



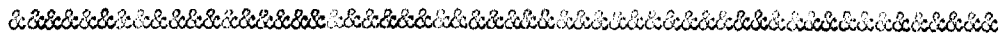
56641

MODELO DE UTILIDAD
POR VEINTE AÑOS
EN ESPAÑA

Solicitado a favor de D. Rafael Salom Fornals, de nacionalidad española, domiciliado en Valencia, José Antonio nº 21

p o r

==;==;==;"NUEVO JUEGO DE BALONCESTO DE TABLERO"==;==;==;



MEMORIA DESCRIPTIVA
=====

En la presente Memoria Descriptiva y dibujos anexos, nos referimos a un nuevo juego de baloncesto de tablero, al objeto de inscribir el correspondiente Modelo de Utilidad, para garantizar su explotación y propiedad exclusivas en España, y Colonias.

5

El juego de baloncesto, es un moderno deporte que día a día está ganando mayor número de adeptos y seguidores. Al presentarlo como juego de tablero, preten-

5664 1



1856

- 2 -

10 demos fomentar la afición de aquellos, facilitándoles un medio cómodo y divertido de gran distracción.

15 El nuevo juego de baloncesto de tablero, resulta sumamente interesante por la gran movilidad de sus jugadas, tal como sucede en la cancha al practicarlo realmente. Tanto los "rebotes" en el tablero, como los "pases" adelantados o retrasados, provocan desconcertantes situaciones en el juego, a causa de producirse continuamente. Cómodamente sentados detrás de un tablero, se rememoran las jugadas clásicas de este juego, asistiendo a una competición figurada que culmina en el tan ansiado "cesto".

20 Aún para los profanos reviste gran interés, por las vicisitudes que hay que vencer durante el transcurso del juego.

25 Consta el juego de un tablero, con un encasillado numerado, por el que se adelanta una ficha, según la puntuación obtenida con un dado normal en combinación con las jugadas indicadas en las casillas correspondientes.

30 Para una mejor interpretación, se adjunta una hoja de planos, en el que presentamos el tablero en cuestión, con las indicaciones de las jugadas.

35 Según vemos en este tablero, hay algunas casillas que poseen un jugador -a- lanzando la pelota hacia adelante, según una trayectoria -b-, señalada por una línea de puntos, al final de la cual se encuentra el balón -c-, alojado en una casilla mas adelantada. En otras, el jugador -d- lanza hacia atrás el balón -e-

56641

18



- 3 -

quedando en una casilla más atrasada, Los "rebotes", se indican con un tablero -f- y un retroceso del balón -g-.

40 En la casilla que ocupa la mitad del recorrido total del juego, hay un jugador acostado -h-, indicador del descanso en la mitad del partido. También se representa en otras un accidente o lesión -i-. Finalmente, en la última casilla, hay un jugador metiendo el balón en el

45 cesto -j-.

El tablero es rectangular, dividido en casillas cuadradas, obtenidas mediante una serie de líneas horizontales y verticales equidistantes entre si. El recorrido se inicia en la parte inferior izquierda, marcando la

50 numeración correlativa de las casillas una trayectoria horizontal de uno a otro lado, zigzageando hacia la parte superior.

El juego se realiza según las siguientes reglas: Pueden jugar de dos a cuatro jugadores. Tirarán el dado, y

55 tomará la salida en primer lugar el que haya obtenido mayor puntuación, siguiéndole los demas por orden correlativo de puntuación. Se irá avanzando la ficha por las casillas numeradas, según los puntos que vaya marcando el dado; teniendo en cuenta, que cada vez que corresponda poner la

60 ficha en una casilla en donde exista un jugador o un tablero-cesto, la ficha ha de pasar al lugar que indica la trayectoria de la jugada, ya sea avanzando o retrocediendo. Por ejemplo, si corresponde poner la ficha donde hay un jugador -a- dando un pase hacia adelante, la ficha,

65 siguiendo la trayectoria -b- indicada, pasará donde está el balón -c-. Lo mismo sucede si el jugador -d-

56641



- 4 -

indica un pase retrasado, pasando la ficha donde indica el correspondiente balón -e-.

70 La lesión -i- antes de llegar a la media parte, obliga a perder una tirada. Sin embargo, la lesión -i- en la segunda parte, se considera grave y la ficha ha de retroceder automáticamente a la casilla de descanso -h- de mitad de partido.

75 El que llegue a esta casilla -h-, por ser la mitad del partido o descanso, estará tres tiradas sin jugar.

80 Gana la partida el primero que llegue a la última casilla -j-. Hay que hacerlo exactamente, es decir, si al estar cerca de ella se saca con el dado una puntuación excesiva, que sobrepasa el número de casillas que faltan, hay que seguir contando hacia atrás. Repitiéndose esta jugada hasta coincidir con el número exacto.

85 Suficientemente descrita la constitución y funcionamiento de este juego, resta consignar la posibilidad de que sean variables los elementos, formas y dimensiones de los mismos, siempre que con ello no se altere la esencialidad de su objeto, que se pone de manifiesto con la siguiente

N O T A

90 Los puntos nuevos y de propia invención, que se presentan para que sean objeto de reivindicación, en el presente Modelo de Utilidad, son:

95 1º.-Nuevo juego de baloncesto de tablero, caracterizado porque en las diferentes casillas en que se divide el tablero, se representan distintas jugadas de baloncesto, obtenidas mediante una serie de líneas horizonta-



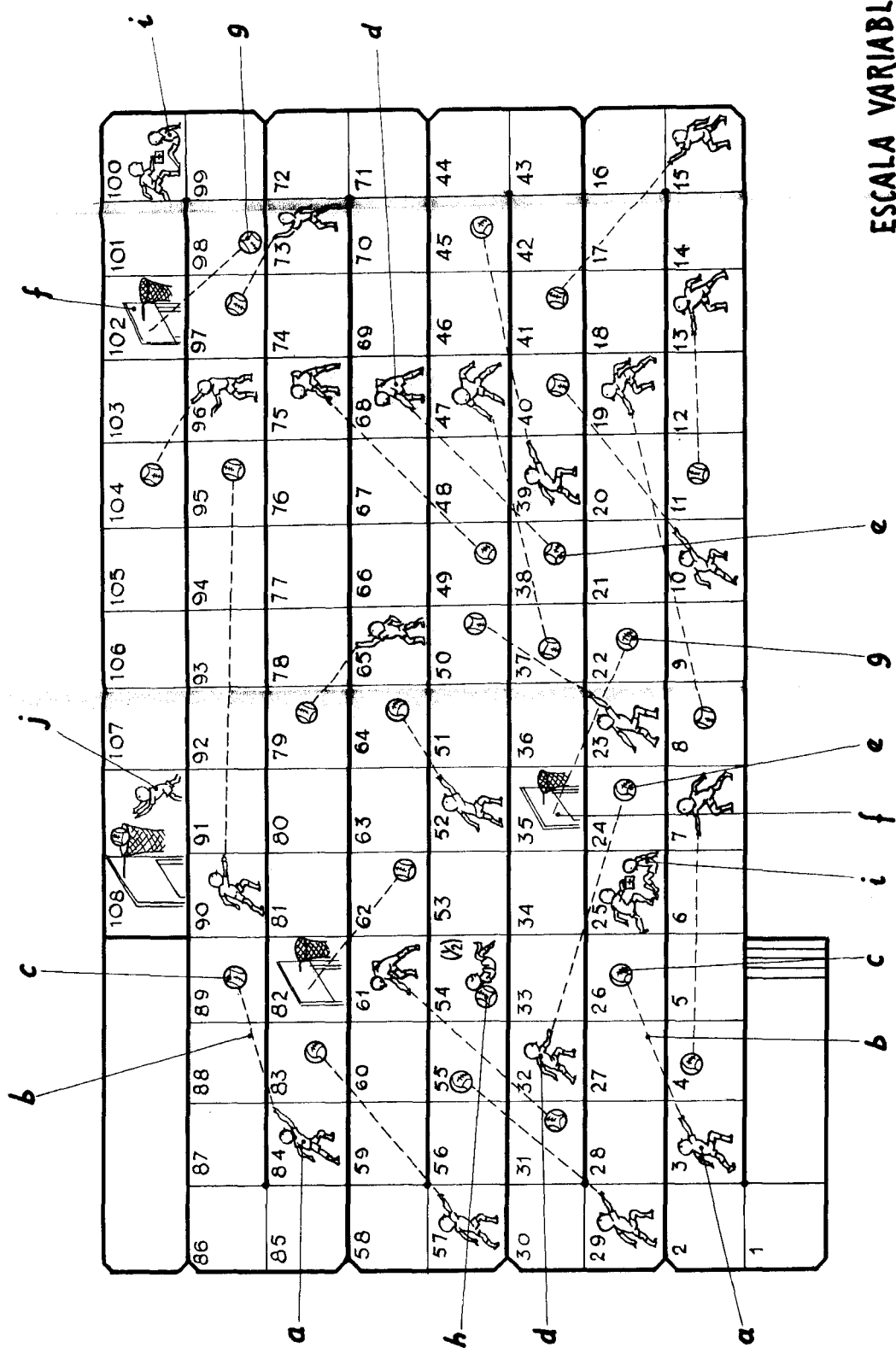
les y verticales equidistantes entre si, iniciándose el recorrido en la parte inferior izquierda, marcando la numeración correlativa de las casillas una trayectoria horizontal de uno a otro lado, zigzageando hasta llegar a la parte superior.

2º.-Nuevo juego de baloncesto de tablero, caracterizado porque en algunas casillas del tablero citado en la anterior reivindicación se representan jugadores lanzando la pelota, según una trayectoria señalada con puntos, al final de la cual se encuentra el balón alojado en una casilla más adelantada o atrasada; en otras, un tablerocesto, que indica de la misma forma un retroceso de casillas, existiendo en la mitad del recorrido un jugador acostado, que representa el descanso de la mitad del partido, mientras que en otras se representa un accidente o lesión y, finalmente, en la última casilla, hay un jugador metiendo el balón en el cesto, todas cuyas trayectorias serán seguidas por las fichas de los jugadores, bien avanzando o retrocediendo o permaneciendo sin jugar, según caigan en determinadas casillas al desplazarse de una a otra con arreglo a los puntos que marque el dado. Y

3º.-"NUEVO JUEGO DE BALONCESTO DE TABLERO" de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva y gráficamente representado en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de CINCO hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 122 líneas.

Valencia, 6 de Octubre 1.956
Por autorización del interesado.



ESCALA VARIABLE
 Valencia, octubre 1956
 P.A.