

70 117

70 117



MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a un Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años en España, a favor de Don Juan PRADA BECARES, de nacionalidad española, domiciliado en Madrid, Plaza del Conde del Valle del Suchil, número 4,

por

" UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA " "

5 El presente registro de Modelo de Utilidad, concierne como su enunciado indica en un juego de futbol de sobremesa, de acuerdo con la descripción detallada que del mismo se realiza, debiendo interpretarse siempre este concepto en su más amplio sentido y nunca en limitativo.

Para mejor comprensión de este objeto, se adjunta a la presente memoria, una hoja de planos en la que a título de ejemplo se representan todas y cada una de las partes que lo forman y relación que guardan entre sí.

10 En la citada hoja de planos, se aprecian las siguientes referencias:

1.- Corresponde al conjunto de jugadores de uno de los equipos contendientes. Para mejor identificación se señalan con unas franjas transversales. En total se sitúan once jugadores, contan-



15 do el portero.

Estos jugadores van distribuidos sobre el area de juego en la forma reglamentaria.

2.- Corresponden a los jugadores del equipo contrario. Para su mejor identificación se señalan en círculos concéntricos, todos ellos entre sí de iguales características y este equipo al igual que el anterior consta de once jugadores incluyendo al portero, siendo su distribución sobre el campo de juego la normal.

3.- Círculo que rodea a cada jugador, del que parten seis líneas en cuyo origen se representan las cifras del 1 al 6, distribuidos correlativamente o en orden alternativo y cuya disposición corresponderá a las normas del juego, las que se detallaran en su momento.

Estos círculos numerados comprenden asimismo a ambos porteros.

30 Para la identificación de los círculos que corresponden a cada jugador, irán representados gráficamente en el mismo color que estos, así si un equipo va marcado en rojo, los círculos correspondientes para el marcaje serán rojos y negros con la misma norma de aplicación.

35 4.- Líneas que enlazan los jugadores de los equipos y para seguir el curso de la jugada son del mismo color que los propios jugadores y círculos que los rodean. De cada círculo salen seis líneas que respectivamente se combinan con los jugadores del equipo contrario y los del propio.

40 5.- Porterías del campo, situados en la posición correcta.

6.- Zonas de saque de esquina, situadas en los ángulos correspondientes.

7.- Area de juego, establecidas en medios campos, con su línea central divisoria.

45 8.- Línea de fuera.

Las normas del juego son las siguientes:



Como ha quedado indicado, el juego consiste en una serie de círculos que representan los veintidos jugadores de un partido de futbol.

50 De cada círculo salen seis líneas que le unen con los demás círculos o con los dibujos que representan gol, saque de esquina o fuera.

Cada una de las seis líneas que salen de los círculos tiene un valor relativo del uno al seis, ambos inclusive, y que corresponde al valor de cada una de las caras de un dado.

55 Puesto en juego el balón (una ficha) por el interior derecha de cualquiera de los equipos, el que juega con este equipo va tirando el dado y moviendo el balón-ficha según le marquen los números y entregandola al jugador del equipo contrario cuando así esté marcado.

60 Cada jugador de este futbol de sobremesa tirará el dado siempre que la ficha pase a poder p permanezca en el propio.

La duración del juego será fijada por los jugadores, bien por tiempo, bien por número de jugadas.

65 SAQUE DE PARTIDO.- Se hace desde el círculo correspondiente al interior derecha del equipo que deba mover primeramente o al que se le haya marcado un gol.

SAQUE DE FUERA.- Lo ejecuta el defensa derecho del equipo que corresponda.

70 SAQUE DE CORNER.- Se hace desde el lugar marcado por los saques de esquina.

El tablero correspondiente se fabricará en cualquier clase de material y en las dimensiones mas adecuadas decorándose en forma apropiada, tanto en colorido como en motivos alegóricos o deportivos.

75 Descrito suficientemente el Modelo, cuyo registro se preconiza, se hace constar expresamente que cualquier modificación que se introduzca en el mismo, tanto en forma, dimensiones, disposición



o clase de material empleado se considerará incluida dentro de esta protección en tanto que no altere o modifique esencialmente su finalidad característica.

N O T A

Por último se declaran de novedad y utilidad. las siguientes:

REIVINDICACIONES

1.- Un juego de futbol de sobremesa, caracterizado esencialmente por comprender una superficie plana de forma material y dimensiones convenientes, en los cuales se ha establecido por impresión en el colorido más apropiado las diferentes líneas del area de los medios campos de juego, con sus correspondientes porterías, saques de esquina, líneas de fuera y corner, que presenta distribuido en la forma reglamentaria los veintidos jugadores que corresponden a los dos equipos contendientes, estando dichos jugadores encerrados dentro de unos círculos convenientes, de los cuales parten seis líneas que enlazan respectivamente cada jugadores con los correspondientes de su propio equipo y del contrario, estando marcados en los círculos la numeración del uno al seis ambos inclusive, que corresponderán al marcaje de un dado para efectuarse la jugada según las normas del juego y orden establecido, representandose los jugadores de los equipos en diferentes características gráficas para su identificación, así como igualmente los círculos correspondientes a cada jugador.

100 2.- UN JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.

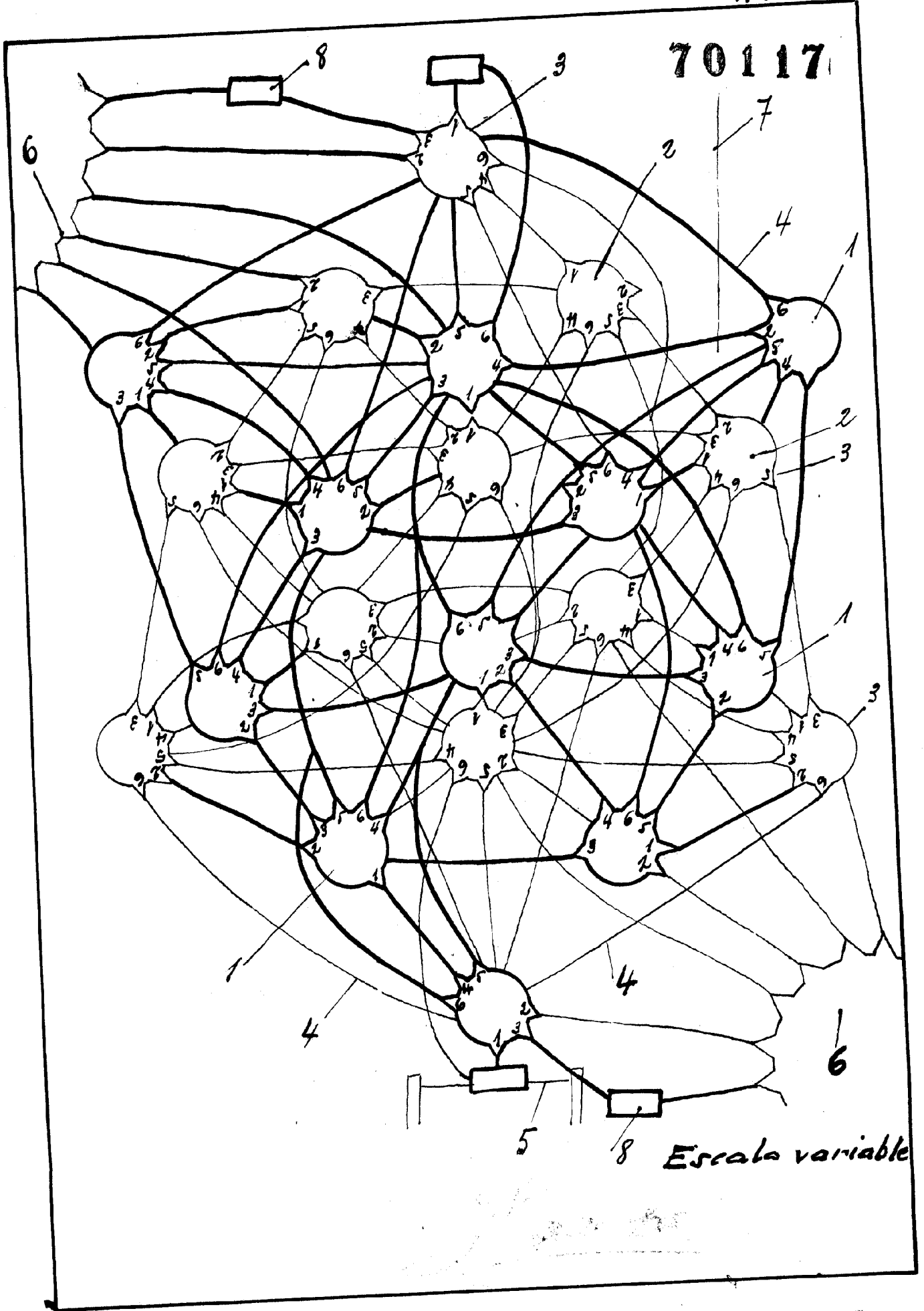
Todo ello tal y como se describe en el cuerpo de esta memoria, se reivindica en su nota y se representa a título de ejemplo en la adjunta hoja de planos.

Esta memoria consta de CUATRO hojas foliadas y mecanografiada por una sola de sus caras.

Madrid, 29 de Noviembre de 1958

DOMINGO DIAZ UNGRIA  
P.P.

70117



8 Escala variable