

52745



171

52740

MEMORIA DESCRIPTIVA  
DE UNA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS  
EN ESPAÑA, A FAVOR DE DON FERRUCCIO CANTONE CALIGARIS,  
DE NACIONALIDAD ITALIANA, CON RESIDENCIA EN SEGOVIA  
(España) Serafin, 3

s o b r e:

" "NUEVO JUEGO DE SOBREMESA" "

~~~~~

•52745



El objeto de la presente invención es un juego de sobremesa, basado en el popular juego de fútbol, del que se siguen las reglas en cuanto es posible.

5 El juego se efectúa sobre un tablero, de forma rectangular, con señales y marcaciones iguales que en los campos verdaderos; además de ello lleva una pluralidad de orificios equidistantes por toda su área, en los que se sujetan los jugadores y se mueven colocándolos y descolocándolos en ellos, los que son representados por figuritas de 10 dimensiones apropiadas, y en número de 11 por equipo, que son los que efectúan el juego, disputándose un balón, tratando de hacerlo pasar a través de la puerta o meta adversaria.

15 El juego se efectúa por dos personas, que cada una de ellas dirige un equipo, disponiéndose en los laterales derechos correspondientes al tablero de juego, de un dispositivo para conseguir los tantos o puntos, mediante los cuales sea efectuará el avance o retroceso de las 20 figuras de los jugadores. Al obtener los puntos, los jugadores podrán optar por tiro largo al avanzar con la totalidad de puntos obtenidos, o tiro corto o de cabeza al limitar estos puntos a la mitad, moviendo luego el balón en línea recta, tantos orificios, como puntos salieron.

25 Antes de accionar el dispositivo para obtener los puntos, el jugador tendrá que declarar en que dirección va a tirar el balón, pudiendo hacerlo en las ocho direcciones posibles, es decir hacia adelante, atrás, derecha, izquierda y en las cuatro direcciones diagonales.

30 En el juego pueden introducirse modificaciones co-



rrespondientes a las varias incidencias del juego del fútbol (manos, punición, saque de esquina, etc) o limitar dichas modificaciones según los jugadores entiendan o no dicho juego.

5        Antes de cada jugada el jugador que va a tirar tendrá derecho a desplazar a dos futbolistas ( o más, según acuerden los jugadores) además del que colocará en el sitio donde se encuentra el balón, figurando ser él que va a tirar.

10       Cuando el balón cae en el sitio ocupado por un futbolista del mismo jugador, éste tiene derecho a repetir la jugada y si cae un orificio detrás de él, se considerará que le dé con la cabeza y podrá repetir la jugada con un tiro corto.

15       El balón lleva un apéndice u orificio por el cual puede sujetarse al pie o a la cabeza de los futbolistas, que llevan respectivamente un agujero o un apéndice en dichas partes, para dar más apariencia de realidad al juego mismo.

20       Los jugadores ganarán un punto haciendo un "gol" o meta, es decir cuando el balón cae en uno de los agujeros interiores de la puerta, siempre que no esté el portero en el anterior respecto al tiro del balón, pues en este caso se considera que lo haya parado.

25       Para mejor comprensión de la descripción que sigue, se adjuntan dibujos a los cuales se hace constante referencia a lo largo de la misma.

La Fig., 1ª, es una vista en planta de la superficie de juego.

30       La Fig., 2ª, es una vista en perspectiva del disposi-

•52745



tivo mecánico para conseguir los puntos base del juego.

La Fig., 3ª, es un vista de una de las figuras de los jugadores, y

La Fig., 4ª, es un detalle del esférico que se usa para el juego.

5

Consiste la presente invención en un nuevo juego de sobremesa, caracterizado porque se dispone una superficie(1) rectangular equivalente a los juggos reales, en la que incluso se han marcado todas líneas, como son la de "gol",

10 "penalty", etc., disponiéndose en toda la superficie y equidistantes una pluralidad de orificios (3) sobre los que se coccarán los jugadores y el esférico, a tenor de la puntuación que se logre. Las porterías (2) están colocadas fuera de la superficie de campo, igualmente con

15 orificios para situación de jugadores y esférico. La superficie de juego está dividida en dos sectores (1' y 1'') que corresponden a cada equipo, situándose en los margenes laterales derechos, un dispositivo (4) para obtener la puntuación y actuar en el juego con arreglo a la misma,

20 cuyo dispositivo consiste en una caja de forma paralelepípedica, que presenta una abertura superior en su parte izquierda (5) donde se acondiciona una figura de un jugador (6) con un eje (7), uniéndose a una de las extremidades de dicho jugador una varilla (9) que sale por un

25e costado de la caja, cuya varilla lleva entre dicho costado y la extremidad del jugador, colocado un muelle (10), con el fin de que al tirar del mando (8) y soltarlo la otra extremidad del jugador propine el golpe a un esférico (14) que según la fuerza del muelle se parará en unas

3.0 concavidades (15) debidamente marcadas con el número de

• 52745



5 tantos en la base de la caja del dispositivo (4). Dicho recorrido del esférico podrá ser reducido, acoplando al mismo un cordón (12) con una anilla en su extremo (13) para tirar de él, el cual se fijará en un pivote (11) que sale de la caja o dispositivo (4), consiguiéndose de esta forma un menor recorrido del esférico, y por lo tanto menos puntuación, ya que las concavidades se suceden progresivamente.

10 Las ventajas de la presente invención, se deducen de lo anteriormente expuesto.

Si bien la forma de ejecución aquí descrita constituye aplicación preferente de la presente invención podrán introducirse modificaciones de forma y de detalle sin que por ello varíe la esencialidad de la misma, la cual se reivindica en la siguiente

N O T A

En resumen; la presente patente de Modelo de Utilidad recaerá sobre las siguientes reivindicaciones:

20 1ª.- Nuevo juego de sobremesa, caracterizado porque se dispone una superficie rectangular equivalente a los juegos de fútbol reales, en la que incluso se ha marcado todas sus líneas de juego, practicándose en toda la extensión de la superficie una pluralidad de orificios equidistantes sobre los que se colocarán los jugadores y esférico mediante una prolongación o apéndice que lle-

25 van en la parte inferior y que se introduce en los orificios.

30 2ª.- Nuevo juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado porque en los márgenes derechos de la superficie de juego se disponen unos dispositivos

• 52745



para la obtención de puntuación y actuar en el juego con arreglo a la misma, presentando dicho dispositivo forma de una caja paralelepípedica que lleva una abertura en su parte superior izquierda donde se acondiciona una figura de un jugador, con un eje que le suspende entre los laterales de la caja, a la vez que a una de las extremidades del jugador se une una varilla que sale por un costado de la caja, cuya varilla lleva entre dicho costado y la extremidad, dispuesto un muelle con el fin de que al tirar del mango y soltarlo la otra extremidad del jugador propine el golpe a un esférico que hay dentro de la caja.

3<sup>a</sup>.-Nuevo juego, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el esférico al recibir el impulso terminará su recorrido una vez culmine el efecto, yendo a caer en unas concavidades debidamente puntuadas, cuyo resultado será aplicado al juego.

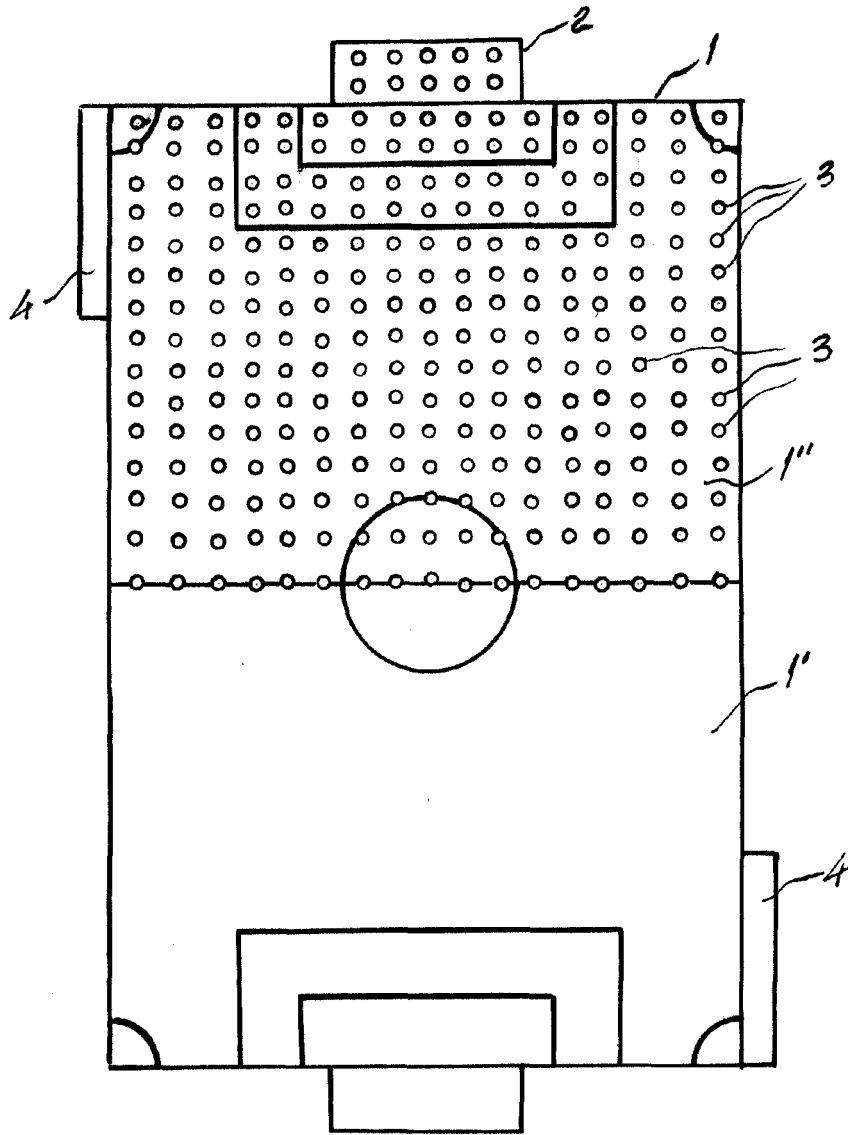
4<sup>a</sup>.-Nuevo juego, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque para limitar el recorrido del esférico dentro de la caja-dispositivo, se le coloca al mismo una cordel con una anilla en el extremo que sale fuera de la caja, fijándose dicho cordel a un pivote sito en la misma.

5<sup>a</sup>.-NUEVO JUEGO DE SOBREMESA.  
Según se describe en la presente memoria que consta de seis hojas escritas a máquina y dibujos.

Madrid, 17 de febrero de 1.956



FIG. 1



ESCALA VARIABLE

17 FEB 1968

*[Handwritten signature]*

52745



FIG. 2

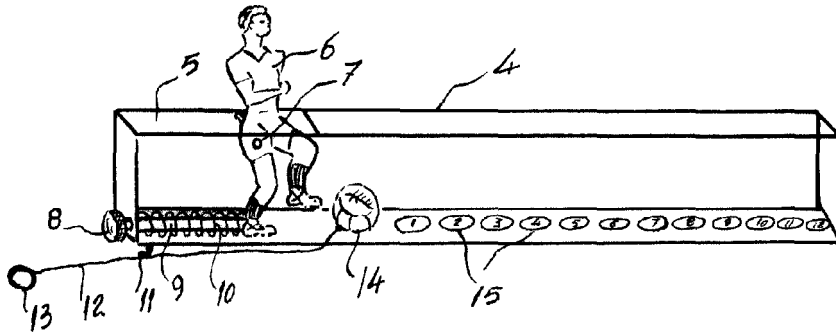


FIG. 3



FIG. 4



ESCALA VARIABILE

DELLA ...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...