que completa el juego y que luego se describe. El juego continuará con la misma posición de todas las figuras al conseguir el gol, excepto la figura que lo ha conseguido la cual deberá volver a su número correspondiente o posición inicial.



La duración del partido será por cantidad de goles o por tiempo, según estipulen los jugadores.

80 Este juego se puede hacer más o menos prolongado al acertar o aumentar la cantidad de driblings.

85 El marcador -18- consistirá en un soporte aplanado con dos discos -19- numerados giratorios colocados en su interior; con mirillas -20- para dejar visible uno solo de los números de cada disco. Este soporte se apoyará en una columna fija por ventosa inferior en el tablero.

Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

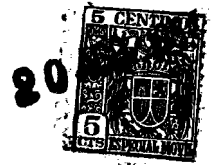
N O T A .

90 Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de utilidad:

1 - Un juego de fútbol estratégico, con tablero y dados, que esencialmente se caracteriza porque su tablero representa el plano de un campo de fútbol, con las líneas de los límites del cuadrilátero, los círculos centrales, la línea divisoria de los dos terrenos, las de defensa, la de portería y un cuadrilátero posterior en cada una de éstas que representa la zona de gol; porque en este campo aparecen una serie de puntos, uniformemente repartidos dispues-
 95 tos al tresbolillo, con indicación de los lados de los rombos que determinan; porque aparecen inscritos los números del uno al once sobre los puntos correspondientes a las posiciones iniciales de cada figura de jugador al comenzar el juego; porque consta de veintidós figuras
 105 que representan estilizadamente los jugadores, siendo el color de los trajes de los once que forman un equipo distinto de los otros once; porque en cada equipo, sus figuras van señaladas del uno al once; porque el cubilete queda resuelto por un plano sostenido por una columna cen-



- 110 tral sujeta a una ventosa para su fijación al plano del campo, estando superiormente cubierto este plano por una especie de campana transparente; y porque el dado contenido en esta campana es un dodecaedro regular en el que once facetas están numeradas del uno al once y la doceava
- 115 representa el árbitro, su anagrama o su pito.
- 2 - El propio juego de la reivindicación anterior, caracterizado porque se complete con un marcador consistente en dos discos con números correlativos dispuestos radialmente, giratorios alrededor de dos ejes paralelos sostenidos por un soporte que casi los cubre por ambas caras con mirillas laterales con las que coinciden los números radiales de los discos; este soporte queda sostenido por una columna fija por una ventosa que permite sujetarlo a un margen del campo.
- 120
- 125 3 - El propio juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque se complete con un reglamento de juego cuyas directrices generales son, sorteo del jugador que iniciará la partida, colocación de las figuras de cada equipo en el campo y en su emplazamiento numerado correspondiente; el número del dodecaedro que salga en cada tirada representará la jugada de la figura de igual número del jugador de turno; los avances de las figuras del cuatro al once serán de a cinco emplazamientos sucesivos, en diagonal o en zigzag sobre el campo; los avances de
- 130
- 135 las figuras del uno al tres serán de tres puntos o emplazamientos sucesivos en cualquier dirección; el choque de una figura con otra del campo contrario representará el regreso de esta última a su posición de origen; la entrada de una figura en zona de gol representará un gol a favor de su equipo; la salida del árbitro en el dodecaedro
- 140



representará el castigo del equipo del jugador de turno con el retroceso de sus figuras situadas en zona de la defensa contraria a sus puntos de origen o sino las hay, con un penalty, representado por el avance de diez posiciones de una de las figuras del equipo contrario.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurren en la esencialidad del Modelo de utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cual objeto es:

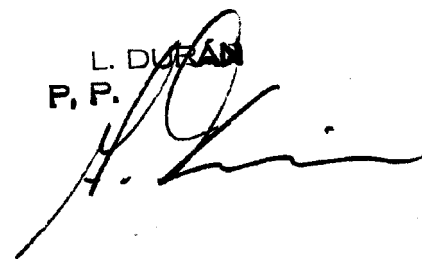
4 - "UN JUEGO DE FUTBOL ESTRATEGICO, CON TABLERO Y DADOS".

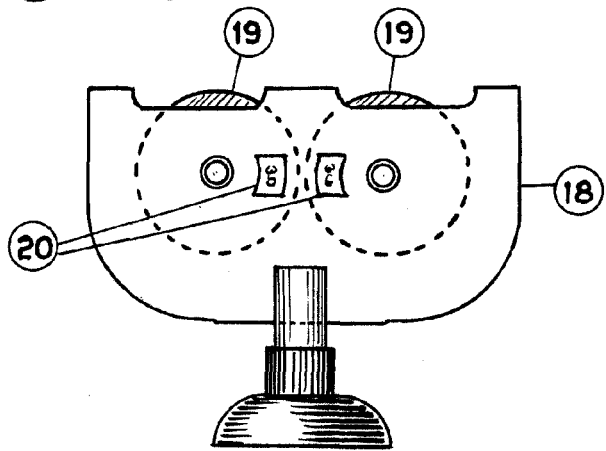
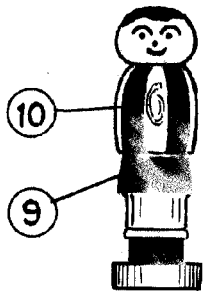
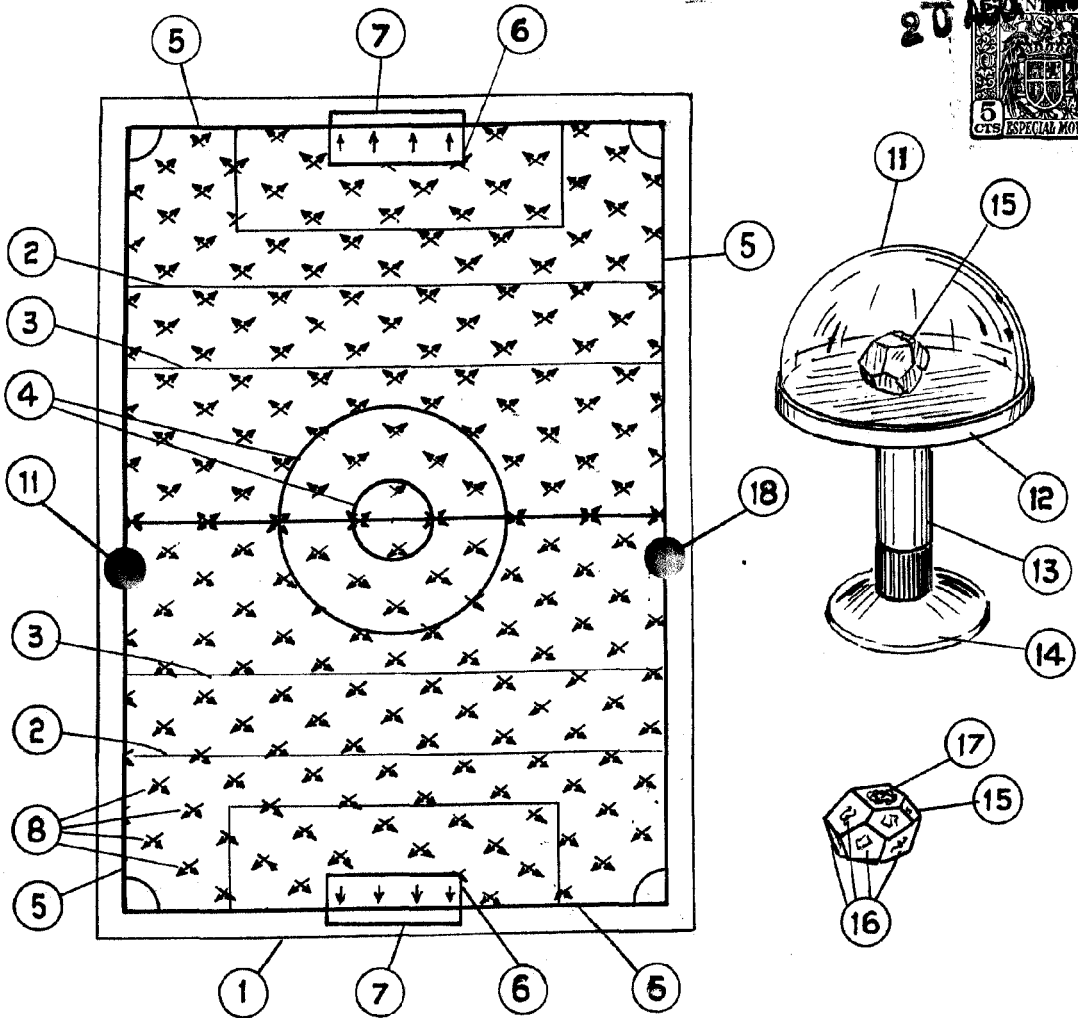
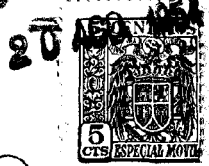
Consta la presente memoria de seis hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y del dibujo unido a la misma.

Barcelona, veinte de Agosto de mil novecientos cincuenta y cuatro.

P.A. de D. Francisco Camps Fábregas,

L. DURAN
P. P.





BARCELONA 20 JUN 1954

L. DURAN
P. P.

ESCALA VARIABLE