

12



•53641

MEMORIA DESCRIPTIVA.  
=====

MODELO DE UTILIDAD

PAIS: ESPAÑA

DURACION: VEINTE AÑOS

OBJETO: "NUEVO JUEGO DE MESA, DE APLICACION  
GENERAL, BASADO EN EL FUTBOL".

=====

A favor de: Don ISAAC LORENZO SANTIAGO

Residente en: SALTO DE SAUCELLE - Salamanca -

Nacionalidad: ESPAÑOLA.



•53641

Son múltiples los procedimientos más o menos ingeniosos, ideados por la humanidad a través de las épocas y a través de los países, para hallar un entretenimiento, que compense las largas horas de quietud física a que obligan  
5 ho sólo las enfermedades, sino las inclemencias del tiempo, durante largas épocas del año, o las veladas nocturnas de todo momento.

Todo ellos, tienden a acaparar el espíritu de los participantes y aún de los asistentes como espectadores, ha  
10 ciendo tomar parte en mayor o menor medida, al ingenio y viveza de cada cual y a su capacidad de concentración, bien pu  
ra y exclusivamente como en el caso del antiquísimo y siempre actual ajedrez, bien en simple participación con el azar, en la mayoría de los juegos de cartas; bien con predominio  
15 casi total de éste último, cual es el caso de la infinidad de juegos en los que se emplean los llamados dados.

La mayoría de éstos juegos de salón, no son más que la condensación simplificada y normativizada, de batallas o incrementos deportivos reales. El tablero de ajedrez es un  
20 campo de hecho en miniatura, y los jugadores que mueven las figuras, generales del ejército en lucha. Se conocen además, muchos otros juegos de dichas y dados que simulan batallas navales o aéreas o terrestres; evasiones, ataques, etc..., en definitiva esquematizaciones convencionales, de puras con  
25 venciones de la vida, como son los reglamentos de muchos juegos.

Entre las esquematizaciones de juegos diversos, llevadas a las reducidas dimensiones de una mesa, figuran de modo

•53641<sup>1</sup>



no pequeño, las dedicadas al futbol, que, especialmente en  
30 España, ha llegado a constituir el espectáculo deporte por  
excelencia para personas de todas edades y condiciones.

El Modelo de Utilidad que, con la presente memoria  
se describe y reivindica, lo es efectivamente por cuanto con  
el mismo y sobre ciertas bases ya conocidas y comunes, como  
35 los dados, fichas, terrenos de juego, etc., se logra un en-  
tretenimiento apasionante que, absorbe y distrae, siempre  
que se sigan realmente las normas de su reglamentación sobre  
el plano adaptado para el mismo. Dicha reglamentación y el  
referido plano constituyen la esencia reivindicada, como es  
40 fácil de entender.

Consta, fundamentalmente, de una ficha que actúa  
como balón, un dado o cubo numerado por sus seis caras, del  
uno al seis, como todos los conocidos y 1 tablero, de dimen-  
siones variables, dividido en dos campos. En cada campa, -  
45 existen once círculos, del mismo color y que, en el plano  
adjunto, se representan en cuadrículado y rayado respecti-  
vamente, que constituyen los 11 jugadores de cada equipo.

De cada círculo de los indicados, parten seis lí-  
neas que constituyen otras tantas posibles trayectorias del  
50 balón o ficha; cada una de ellas tiene señalado uno de los  
seis números, susceptibles de salir al arrojar el dado. Las  
líneas que terminan en punta de flecha a su llegada a un cír-  
culo, representan tan solo entrada en dicho círculo, sin sa-  
lida inmediata del mismo.

55 Las personas imprescindibles para este juego, son  
dos, cada una de ellas juega con cada uno de los equipos ci-  
tados. Previamente al comienzo del juego, convendrá fijar la



duración de cada tiempo, constituyendo dos tiempos de partido completo.

60 Se inicia el juego, sorteando, mediante dado, aquella que obtegan el número mayor, comienza. En este momento, se sitúa el balón-ficha, en el círculo 9 (delantero centro) situado aproximadamente, en el centro del tablero. Lanzado el dado, el número que salga indicará la trayectoria a recorrer por el balón-ficha. Si el balón convencional va a un jugador del propio equipo, (de un rayado a un rayado, por ejemplo, en el plano adjunto), sigue la misma persona que juega con ese equipo lanzando el dado y llevando el balón por donde su número le indique, hasta tanto el balón llegue a un círculo representativo de jugador contrario, comenzando a lanzar entonces el dado la otra persona siguiendo las normas citadas.

75 Para avanzar, siempre el balón-ficha llegue a uno de los círculos números 7 (extremo derecha), 8 (interior de recha) y 11 (extremo izquierda), avanzará el balón, sin necesidad de lanzar el dado, siguiendo las trayectorias marcadas en el plano con B para el equipo cuadrículado y R para el rayado, hasta el círculo que lleva el mismo número (7, 8 y 11) próximo a la portería contraria. Desde esta nueva posición, el balón irá por la trayectoria que el dado le indique. El número 9, delantero centro, también tiene posición avanzada en campo contrario, pero para llegar a la misma deberá obtenerse en el dado, el número correspondiente.

85 Llegado el balón al corner, deberá lanzarlo la persona que juega con el equipo opuesto a la esquina en que se produjo. El fuera de puerta, tendrá lugar cuando el balón sal



• 53641

ga fuera por la lateral menor, siendo colocada entonces dicha ficha-balón en los círculos 2 o 3, según haya salido por la derecha o izquierda de la portería. Cuando el defensa inicia la jugada por haber salido fuera el balón, no incurrirá nunca en las faltas de corner o penalty. En el caso de que saliere el número correspondiente a estas jugadas lanzará de nuevo el dado, hasta sacar otro número.

El fuera de banda, tendrá lugar al salir el balón por las laterales mayores; en tal caso, se colocará el balón en el círculo 8, posición avanzada del jugador contrario a quien le echó fuera, continuándose el juego.

Llegado el balón al punto de penalty, será el equipo contrario el que lance el dado, se atenderán a los siguientes resultados:

1, 2, 3, 4 = GOL.

5 = PARADA.

6 = FUERA DE PUERTA.

Si seguida una trayectoria el balón rebasa la portería, o conseguido un número de gol, en el caso de penalty, el equipo que lo ha logrado se apunta un tanto.

Para continuar el juego se colocará el balón en el círculo 9, exactamente como al principio, con la salvedad de que quien inicia el juego, en este caso, es el equipo contrario, de quien lo inició en la primera parte.

Puede apreciarse, fácilmente, que el Modelo de Utilidad que se reivindica, está basado en el fútbol y, naturalmente, en tal sentido no pretende reivindicar lo que tiene de común con el mismo, y con otros juegos igualmente basados. Por el contrario, el juego tiene una serie de características



•53641

peculiares, que son las que se reivindicacion, no haciéndolo así, con respecto al material a emplear en su fabricacion, -tamafio y dimensiones, del Modelo de Utilidad, que por VEINTE AÑOS, se solicita en España, como nuevo y de propia invencion del peticionario, haciéndose las siguientes:

REIVINDICACIONES

125

1ª.- "NUEVO JUEGO DE MESA DE APLICACION GENERAL, BASADO EN EL FUTBOL", que se caracteriza fundamentalmente, por constar de un tablero de dimensiones variables, a modo de campo de futbol, esquemático, provisto de treinta círculos, numerados distribuidos entre las dos mitades de dicho campo, de los cuales quince llevarán un mismo color, y los restantes otro distinto, yendo distribuidos de tal modo que, en cada medio campo, aparecen once círculos jugadores de un equipo y cuatro del contrario, respectivamente.

135

2ª.- "NUEVO JUEGO DE MESA DE APLICACION GENERAL, BASADO EN EL FUTBOL", que se caracteriza asimismo, porque cada uno de los círculos es punto de partida de seis líneas o trayectorias, cada una de las cuales tiene marcado un número del uno al seis, correspondientes a las seis caras de un dado, con el que se juega, y significando las de punta de flecha, entrada en el círculo que señalan, sin salida directa, en tanto que los círculos señalados con los números 7, 8 y 11, de cada bando, son simplemente puntos de avance

140



•53641

145 hasta sus dobles respectivos, de igual color, en campo contrario, conforme a líneas de trazo grueso señaladas.

3ª.- "NUEVO JUEGO DE MESA DE APLICACION GENERAL, BASADO EN EL FUTBOL", según las reivindicaciones 1ª y 2ª, y que además se caracteriza porque jugado por dos personas, con ficha-balón y dado y cambios de tiempo y terreno, convencionales, se inicia el juego a partir de una de los dos  
150 círculos distintos, sitos en el gran círculo central del terreno, siguiéndose la trayectoria que marque el dado por el propio iniciador, hasta que el balón llegue a un contrario, que prosigue el juego, teniendo la peculiaridad el nº 9 de  
155 que, pese a tener su doble en posición avanzada, ha de llegar a él con tirada de dado.

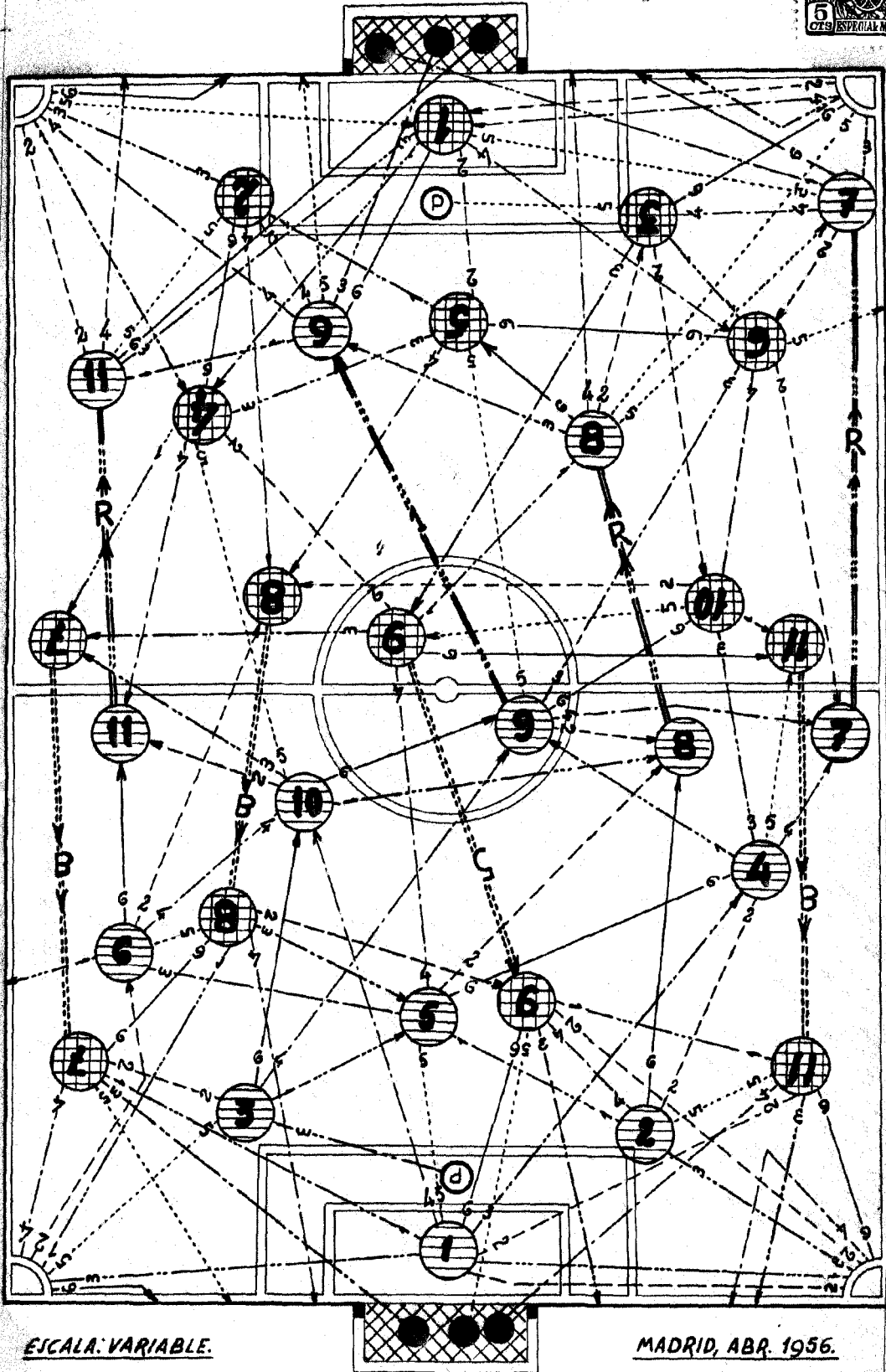
4ª.-"NUEVO JUEGO DE MESA DE APLICACION GENERAL, BASADO EN EL FUTBOL", según las reivindicaciones 1ª a 3ª, y que se caracteriza porque en el saque de fuera de puerta,  
160 no se incurre en penalty o corner, habiendo de repetirse la tirada de dado si así fuera, hasta obtener otra jugada. En el fuera de banda, pasa el balón-ficha a posición avanzada, del círculo representativo del interior derecha contrario, y el penalty se atiende a cuatro probabilidades de gol/una  
165 de parada y otra de fuera de puerta, mistificadas de lo expuesto en la memoria.

5ª y última.- El presente Modelo de Utilidad, recaerá sobre: "NUEVO JUEGO DE MESA DE APLICACION GENERAL, BASADO EN EL FUTBOL", tal y como ha quedado descrito en la  
170 memoria descriptiva, que antecede, y en los planos adjuntos, constando esta memoria de siete hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara.

Madrid, 12 ABR 1958  
LUIS M. DE ZUNZUNERA  
Por Poder

*Luis de Zunzunera*

53641



ESCALA VARIABLE.

MADRID, ABR. 1956.

INGENIERO DE MQUINAS

*Isaac Lorenzo*

1957

128