

6 1 7 4 1

MEMORIA DESCRIPTIVA

del MODELO DE UTILIDAD, cuyo registro se solicita a favor de D. ISIDORO AGUIAR NAVARRO, domiciliado en Madrid, calle de Doña Beatriz Ba-  
chero, nº 58, por : "UN JUEGO RECREATIVO Y  
EDUCATIVO, BASADO EN EL AZAR".-

-----

Mucho conocida es la tendencia infantil, del dominio absoluto de ciertas reglas aritméticas, mientras otras, mucho más sencillas, tales como la Adición o Suma y Sustracción o Resta, el dominio mental, de las mismas, se les hace a los niños mucho más difícil y complejo de lograr tal dominio.

5

Ello se basa principalmente, en que mientras en la Multiplicación, ésta es aprendida de memoria, en cuanto a la limitación de sus nueve primeros números, en la suma, es la práctica, o sea, el frecuente empleo de la misma, cuando se logra adquirir el pleno dominio de ella.

10

Por otra parte, hemos de hacer constar que los juegos recreativos y de azar, muy numerosos

15

en cuanto a la existencia teorica de ellos, practica-  
mente, estos resultan limitadissimos.

20 Por ejemplo, en los tiempos actuales, en que tan-  
to furor y entusiasmo, ha creado el deporte del fút-  
bol, solo el juego mecánico del futbolín, ha logrado  
imponerse. Sin embargo el resto de los juegos, basa-  
dos imaginativa o sugestivamente en tal deporte, no  
han logrado prosperar. Ello, es a nuestro juicio, de-  
bido a la complejidad, que a los mismos se les ha da-  
do.

25 Pesea por otro lado, el resto de los juegos que  
han logrado imponerse, en que no estan basados sola-  
mente en el azar, por lo que ellos son practicados con  
preferencia por las personas mayores y no por los ni-  
ños.

30 Pues bien, tras de un detenido estudio de los jue-  
gos existentes en la actualidad y tomando por base  
la idea sugestiva o imaginativa del juego deportivo  
del fútbol, se ha llegado a la invención de un juego  
que reuna las condiciones esenciales, de que a la vez  
35 de resultar recreativo y basado en el azar, tenga una  
finalidad educativa, ya que como se apreciará, con la  
práctica del mismo, se obliga a los jugadores a una  
práctica mental de la suma y resta.

40 Otro de los defectos que se ha logrado subsanar  
sobre los existentes, pero casi desconocidos, por no  
haber logrado su popularidad, ha sido darles una movi-  
lidad que ellos no poseían, defecto este subsanado tam-  
bien en el nuevo juego objeto del presente Modelo de  
45 Utilidad.

Consiste el nuevo juego, en un tablero de dimen-  
sion variable, asimismo, como en cuanto al material  
a emplear, que puede ser simple papel, cartón o  
materia similar, recubierto o no de cristal y marco,  
a voluntad, al que se le ha dado las características  
50 propias de un campo de futbol, señalándose las demar-  
caciones del mismo. O sea, dos porterías, con su do-  
ble area, pequeña y grande y punto de penalty en am-  
bos; las cuatro esquinas de corner y su punto central,  
así como raya divisoria del campo.

Dicho campo, ha sido limitado por unos puntos,  
que pueden adoptar cualquier forma geometrica capri-  
chosa, pero que para mayor sencillez del juego, pue-  
den consistir en simples circulos de pequeñas dimen-  
siones, los cuales van numerados.

La numeración adoptada para los citados circulos,  
va desde el numero 1 al 40, ambos inclusive. Yendo  
duplicada dicha numeración, adoptando dos colores di-  
ferentes, caprichosos,

En cuanto a la numeración, ésta corresponde y va  
distribuida en la siguiente forma: A cada jugador, se  
le ha asignado tres circulos o numeros, exceptuando  
el número 38 que corresponde al Penalty, número que  
cuando se consigue alcanzar, ocasiona una nueva tirada;  
70 teniendo la particularidad de una existencia teorica  
de diez jugadores, que dan como resultado treinta cir-  
culos numerados o numeros para la designación de los  
mismos.

Seis numeros corresponden a los fuera de banda,

75 Los cuales números van incluidos en los cuarenta de que consta el juego y, cuya jugada, de ocasión, cuando se produce, a un retroceso o sustracción de ~~unos~~ números.

80 Igualmente los corner, designados bajo los números 37 y 39, tienen la particularidad de dar ocasión a una nueva tirada por el jugador que ha conseguido alcanzar tal número. Y finalmente, el número 40, se considerará como una victoria parcial o gol.

85 Cuando, con ocasión de la suma del número en que nos encontramos, más el número que el azar, representado por el dado, nos ha dado, rebase la cifra de 40, se considerará como fuera de gol y ello ocasionará el retroceder el jugador al número 31, del tablero.

90 Otra de las características fundamentales que presenta el nuevo juego, objeto de este Modelo de Utilidad, es que solamente puede ser jugado por dos personas, sin que exista inmovilidad de las mismas, ya que imaginativamente o sugestivamente es jugado por dos balones o bolas, representadas estas en la práctica por dos fichas o bolas acristaladas por su base, cuya misión es servir para colocar las mismas sobre el círculo numerado en que mediante la última jugada, ha logrado alcanzar el jugador, mientras el contrario, prosigue jugando con su otra bola, tirando el dado, alternativamente.

100 Dichas bolas, naturalmente, adoptan dos colores distintos, caprichosos y el avance de las mismas, depende del azar, representado por un dado corriente de numeración del 1. al 6, ambos inclusive.

Se diferencia naturalmente, del propio juego del fút-

105 bol, en que no solamente es jugado por dos bolas que representan el balón, sino tambien en que el comienzo del juego, arranca desde la portería propia.

110 Otra de las características propias que presenta el nuevo juego, es que para hacerlo mas sugestivo y entretenido, así como de duración más larga o compleja, en obtener el resultado de victoria parcial o gol, éste, se representa solamente por un número; asimismo, como existen ciertos números que ocasionan el avance o retroceso hacia números más adelantados o atrasados.

115 Tambien se da la circunstancia, de que cuando el contrario, mediante el uso representado por el dado, lo depare al alcanzar un número determinado, que siempre será la suma del número en que se encuentre más la que el dado le ha señalado, no solamente avanzará, sino que de acuerdo con las reglas del juego, provocará el retroceso automatico del otro jugador, en respecto tres números al círculo numerado en donde se encontrase en aquel instante.

120 Este ultimo caso determinado, ocurrirá cuando se haya logrado traspasar la mitad del campo contrario.

125 Otra de las características que presenta, es que el juego, pueda ser indistintamente y a voluntad 0 bien a un número determinado de victorias parciales o goles. 0 bien, a un determinado espacio de tiempo, señalado o determinado entre los jugadores, a su voluntad.

130 En cuanto a la numeración, va distribuida de la siguiente forma :

Al Portero, se le asignan tres números, que serán

el 1, 2, y 3.

135

A las defensas, se les asignan seis números que serán el 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

Seis números se les asignan a los figurados o sugestivos medios y ellos serán el 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20 y 21.

140

Y diez números se les asignan a los figurados delanteros y ellos serán : el 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34 y 35.

145

Se considerarán fuera de banda, por una banda el 4, 15 y 29 y por la otra el 11, 22, y 36. Cuando la suma del número en que se encontraba el jugador más el que el azar representado por el dado, le dé como resultado uno de estos números, tendrá que restar a tal total, tres números y situarse en el círculo numerado que corresponda a tal resta.

150

El corner corresponderá a los números 37 y 39, y ellos darán lugar a una repetición de tirada del mismo jugador que lo ha conseguido.

155

El Penalty, que va representado por el número 38, dará lugar igualmente a una repetición de tirada.

El gol, se producirá mediante la suma del número que indique el círculo numerado en donde se encontraba el jugador más la que el azar representado por el dado, le ha deparado, el número 40.

160

Y finalmente, cuando la suma del círculo numerado en que se encontraba el jugador más la producida por el dado, robe el número 40, se considerará fuera de

sol y el jugador deberá retroceder, o sea, situarse en el número 31.

165 Para la mejor comprensión del juego, objeto del presente Modelo de Utilidad, se acompaña un Plano del mismo, a título expositivo pero no limitativo, ya que lo mismo éste, que la numeración arbitraria y caprichosa que se le ha dado, lógicamente se puede modificar, siempre, que con tal modificación, no se varíe la esencia de las características del juego; y por el indicado Plano, se puede apreciar gráficamente, las características del mismo; haciendo resaltar, señalándose bajo las letras A, B, C, D, y E, y A', B', C', D' y E', las flechas de uno y otro bando que ocasionan el avance o retroceso automático de los jugadores.

175 Igualmente se señala o representan aparte del campo de fútbol con sus círculos numerados, las dos figuras que representan al balón imaginado, y que puede ser tal y como se representan por una bola achatada por su base o por una simple ficha, cuya misión es la de servir para la colocación en los círculos numerados moviéndose a tenor del desarrollo de juego de ambos contendientes. Y finalmente, el dado corriente, con la numeración del 1 al 6, ambos inclusive, con el que se juega.

185 queda así expuesto y descrito tanto en la Memoria como por los Planos, las características esenciales de este Modelo de Utilidad.

**N O T A .** - Se reivindica la propiedad de este Modelo de Utilidad, por :

190

PRIMERA. - Un juego recreativo y educativo, basado en el azer, caracterizado por consistir en un tablero el que se le ha dado señalados los caracteres propios de un campo de fútbol figurado, yendo señaladas en el mismo, las demarcaciones propias del real, o sea, las dos porterías, ambas con su doble arco, punto de penalty, esquina, como las cuatro esquinas del corner y raya divisoria del campo; y cuyo campo, está limitado por unos puntos, que pueden consistir en simples círculos, de pequeñas dimensiones, los cuales círculos, van numerados.

195

200

SEGUNDA. - El juego de la reivindicación anterior, caracterizado porque la numeración va desde el número 1 al 40, ambos inclusive, yendo duplicada dicha numeración, adoptando dos colores diferentes, caprichosos.

205

TERCERA. - El juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el mismo, solamente puede ser practicado por dos jugadores, que accionan o señalan sus movimientos por medio de un balón cada uno de ellos, representado sugestivamente el mismo, bien por una ficha o una bola achatada por su base.

210

CUARTA. - El juego de las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las jugadas dependen del azer, representadas por un dado corriente que lleva marcado del número uno al seis, ambos inclusive y los jugadores, mueven las respectivas bolas o fichas tratando de atacar la portería contraria a fin de

215

220

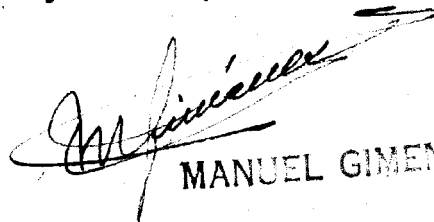
lograr una victoria parcial o gol.

QUINTA. - UN JUEGO RECREATIVO Y EDUCATIVO, BASADO EN EL AZAR".

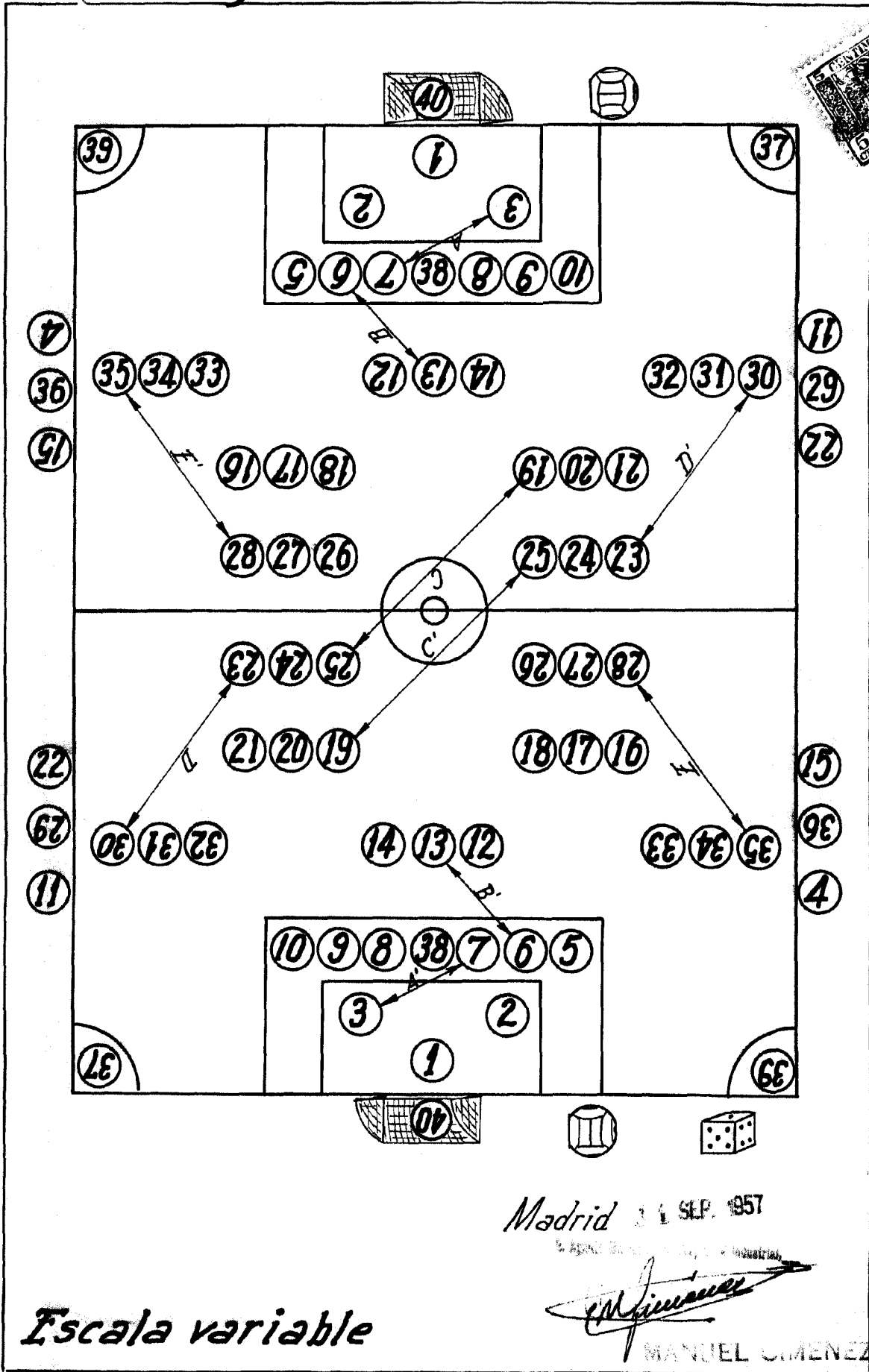
Esta Memoria Descriptiva consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola cara y de una hoja simple de Planchas.

Madrid, a 1 SEP. 1957

El Agente Oficial de la Propiedad Industrial,



MANUEL GIMENEZ



Escala variable

Madrid 31 SEP. 1957

*M. Jimenez*  
MANUEL JIMENEZ