



• 6 6530

MEMORIA DESCRIPTIVA

---

Correspondiente a la solicitud de registro de un Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias, a favor de Don Argeo ALAVA CONDON, de nacionalidad española, residente en Zaragoza, C/ General - Mayanúa, número 6. - - - - -

p o r

" NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

---

El objeto de este modelo de utilidad solicitado es un nuevo juego de futbol de mesa en el que como elementos se utilizan un tablero con representaciones adecuadas a las reglas que para dicho juego se establecen, varias -  
5 piezas móviles representativas de un balón y de los jugadores y dos dados.

En esta Memoria se describe como ejemplo sin carácter limitativo un dibujo que corresponde a la realización de los elementos del juego de acuerdo con el modelo solicitado. Seis figuras completan las explicaciones:  
10

La figura 1 muestra algo más de la cuarta parte del



tablero, que es idéntico y simétrico en sus tres partes restantes,

15 La figura 2 muestra en un detalle del fondo del tablero las posibles direcciones de movimientos de sus piezas,

La figura 3 dá la forma corpórea de un jugador,

La figura 4, corresponde a una ficha representativa de un jugador,

La figura 5 dá en corte la representación del balón, y

20 La figura 6 muestra el dado especial desarrollado en sus seis caras.

El tablero está constituido por una superficie plana, de cualquier material apropiado, que representa un campo de futbol. Dicha superficie, además de tener trazadas las líneas reglamentarias de un campo de futbol, las cuales tienen idéntica significación en dicho deporte y en este juego, contiene un fondo compuesto por círculos, líneas y signos que a continuación se especifican. En el fondo de este ejemplo hay veintitres columnas de círculos tangentes entre sí, alineadas según rectas paralelas a las "bandas" del campo alternativamente, cada columna se compone de 26 o de 25 círculos. En total se cuentan 587 círculos, de los cuales 535 se hallan limitados por las líneas de "banda" y de "meta" y 26 círculos se hallan en cada lateral exterior a cada banda.

35 Los círculos tienen como finalidad, entre otras, la de determinar en cada momento la situación de los "jugadores" y del "balón", al ser ocupados por ellos determinados círculos.

En cada círculo hay que considerar las características geométricas y de tonalidad o color. La característica geométrica obede al trazado masivo de los círculos todos ellos tangentes entre sí de modo que cada círculo, salvo los marginales, se ha-

40



45 lla rodeado tangente mente de otros seis, con lo cual el conjunto -  
 visto de frente forma una especie de panal con celdillas circula-  
 res y entre las tangencias de siete círculos resulta una estrella  
 de seis puntas.

50 La característica de tonalidad o color viene determinada por  
 una ley según la cual cada círculo, salvo los marginales, se halla  
 rodeado de otros seis de distinta tonalidad o color al suyo, pero  
 iguales dos a dos diametralmente, figura 2, de modo que cada dos -  
 círculos de igual tonalidad o color resultan siempre separados por  
 otro de tonalidad o color distinto. Existen pues cuatro clases de  
 círculos según esta última característica. En el tablero real pue-  
 den utilizarse cuatro colores diferentes, o simplemente un solo co-  
 lor con cuatro tonalidades o con cuatro rayados distintos como se  
 55 efectúa en este ejemplo.

60 Ambas características de posición y de color combinadas per-  
 miten definir una pluralidad de direcciones como las que se deta-  
 llan en la figura 2, y materializar distancias de trayectos contan-  
 do círculos de una misma dirección recta cuando se han movido el -  
 balón y dos jugadores sobre el campo.

Con el dibujo adoptado se consigues definir doce direcciones,  
 con dos sentidos opuestos en cada dirección, que son las siguientes:

- Tres diametrales,  $D_1-D_1$  ;  $D_2-D_2$  ;  $D_3-D_3$
- Tres punta de estrella,  $E_1-E_1$  ;  $E_2-E_2$  ;  $E_3-E_3$
- 65 y seis intermedias,  $I_1-I_1$  ;  $I_2-I_2$  ;  $I_3-I_3$  ;  $I_4-I_4$  -  $I_5-I_5$  ;  
 $I_6-I_6$ .

70 Por consiguiente, desde cualquier círculo el jugador puede  
 moverse en veinticuatro sentidos y acudir hasta cualquier círculo  
 del campo, sea no importa cual el color o distintivo de dicho cír-  
 culo.

En el interior del campo existen veinticuatro círculos rotu-  
 lados y cuatro en el exterior para indicar las posiciones que deben



75

ocupar los jugadores de ambos equipos en el momento de saque inicial o de centro, y al de saque de esquina en el exterior. Hay otros siete círculos marcados con los signos S (saque inicial o de centro) ; SE (saque de esquina) y P (penalty) que indican la posición que el balón debe ocupar respectivamente en las jugadas mencionadas.

80

En la región exterior central y contigua a cada línea de meta, existe un espacio rectangular, cada uno de tonalidad o color diferente, que representa la meta (marco y mallas) de cada equipo. Cada uno de dichos espacios contiene tres circulitos, que, si bien de menor diámetro que los ordinarios de situación en el campo, son una continuación de éstos y sirven para definir las direcciones de entrada en meta y que pueden producir tanto o gol.

85

Los círculos externos a las bandas son una continuación de los del interior. Sirven para materializar el lugar de salida del balón fuera de banda. Desde ellos el balón será lanzado de nuevo al interior del campo por el jugador a quien corresponda, el cual precisamente habrá ocupado ese mismo círculo externo de donde parte ahora el balón.

90

En el sentido longitudinal, el campo está dividido en cinco zonas rotuladas en el margen externo del tablero con los números romanos I (la zona central y las dos extremas de cada lado) y II (en las dos zonas intermedias de cada lado) y dichas zonas se encabezan en cada esquina con la inicial Z.

95

100

En cada cabecera de los márgenes frontales del campo hay una faja con veintitres circulitos cada uno de los cuales encabeza una de las citadas veintitres columnas de circulitos que según se ha dicho comprende el ancho del tablero. Dichos circulitos están numerados figura 1 a partir del central -1- simétricamente a uno y otro lado, así 1-12-2-3-3-4-4-5-5-1-6, numeración que corresponde a



los puntos de cada cara del dado ordinario.

105 Cuando se juega según el reglamento de juego de azar, zonas y columnas forman una especie de sistema de coordenadas que determina el lugar donde viene a colocarse el balón después de una tirada con el citado dado ordinario para saber cual columna de círculos y con el otro dado especial para fijar cual zona.

110 Este dado especial, figura 6, tiene tres caras con el color de un equipo y tres con el color del otro equipo. Cada color tiene los números romanos I, II y III en sus tres caras respectivas. El número III sirve en unos casos de comodín de los otros I y II, y en otros casos tiene significación especial. El color de las caras del dado sirve para decidir determinadas jugadas en favor de uno u  
115 otro equipo. La persona que tira los dados puede elegir, entre los círculos de la columna comprendidos en la zona obtenida, por el dado el más conveniente a su jugada dentro del margen que le conceden - las reglas de dicho reglamento de juego al azar.

120 Cuando se juegue según el reglamento correspondiente a la modalidad intelectual, se prescinde del empleo de tiradas para fijar zonas y columnas.

125 Los jugadores están representados en veintidos piezas - como la de la figura 3, con cabeza algo desproporcionada con objeto de grabar en ella un indicativo, o están asimismo representados en otras tantas fichas también con el mismo indicativo particular, como muestra la figura 4. Cada once piezas o fichas tienen un color, que constituye el color del equipo de jugadores.

130 Dentro de cada equipo la diferenciación de los jugadores se establece mediante el citado indicativo marcado en la cabeza, que en este ejemplo está formado por una o dos letras que son la inicial o iniciales de la palabra o palabras que expresan el puesto de cada jugador dentro de su equipo. En este ejemplo los indicativos



135 son los siguientes : G= guardameta ; DD= defensa derecha DI= defen-  
sa izquierda ; DC= defensa central ; MD= medio derecha; MI=medio iz-  
quierda; ED= extremo derecha; ID=interior derecha; A= ariete; II=  
interior izquierda; EI=extremo izquierda.

140 La rotulación anterior o indicativo de los jugadores obedece  
a la reglamentación establecida para el juego en sus dos modalidades  
intelectuales mediante dados, relativa al empleo de oponentes recí-  
procos en la realización de cada jugada que lleve consigo movimiento  
de jugadores. Dicho movimiento es alternativo y se inicia por el -  
equipo que tiene el balón en ese momento, el cual puede mover un ju-  
gador cualquiera de su equipo, pero en cambio el equipo contrario  
queda obligado a mover precisamente el jugador oponente al movido,  
145 no otro cualquiera. Son oponentes recíprocos;

A de un equipo y DC del equipo contrario.

150 ED " " y DI " " "  
EI " " y DD " " "  
ID " " y MI " " "  
II " " y MD " " "

G de cada equipo es oponente de todos y cada uno de los ju-  
gadores contrarios.

155 Se han empleado estos indicativos en lugar de numeración sim-  
ple de jugadores porque en la práctica es más fácil para conocer el  
oponente contrario de cada jugador, y se facilita la labor mental.

160 El balón, figura 5, es una pieza de forma esférica que es so-  
lidaria con una base circular cóncava en su centro con objeto de po-  
der colocarla sobre la cabeza del jugador, figura 3, en las ocasio-  
nes en que ambos tengan que ocupar un mismo círculo, como son, por  
ejemplo, el saque de banda, el remate de cabeza y la parada del guar-  
dameta.

Por último, el dado ordinario, que no es preciso describir



165

sirve como se ha dicho para indicar la columna de círculos en el sistema de coordenadas cuando se juega al azar, y además cada una de sus seis caras tiene una significación en la jugada de "penalty", en los dos reglamentos citados.

170

En las varias realizaciones que pueden tener los elementos descritos caben modificaciones, según el tamaño, en el número de columnas y de zonas, así como en los colores empleados y en otros pequeños detalles indicativos técnicos, sin salir de las características que se reivindicán.

N O T A

175

EN RESUMEN: El presente Modelo de Utilidad que, por veinte años se solicita para España y sus Colonias, ha de recaer sobre las siguientes reivindicaciones :

180

1<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa cuyos elementos de realización están caracterizados en un tablero representativo del campo; veintidos piezas representativas de los veintidos jugadores; una pieza representativa del balón; un dado ordinario y un dado especial, todos ellos en combinación.

185

2<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa según el número anterior caracterizado porque en el tablero está representado el plano normal de un campo reglamentario de futbol sobre un fondo compuesto de columnas de círculos tangentes, entre sí alineadas paralelamente a las bandas del campo de modo que en el conjunto cada círculo se halla en contacto tangencial con los seis que le rodean.

190

3<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa según los números precedentes caracterizado porque el fondo de columnas de círculos sobresale a cada lado de las bandas del campo en el ancho de una columna de círculos y a cada lado del <sup>de</sup> borde de las metas, cada columna alternativamente en el ancho de medio círculo.

4<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa según los números anterior



195

res caracterizado porque los círculos se distinguen entre sí - por cuatro tonalidades diferentes, y porque según la tonalidad los círculos se hallan repartidos en el fondo de modo que cada círculo de una tonalidad, resulta rodeado por seis de las tres tonalidades restantes, de los cuales dos son de cada tonalidad y están colocadas en cada extremo de un diámetro del citado círculo central.

200

5<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa, según los números precedentes, caracterizado porque cierto número de círculos tiene un distintivo que representa la posición que según el reglamento debe ocupar un determinado jugador en el momento del saque inicial, el saque de centro y del saque de esquina, así como el balón en cada caso.

205

6<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa según los números 1 y 5, caracterizado porque el distintivo de cada círculo consiste en las iniciales de nombre oficial de cada jugador ; G=guardameta; DD= defensa derecha ; DI= defensa izquierda ; DC= defensa central; MD= medio derecha ; MI= medio izquierda ; ED= extremo derecha ; EI= extremo izquierda ; ID= interior derecha ; II=interior izquierda ; A= arieta, y las iniciales de ciertas posiciones del balón; S= saque inicial o de centro ; SE= saque de esquina y Penalty.

210

215

7<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa según los números anteriores, caracterizado porque externamente a cada una de las líneas de meta, centrado respecto al rectángulo representativo de la portería, hay un rectángulo más pequeño que éste, uno de los dos de distinto color, en cuyo interior están trazados tres pequeños círculos separados entre sí, paralelamente a dicha línea de meta.

220

8<sup>a</sup>.-Nuevo juego de futbol de mesa según los números pre-



225

cedentes caracterizado porque la totalidad de cuanto se ha representado en el tablero va marginado por un rectángulo que en ambos lados longitudinales está dividido en cinco zonas iguales marcadas alternativamente con los números romanos I, II, I, II, I, y que en ambos lados menores, inmediatos a los extremos de meta, está dividido en tantos espacios como columnas de círculos se han trazado en el fondo del tablero, correspondiendo a dichas columnas, a una y otro lado de la columna central, marcada con 1, una numeración simétrica comprendida entre las cifras 1 y 6 ambas inclusive.

230

235

9<sup>a</sup>.-Nuevo juego de fútbol de mesa según los números 1, 2 y 7 caracterizado porque los jugadores están materializados en veintidos pequeñas figuras, once de un color y once de otro, iguales a los colores respectivos de los pequeños rectángulos citados en el número 7, cuya base corresponde al tamaño de los círculos del tablero y cuya cabeza es exageradamente grande para que resulte bien visible la inicial o iniciales que en ella llevan relativa a su cargo.

240

245

10<sup>a</sup>.-Nuevo juego de fútbol de mesa de acuerdo con los números 1, 2 y 7 caracterizado porque los jugadores están representados por pequeñas fichas, once de un color y once de otro, marcada cada una con las iniciales correspondientes el punto que corresponde a cada jugador en la situación inicial sobre el campo.

250

11<sup>a</sup>.-Nuevo juego de fútbol de mesa, según los números 1 y 9, caracterizado porque el balón está representado por una pequeña esfera solidaria a una base hueca en su cara inferior y de tamaño adecuado para que pueda ser colocada sobre la cabeza de un jugador.



255 12ª.-Nuevo juego de futbol de mesa según los números 1, 7, 8 y 9 caracterizado porque el dado especial tiene tres de sus seis caras del color de los jugadores de un equipo y las otras tres del color del otro equipo y en cada color hay marcados los números romanos I, II y III en las sucesivas caras.

13ª.-Por último se reivindica como objeto sobre el que ha de recaer el presente Modelo de Utilidad que por veinte años se solicita para España y sus Colonias.-----

p o r

" NUEVO JUEGO DE FUTBOL DE MESA "

Todo conforme queda expresado en la presente Memoria Descriptiva que, consta de diez hojas foliadas y escritas a máquina por una sola cara y dibujos que se acompañan.

Madrid, 7 de Junio de 1.958.-

P. A.  
PEDRO FELIX BARRA  
R. P.

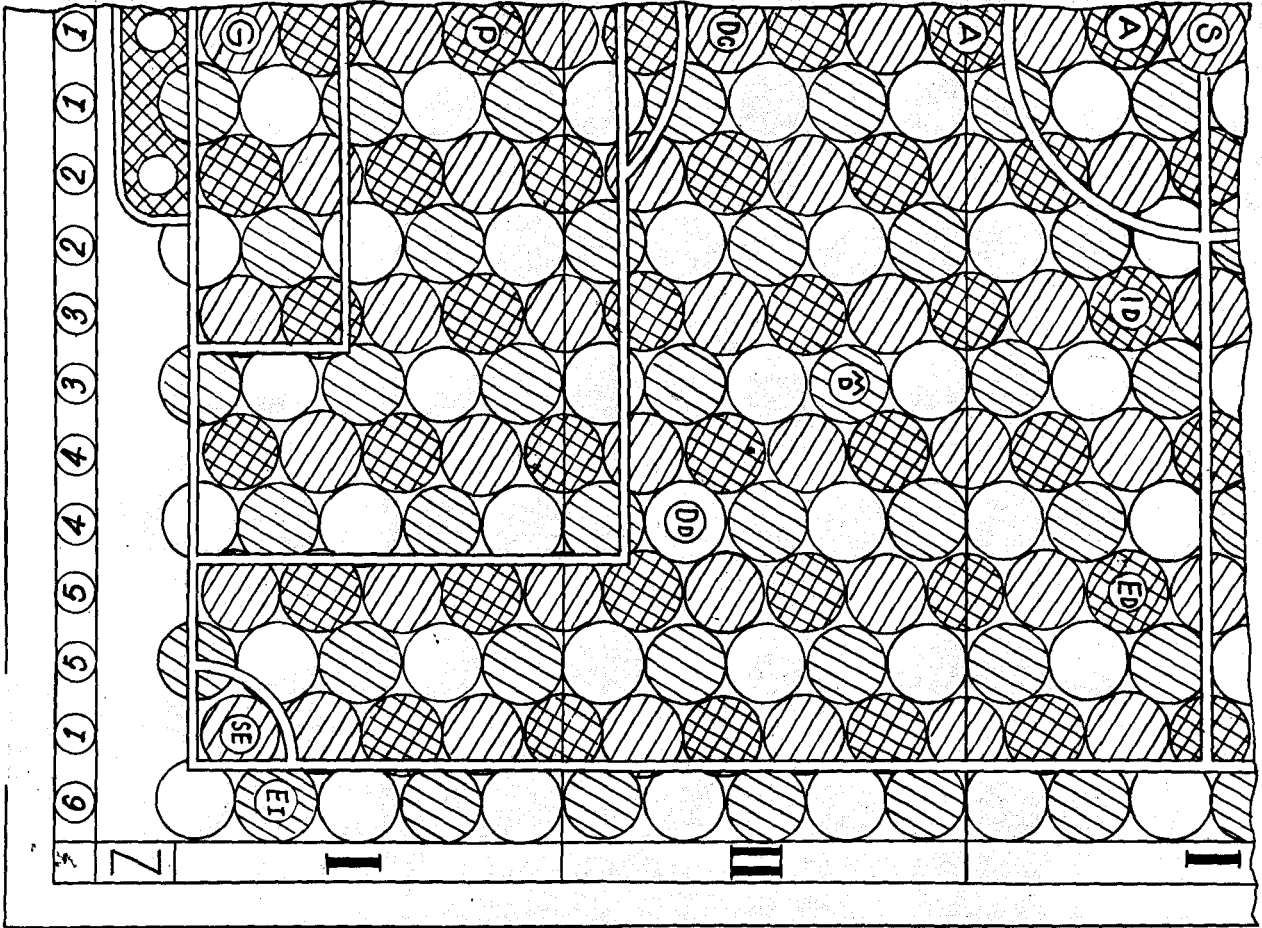


FIG. 1

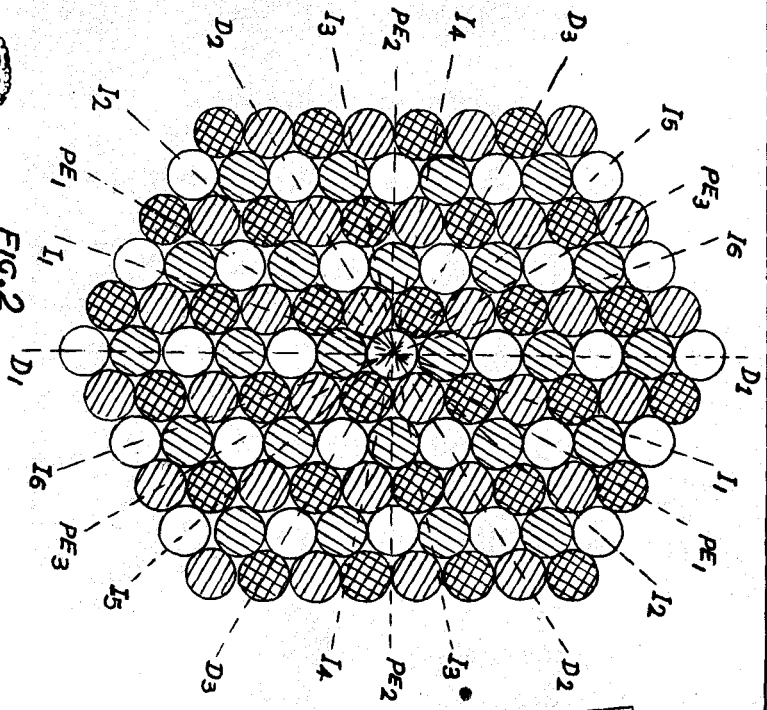
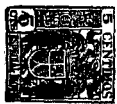


FIG. 2

6 6530

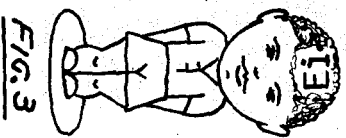


FIG. 3

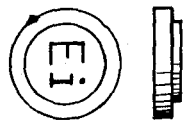


FIG. 4

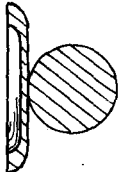


FIG. 5

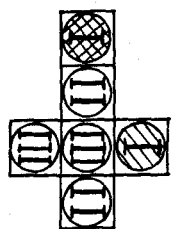


FIG. 6

ESCALA VARIABLE  
MADRID  
P.A.  
S. A. ARGEO ALAVA CONDON