



• 68 983

M O D E L O
D E
U T I L I D A D

para "UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA", a favor de DON ANDRES LLUCH SOGAS, residente en BARCELONA, calle de Rosellón, núm 458, bis.

= . =

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo se refiere a un juego de fútbol de sobremesa.

- El juego está compuesto de los siguientes elementos;
- un tablero representando un campo de fútbol, con 11 cuadros numerados dibujados en cada mitad de campo. 22 fichas (11 para cada equipo) en forma de cajita sin tapa con base cuadrada; 24 fichas planas, cuadradas con superficie algo más pequeña que la de las cajitas y que se denominarán "indicadores" pues en ellas se reflejan las incidencias del juego mediante especiales indicaciones que llevan en su superficie;
- 5.
- 10.

68 883



finalmente, otra ficha representa el balón.

5. Los indicadores llevan en el centro una referencia o punto en color distinto para cada equipo, por ejemplo, rojo para un bando y azul para el otro. Existen dos indicadores que son para los porteros y ellos se distinguen por llevar como referencia la letra P. Las fichas son también de color distinto para cada equipo.

10. Cada indicador lleva en la zona que rodea el punto de color o referencia indicados antes, y afectando a cada uno de los cuatro lados, números comprendidos del 1 al 11, en cada color y algunas de las abreviaturas que indican incidencias del juego y que pueden ser: FA (falta); FU (fuera de banda); Fj (fuera de juego); CO (corner); PE (penalty); PA (parada de portero) y GOL (tanto).

15. Con el fin de facilitar la explicación se acompaña a la presente memoria una lámina de dibujos en la que se ha representado un caso de realización que se cita a título de ejemplo.

En el dibujo:

20. la figura 1, indica en planta la representación del tablero,

la figura 2, indica en conjunto una ficha-caja y una placa indicadora.

25. Consiste en un tablero 1 con casillas 2 de forma cuadrada distribuidas según la posición reglamentaria de los jugadores con las arcas de porterías 3 y en el contorno la línea de fuera de juego 4, y línea divisora y círculo central.

30. Los jugadores se representan en fichas 5 y los indicadores se presentan en forma de plaquetas 6 de menor área que las fichas.



68 683

El juego se realiza como sigue :

Cada uno de los equipos puede estar formado por una o más personas, no debiendo jugar más de tres para mejor facilidad aunque normalmente el número teórico de jugadores es de once.

5.

Prescindiendo del número de personas, llamaremos jugador a cada uno de los once cuadros que figuran en el tablero. Si juega una sola persona por equipo, ésta es la que deberá actuar cada vez que recoja la pelota un jugador de su equipo y si juegan dos, una de ellas tendrá asignados, por ejemplo, los jugadores números 1 al 6, y la otra los restantes. De forma similar deben repartirse los jugadores cuando jueguen más de dos personas por equipo.

10.

Seguidamente cada equipo distribuirá libremente sus indicadores colocando uno en cada cuadrado dibujado en el tablero. El portero colocará en su cuadro y debajo de uno cualquiera de los indicadores, el que es especial suyo o sea aquél que va señalado con la letra P, de su color.

15.

Todos los indicadores se colocarán con las inscripciones en la parte superior, pero ocultando las mismas por medio de las fichas que al efecto cada jugador usará colocándola encima del indicador, boca abajo.

20.

La posición conjunta de indicadores y fichas ha de ser la de los cuadros del tablero.

25.

Preparados así los dos equipos se procede al sorteo para saber quién debe hacer el saque inicial.

El encuentro comenzará colocando el balón, un jugador del bando favorecido, haciéndolo sobre su ficha de manera que quede en uno de los lados de ésta (no en el centro ni en las esquinas).

30.



983

Esta operación que equivale a tirar, va seguida de otra que realiza el jugador del mismo número del equipo contrario, descubriendo su indicador, retirando para ello la ficha que está colocada encima del mismo.

5. En este momento queda destacada la característica del juego, puesto que la inscripción que lleve este indicador da la dirección del juego. En efecto, la inscripción que figura en el lado del indicador que se encuentra en la misma posición, es decir enfrente de aquel en que se halla colocado el balón en la ficha del jugador que ha tirado, indicará, si es un número, el del jugador que ha de recoger el balón y que debe tirar a continuación (colocando el balón según se ha dicho antes) cuyo jugador nuevo, puede ser de uno o del otro equipo, según el color del número que marca el indicador destapado. Este jugador tirará y el jugador del mismo número del equipo contrario debe descubrir su indicador cuya inscripción situada del lado de la ficha que lleve el balón encima, indicará el nuevo jugador y así sucesivamente.

En el tablero, para evitar dudas, figuran al lado de las casillas los números de los jugadores.

20. Las restantes incidencias del juego, los tantos, etc. se van destacando al descubrir los indicadores, debiendo atenderse a ellas los jugadores y en consecuencia seguir las reglas al efecto, combinadas en un adecuado reglamento.

25. El modelo dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo para la descripción, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, construirse en cualquier tamaño, con los medios y materiales más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.
- 30.



N O T A

Descrito el objeto y utilidad de la invención, lo que se declara como no divulgado ni practicado en España, comprende las siguientes reivindicaciones:

5. 1. Un juego de fútbol de sobremesa, de la clase que comprende un tablero de juego representando un campo de fútbol, caracterizado porque en dicho campo están marcadas las posiciones de los jugadores, según recuadros igualmente orientados, presentando la particularidad de que las fichas del juego están constituidas por una caja, de dimensión adecuada a la de cada recuadro, siendo esta caja abierta por una de sus caras, y llevando en su interior una placa o ficha, en la que se encuentran las indicaciones precisas para seguir el juego en sus incidencias y para que entren en juego determinados jugadores, siendo la citada caja dispuesta sobre cada recuadro, en forma tal que al ser retirada, quede en el recuadro la placa o ficha indicadora, lo que proporciona una solución sorpresa, que le distingue de los juegos conocidos similares.
10. 2. Un juego según la anterior reivindicación en el que en el tablero se hallan las adecuadas referencias al lado de los recuadros que sirven para determinación de la posición de los jugadores.
15. 3. Un juego de fútbol de sobremesa.
Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de seis hojas foliadas y escritas a máquina
- 20.
- 25.

68 983



por una sola de sus caras, acompañadas de una lámina de dibujos.

Madrid, a 14 OCT. 1958

ANDRES LLUCH SOGAS

p. a.

JANE ISIAN MARILLES
P. N.

A large, stylized handwritten signature in dark ink, written over the typed name "JANE ISIAN MARILLES". The signature is highly cursive and loops around itself.

R/.ag.

Fig. 1

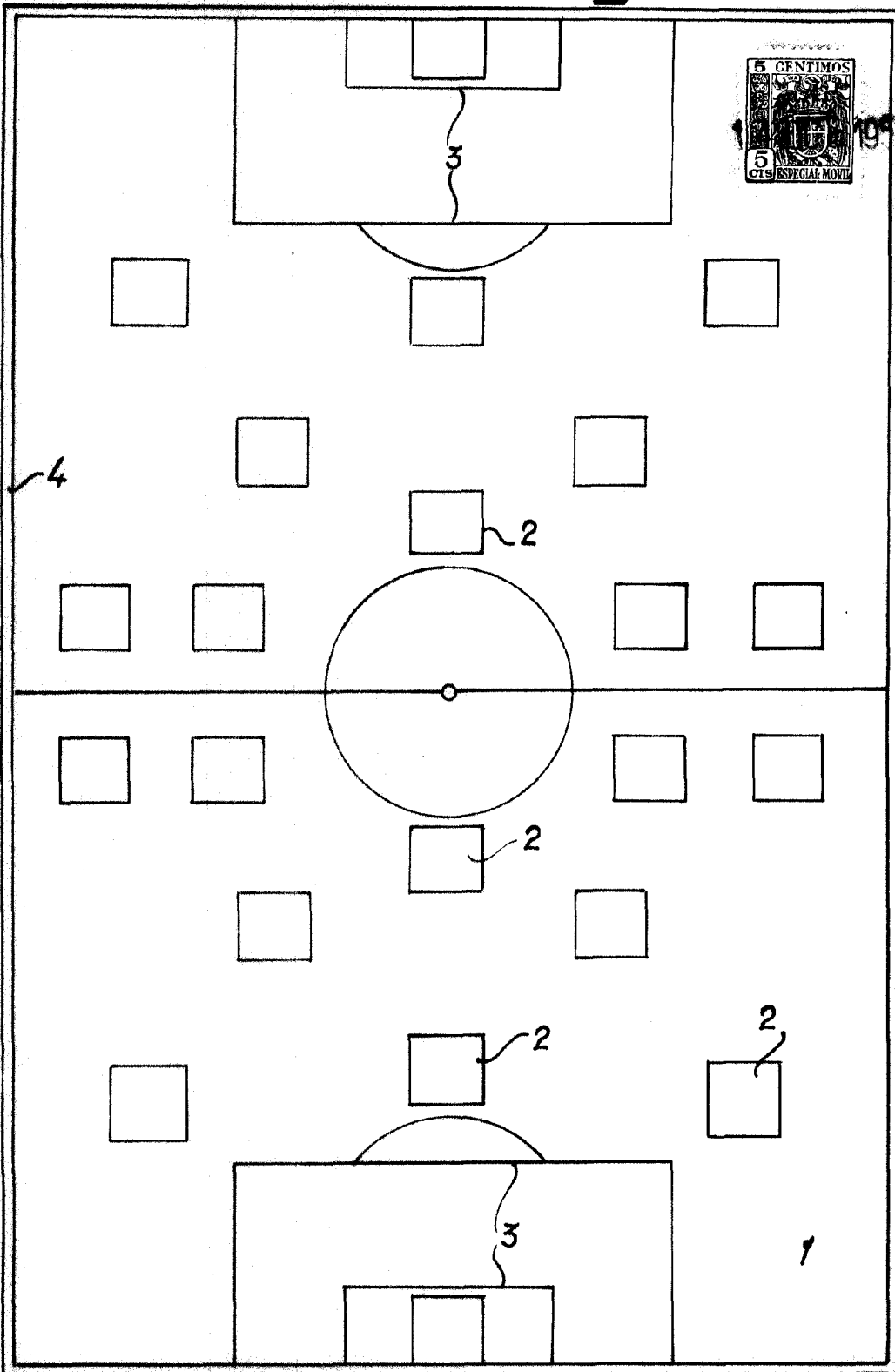
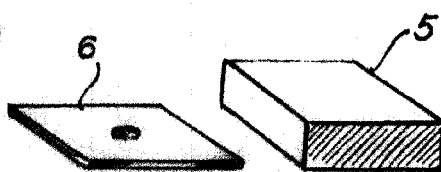


Fig. 2



Madrid 4 OCT 1958
Jaime Isern
L.p.p.