



60110

60116

PATENTE

DE

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

a favor de Don José GOMEZ MARTINEZ

de nacionalidad española

residente en Barcelona, calle Wellington, nº 32

por:

"UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA"

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente Patente de Modelo de Utilidad se refiere a un juego recreativo de sobremesa de tipo familiar, a base de un tablero de juego en el que se han representado las líneas características de un campo de fútbol, ostentando además un cuadrí-
5. culado para la evolución cuadro a cuadro de unas fichas representativas de las personas o jugadores que participen en el juego, cuyas evoluciones vienen determinadas al azar por un dado de ocho caras y forma especial que lleva inscritas una palabra distinta en cada cara, de las corrientemente usadas en el fútbol
10. real, como por ejemplo, ORSAY, PENALTY, CHUTA, CENTRA y PASE.

Seguidamente se describe con todo detalle el juego re-



MAY 6

creativo de que estamos tratando, adjuntándose para su mejor comprensión una hoja de dibujos en los que se representa a guisa de ejemplo no limitativo, en la Fig. 1, el tablero de juego y en la Fig. 2, el dado de tipo especial mediante el cual se determinan las jugadas y en la Fig. 3, una ficha de juego.

Está compuesto el juego de fútbol de sobremesa objeto de la Patente de Modelo que nos ocupa, por un tablero rectangular (1) en cuya superficie están representadas las líneas características de un terreno de juego de fútbol, ostentando además un cuadrículado que delimita las casillas (2) por las que se mueven las fichas que representan a los jugadores.

A ambos lados de dicho tablero, junto a la línea de Portería se ha representado una pauta que demuestra gráficamente mediante flechas y leyendas la dirección que pueden o deben tomar las distintas jugadas.

Las fichas en número de once por bando están constituidas por unos discos de tamaño adecuado (3), presentando por una de sus caras un color o colores distintos para cada bando y por su otra cara van numeradas para que cada jugador reconozca fácilmente la suya.

Un dado, Fig. 2, sirve para determinar las jugadas de acuerdo con un reglamento redactado al efecto, estando constituido dicho dado por un cuerpo esférico (4) truncado por ocho planos (5) en los cuales van inscritas las expresiones siguientes: CHUTA, DESPEJE, REMATE, CENTRA, PASE, CORNER, ORSAY y PENALTY, y una flechita de color encarnado, para indicar la dirección o movimiento de la ficha del jugador que hace la jugada.

En este juego, aunque está dotado de tantas fichas como futbolistas toman parte en un partido de fútbol, pueden jugar



con él desde dos jugadores en adelante, consistiendo el juego en conseguir que la ficha representativa del jugador llegue hasta la portería contraria partiendo de la propia, existiendo unos premios y penalidades según la expresión que ostente la cara del dado una vez se ha tirado.

El indicado juego podrá estar dotado de otro dado de características idénticas a las del que se ha descrito, con la única diferencia de sustituir en él la palabra REMATE por la de GOL, ganando la partida el jugador que saque dicha palabra al tirar el dado, existiendo las mismas penalidades y premios que cuando se juega con el tablero.

En la presente Patente de Modelo de Utilidad serán variables el tamaño del tablero y el de las distintas piezas componentes del juego objeto de la misma, los materiales empleados en su fabricación y acabado y en general, todos cuantos detalles no alteren, cambien o modifiquen su propia esencialidad.

N O T A

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

Se reivindica como objeto de la presente Patente de Modelo de Utilidad:

1ª.- Un juego de fútbol de sobremesa, caracterizado por estar compuesto por un tablero rectangular de material y tamaño adecuados en cuya superficie están representadas las líneas características de un terreno de juego de fútbol, ostentando además un cuadrículado que delimita las casillas por las que se mueven las fichas representativas de los jugadores que entran en juego, determinando las jugadas un dado especial, desarrollándose el juego según un reglamento redactado al efecto.

2ª.- Un juego de fútbol de sobremesa, según la anterior reivindicación, caracterizado por estar constituido el dado, por



un cuerpo esférico truncado por ocho planos en los cuales van inscritas las expresiones siguientes: CHUTA, DESPEJE, REMATE, CENTRA, PASE, CORNER, ORSAY y PENALTY, ostentando además una flechita de color preferentemente encarnado para indicar la dirección o movimiento de la ficha del jugador que efectúa la jugada que asimismo viene indicada en una pauta representada en ambos lados del tablero, junto a la línea de Portería.

5. 3ª.- Un juego de fútbol de sobremesa, de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracterizado por estar constituidas las fichas en número de once por bando, por unos discos de tamaño adecuado que presentan por una de sus caras un color distinto para cada bando y por la cara opuesta un número indicativo, distinto para cada jugador.

10. 4ª.- UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.

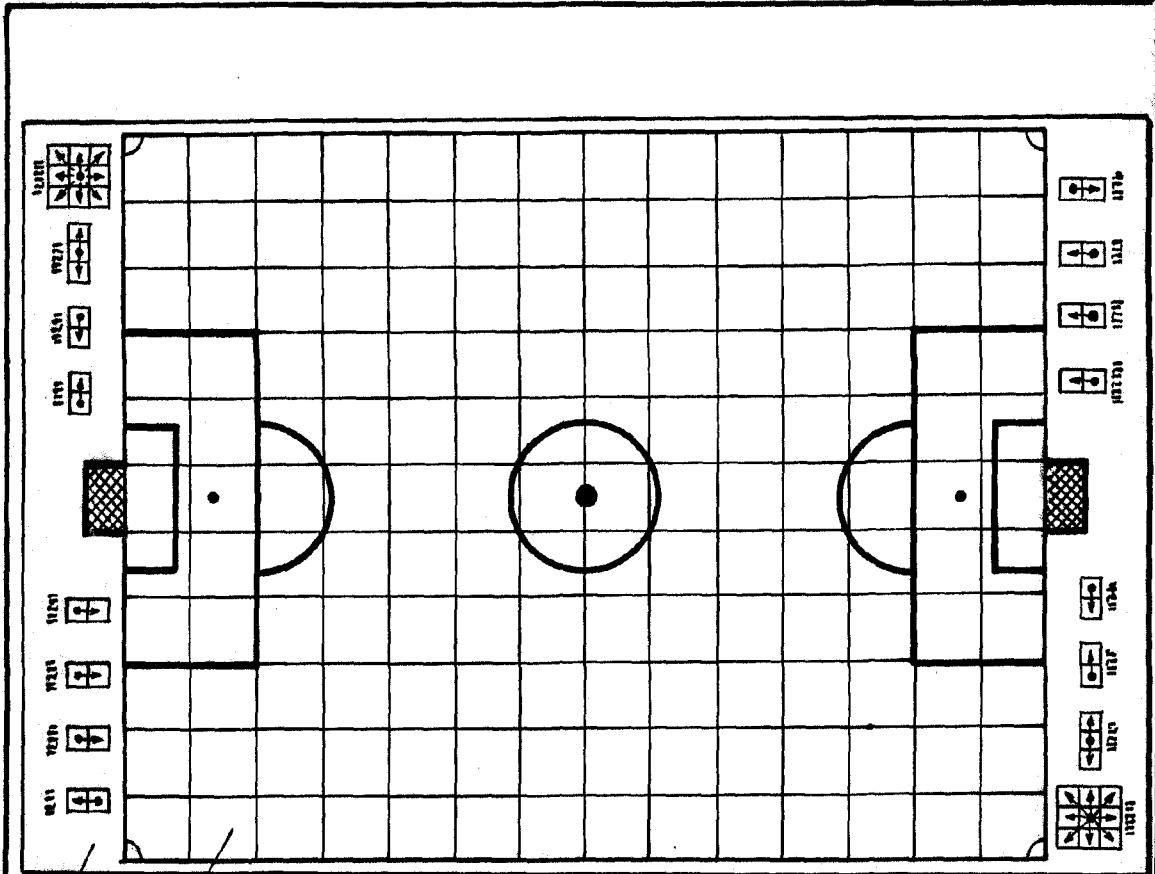
Sean cuales fueren las circunstancias que concurren con la esencialidad propia de la misma.

Consta la presente Memoria descriptiva de cuatro páginas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y va acompañada de una hoja de dibujos aclarativos.

Madrid, Mayo de 1957

P. A.





1 2

Fig. 1

60116

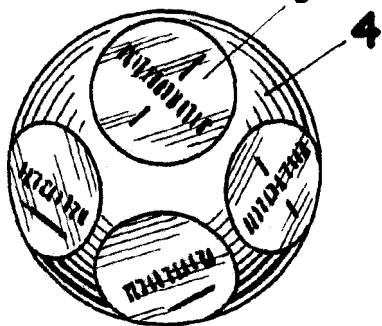


Fig. 2

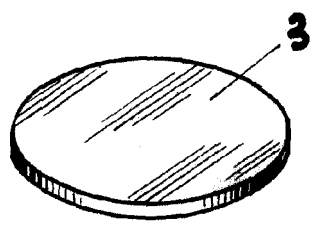


Fig. 3

Madrid de mayo de 1957
P. A.

Escala variable