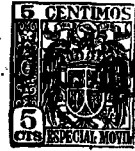


51469

51469

-5-



M O D E L O D E U T I L I D A D

per 20 años

en España, a favor de Don Eduardo BLANCHARD CASTILLO,
de nacionalidad española, domiciliado en Zaragoza,
Plaza Asso nº 1,

per:

"JUEGO DE FUTBOL DE SALON"

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

El actual modelo de utilidad proporciona un nuevo juego de futbol en tamaño reducido para cuya práctica se utilizan fundamentalmente una superficie de juego cuadrada, en la que se encuentran marcados los distintos sectores, al igual que en los campos de juego reales. Cuenta asimismo con dos porterías obtenidas preferentemente a partir de material plástico, las cuales se adaptan con facilidad en el borde de la lámina que forma el campo de juego.

Un grupo de muñecos de cada bando y varias li-

51469



- 2 -

enas y un dado constituyen el resto de los dispositivos que integran éste juego, para cuya práctica han de seguirse las siguientes normas:

5. La partida podrá durar todo el tiempo que los jugadores lo estimen conveniente y resultará vencedor aquel que ha logrado mayor número de goles. La práctica del juego normalmente se ejecutará por dos personas, pudiendo someter la dirección de la partida al arbitraje de un tercero, en particular para decidir en aquellos casos dudosos.

10. Cada equipo consta de siete jugadores distribuidos y marcados en la forma siguiente:

15. Un guardameta señalado con el número 2), dos defensas y un medio central (3) y de tres delanteros (4)

20. Para iniciar el juego, cada jugador lanzará su dado iniciando la salida o saque, el que mayor puntuación obtenga. Los jugadores de cada equipo se colocarán dentro de su correspondiente campo de la forma siguiente, suponiendo que los señalados con letras -R- tendrán el balón.

25. El saque lo efectúa el delantero centro (R4), situado en el círculo central y debe mover el balón primeramente hacia adelante enviándolo a su pareja, sin intentar regatear. Enseguida, jugadores y balón pueden ser desplazados -en conjunto- ó bien separadamente, salvo los jugadores que estén fuera de juego.

30. Después de mover la pelota, el desplazamiento de los equipos se efectúa en dos tiempos:

51469



12.- Desplazamiento total o parcial del equipo que no jugó el balón.

29.- El desplazamiento total o parcial del equipo adversario.

- 5. Para los jugadores, desplazados a la mano, las cifras que riguran sobre los soportes indican el máximo de cuadros que pueden ser desplazados hacia adelante y lateralmente. Todo desplazamiento hacia atrás está limitado a un cuadro menos que la cifra indicada. En los desplazamientos, los jugadores pueden pasar por cuadros ocupados por un adversario o una pareja, e incluso pararse si, a continuación del desplazamiento de los dos equipos, ninguno de ellos entra en posesión del balón, en cuyo caso, se efectúa entonces un nuevo desplazamiento de los dos equipos.

39.- Posesión del balón:-

- a) Está en posesión del balón todo jugador que se encuentre instalado o que llegue al mismo cuadro que ocupa el balón y sólomente éste puede propulsarlo.
- b) Cuando el balón se sitúa en varios cuadros se considera como llegada a cada uno de esos cuadros. Esto tiene por consecuencia asegurar su posesión a todo jugador que se encuentra o que llegue a uno de esos cuadros ocupados por el balón.
- c) Cuando muchos adversarios se encuentren o lleguen a la misma casilla que el balón, la posesión de éste último se juega con nueva tirada de dados. Cada campo tiene derechos a tantas tiradas de



dados como jugadores posee colocados en posesión del balón, sin que los valores de las tiradas de dados puedan acumularse, es la tirada más alta la que lo consigue. El o los jugadores batidos se eliminan para permitir al ganador propulsar el balón.

5.

En el fútbol se llama regatear la acción de sortear uno o varios adversarios llevando la pelota con el pie. En el juego actual, el jugador poseedor del balón, le está prohibido regatear cuando sale

10.

a propulsar la pelota de cuadro en cuadro contiguo. Durante ésta acción, adversarios y parejas no son desplazados. El regateo está autorizado con un máximo de tres cuadros. Está prohibido en el saque y en las puestas en juego.

15.

Si el balón llega a un cuadro ocupado por un jugador, éste último puede lanzar inmediatamente el balón antes de cualquier desplazamiento de parejas o de adversarios.

20.

Es posible tirar a gol desde cualquier sitio del terreno, siendo válido el gol salvo si está marcado directamente por el muñeco que actúa como guarda meta, debiendo repetirse el saque.

25.

En las superficies de la portería y de los defensas si, el portero se encuentra o llega al mismo cuadro que uno o varios adversarios, toma la delantera sobre ellos para obtener el balón, sin necesidad de lanzar los dados. Para propulsar el balón, el guardameta tiene derecho a colocarse en dos cuadros sin oposición de los adversarios.

30.

Un jugador está fuera de juego cuando, encon-



trándose en la mitad del terreno adversario, y el balón detrás de él, no hay más adversarios entre él y el guardameta.

5. El jugador fuera de juego será sancionado (de un golpe franco sin impedimento alguno, con la ventaja del equipo adverso, sacado del cuadro donde el fuera de juego ha sido cometido.

El balón es considerado fuera de juego en el momento en que rebasa la banda o la línea de gol.

10. En consecuencia:

1º. Después de cada gol marcado se envía nuevamente hacia delante del equipo que acaba de ser goleado.

15. 2º. Cuando el balón sale por línea de gol, es puesto en juego por el guardameta interesado, a partir de un punto cualquiera del área de penalty.

20. 3º. Al salir el balón por línea de gol por falta de uno de los jugadores de su campo, es una falta sancionada por corner, efectuándose el lanzamiento del balón por un adversario, desde el rincón correspondiente, marcado con un círculo.

4º. Cuando un jugador impulse el balón por la banda, el balón es puesto en juego por un adversario, desde el cuadro donde salió el balón.

25. Para los casos 2º, 3º y 4º, antes de la puesta en juego se puede proceder a desplazar los jugadores de los dos campos siguiendo las citras situadas en los ángulos. Hasta aquí se han comentado las normas por las que éste juego se rige y a continuación se describen las diversas piezas mediante las cuales se
- 30.

51469



- consigue llevar el juego a la práctica. Comprende el juego fundamentalmente un campo formado por un tapete rectangular que tiene marcados las diversas líneas normales en el juego de futbol, cuales son el
5. área de la portería; la de penalty; líneas defensiva; línea de medios y línea central o de delanteros interrumpida por el círculo central. El fondo de este tapete muestra una cuadrícula formada por líneas horizontales y sus correspondientes verticales que
10. atraviesan las anteriores distribuidas en forma que dividen el campo en 768 casillas correspondiendo 24 en las líneas de gol y 32 en las bandas o líneas laterales.
- Las porterías están formadas por unas piezas de
15. material plástico, si bien es evidente que pueden construirse a base de cualquiera otro material adecuado. Los jugadores igualmente están formados por unos muñecos solidarios o montados sobre una peana ó base de sustentación, en la que, aparecen marcados
20. los números 2-3- y -4- conforme antes se indicó, a fin de determinar cuales son los porteros o guardametas, los defensas y medios así como los delanteros.
- Unos dados y diversas fichas complementan los elementos necesarios para la práctica del juego.
25. Para que se comprenda con facilidad las características y detalles relativos a la organización del modelo que nos ocupa, se adjunta a ésta memoria una lámina de dibujos ilustrativos en los que de forma esquemática y tan sólo por vía de ejemplo se presentan los detalles preferidos de la idea del actual
- 30.



modelo.

- 5 D

En éstos dibujos:

5. La figura 1ª, corresponde a un esquema que muestra la distribución de los diversos jugadores antes de iniciar el juego.

La figura 2ª, muestra en vista lateral una portería que se adapta al tapete que constituye el campo de juego.

10. La figura 3ª, muestra una figurilla representativa del guardameta.

La figura 4ª, muestra un jugador diferente al guardameta.

15. La figura 5ª, corresponde a una vista del campo de juego constituido, conforme queda expuesto, por un tapete sobre el que se marcan las casillas que determinan el desplazamiento de los jugadores y del balón.

20. Haciendo simultáneamente referencia a los dibujos comentados se hace constar que mediante el número -1- se indica el tapete enrollable que constituye el campo de juego, el cual tiene marcado en las respectivas zonas de gol el número -6- y en las de penalty el número -18-. El número -2- señala la portería, organizada sobre el cerco -3-, cuya base de sustentación -4- se encuentra subdividida en dos ramas -5- y -7-, que forman la abertura -10-, en la que es recibido el borde del tapete -1-.

25. Los números -8-, indican los jugadores solidarios o montados sobre las bases -9- que, facultativamente, pueden estar provistas de un lastre -12-.

30.



Finalmente el número -11- señala la cuadrícula o casillas formadas o trazadas sobre el tapete.

- El modelo descrito, se encuentra sujeto a muy amplias variaciones en sus detalles constructivos, siendo evidente que tales variantes se considerarán como comprendidas dentro del alcance de éste registro.

N O T A

Se declaran como de novedad para todo el territorio español, el contenido de las siguientes

10.

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

- 1a.- Juego de futbol de salón, que se caracteriza por contar con un tapete enrollable, que constituye el campo de juego, dividido en casillas sensiblemente homólogas que determinan los distintos desplazamientos de las del balón, así como de las figuras representativas de los futbolistas.

15.

- 2a.- Juego de futbol de salón, caracterizado por que sobre los bordes del tapete enrollable a que se refiere la nota precedente, se ajustan las porterías constituidas por una armadura rígida, cuyo cerco en sus planos interiores tiene practicadas ranuras longitudinales, las que actuando a modo de pinza reciben y retienen el borde del tapete.

20.

- 3a.- Juego de futbol de salón, caracterizado por que las figurillas representativas de los jugadores se encuentran solidarizadas con una base de sustentación en cuyo seno, facultativamente, se encuentra.

25.

- 9, - 51469



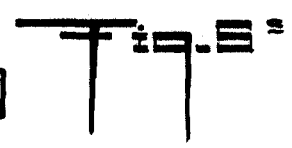
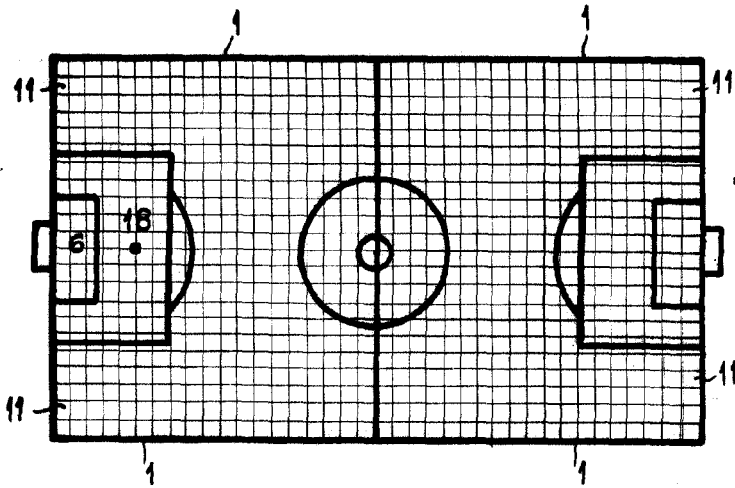
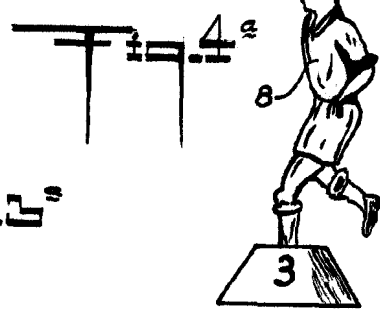
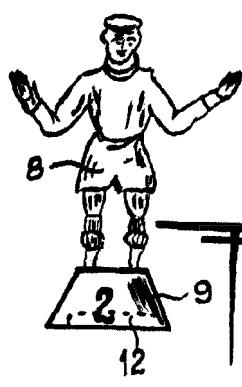
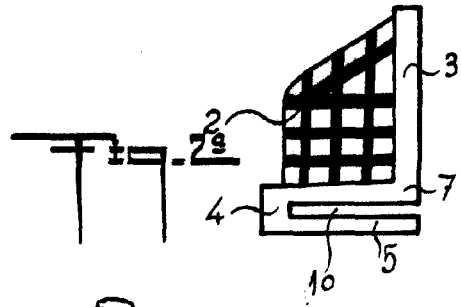
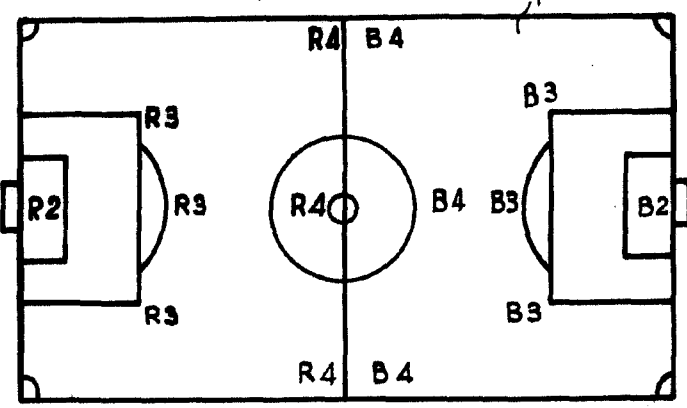
incorporado una pieza de lastrado.

4.- "JUEGO DE FUTBOL DE SALON".

Todo ello tal como se describe y reivindica en la presente memoria descriptiva, que consta de nueve
5. hojas escritas a máquina por una sóla cara, y planos que la ilustran.

Madrid, - 5 de Diciembre de 1.955

51469



MADRID 5 DICIEMBRE 1955.-
P. G. E. GONZALEZ-VACROS.

[Handwritten signature]

ESCALA VARIABLE.-