

70624



70624

MEMORIA DESCRIPTIVA

DEL

MODELO DE UTILIDAD

que por veinte años, para España y sus Posesiones, se solicita a favor de los SRES. DON DIEGO GARCIA GALLARDO Y DON JUAN MARAVER LOPEZ, ambos de nacionalidad española, residentes en SAN JERONIMO (SEVILLA-ESPAÑA), calle Vascongada nº 54, por: "UN JUEGO RECREATIVO".

--o-o-o-o-o-o-o--

Este modelo de utilidad cuyo registro se solicita, se caracteriza por constituir un juego recreativo basado en el deporte de fútbol, el cual por la forma y disposición del tablero sobre el que se juega, representa un campo de fútbol trazado sobre un fondo cuadrado dispuesto en sentido diagonal, sobre el que van convenientemente distribuidos una serie de círculos en los que se han de colocar los jugadores fichas al empezar el juego, siendo exactamente igual a la forma seguida en dicho deporte de fútbol y que representarán a los

70624



22 jugadores que constituyen los dos equipos entre los que se ha de  
10 efectuar el juego, ofreciendo por ello en su desarrollo, una gran  
distracción y amenidad por ser éste un deporte de tanta actualidad y  
de gran aceptación por el público que con tanto agrado lo sigue.

Dicho juego recreativo se efectuará entre dos personas las  
que mediante el auxilio bien de una ficha, dado etc. se verificará el  
15 sorteo para escoger campo, iniciandose seguidamente el juego que lo  
efectuará aquel equipo que no ha escogido campo, teniendo previamente  
el equipo contrario que colocar a sus tres jugadores centrales a unas  
posiciones más retrasadas indicadas por unos pequeños círculos, empezán-  
dose el juego según regla indicada procediendose a mover las fichas  
20 bien en avances o retrocesos pero siempre en sentido diagonal del  
trazado del fondo a excepción de algunos casos previstos en las reglas  
o normas del juego, llegandose al final una vez que cualquiera de las  
dos personas ha conseguido encajar el mayor número de tantos según la  
cantidad fijada como tope final para llegar a la terminación, consi-  
25 guendose así un juego recreativo muy bonito, ameno y entretenido.

Dicho juego recreativo se caracteriza por estar constituido  
en la forma siguiente:

Por un tablero deportivo (A) de forma rectangular y apaisada  
cuyo fondo vá trazado con una serie de líneas (B) dispuestas en sen-  
30 tido diagonal en sus dos direcciones de manera que se cruzan constitu-  
yendo una serie de cuadrados (C) que en un sentido o en otro forman  
calles alineadas en sentido diagonal por las que han de transcurrir  
los jugadores fichas en el desarrollo del juego.

Sobre este fondo cuadrículado va trazado un campo de futbol,  
35 separado en dos mitades (D) y (E) mediante la raya central divisoria  
(F) que deslinda los campos de los dos equipos o bandos contrarios,

70624



estando cada uno dotado de su trazado correspondiente o sea circulo central (G), área grande (H), área pequeña (I) portería (J) y corner (K) llevando convenientemente distribuidos unos circulos de trazos (L) numerados del 1 al 11 inclusive, donde han de ser colocadas las fichas o peones de juego que seran 22, once por cada equipo y que irán tambien numerados del 1 al 11 cuyas fichas serán en forma de jugadores contruidos de madera, plástico etc. decorados en su vestimenta, los de cada bando en colores distintos a fin de seguir facilmente el movimiento de sus fichas cada una de las personas que intervienen en el juego, llevando el circulo central (G) dispuestos detrás de los circulos (L) que en él estan comprendidos y que son los sitios de situación al empezar el juego de la tripleta central de cada bando, unos circulos pequeños (M) indicadores del lugar adecuado que tienen que ocupar las fichas o jugadores del equipo que le ha tocado escoger campo y que para ello tiene previamente que retrasar su tripleta de jugadores a los dichos pequeños circulos (M) correspondiéndole iniciar el juego al equipo contrario, llevando tambien trazado el tablero en la parte central del campo, una franja ancha enmarcada por dos líneas (N) paralelas de trazos que vá de portería a portería en sentido longitudinal, y otros espacios en franja ancha en los extremos de dicho campos enmarcados con las líneas (N) de trazos por los sitios de corner.

Este dicho tablero (A) vá delimitado por un marco (O) que lo encierra y protege, llevando dispuesto en los laterales longitudinales, unos cajancillos (P) para guardar las fichas de cada equipo, y montado sobre una cualquiera de las bandas laterales, un aparato marcador (Q) dotado de dos dispositivos de giro (R) con trinquete accionado a mano, que movera un disco (S) en el que vá pintado, grabado,

706246 D1



65 etc. una serie de números por los que se indicarán los tantos encajados y que aparecerán en una abertura o hueco (T) dispuesto en la parte superior.

Desarrollo del juego:

70 Para el desarrollo de este juego recreativo se seguirán unas normas previamente acordadas, por las que se han de regir las dos personas que en dicho juego intervienen y que son las siguientes:

85 Antes de empezar el juego se efectuará al sorteo del campo que se hará mediante el empleo de una ficha, dado etc. escogiendo campo el que haya sido agraciado, procediéndose seguidamente a colocar los 22 jugadores fichas en sus sitios correspondientes por cada bando, y en los círculos (L) indicadores de los puestos de cada uno. Una vez los jugadores ya situados en sus respectivos sitios, se inicia el juego que tendrá que efectuarlo el equipo que no ha escogido campo, teniendo previamente que retrasar el equipo contrario los jugadores de su triplete central a los puestos (M) indicadores de ello dispuesto en el interior y alrededor del círculo central (G), debiendo ser efectuada la iniciación del juego por uno de los tres jugadores de la triplete central del bando que ha de salir y que están dentro del círculo (G), teniendo los cinco delanteros la libertad de desplazarse de uno a tres casilleros siempre en diagonal hacia atrás o hacia delante según convenga a la jugada que se vaya efectuando, ocurriendo que una vez que cualquiera de los dichos cinco jugadores delanteros se han metido dentro del área grande (H) o pisando dicha área, se multiplicará su libertad de movimiento, pudiendo llegar directamente a gol si la línea no está cubierta por algún jugador contrario.

90 Cuando cualquier jugador penetra en la franja ancha enmarcada con las líneas de trazos (N) en sentido longitudinal de puerta a



puerta, termina ahí su movimiento, teniendo que dejar paso a una jugada, que una vez efectuada tiene la libertad de desplazarse de uno a tres casilleros siempre en la dirección de dicha franja central (N) o sea en el sentido longitudinal del campo pudiendo llegar hasta el gol si dicha línea no está cubierta por algún jugador; ocurriendo algo parecido cuando cualquier jugador penetra o pise la franja enmarcada con las líneas (Ñ) de trazos dispuestas en los extremos o zona de comer, o sea que tendrá que dejar pasar una jugada, teniendo a la siguiente la libertad de desplazarse directamente en sentido longitudinal hasta el corner, y en las siguientes jugadas la libertad de desplazarse horizontalmente hasta penetrar en el área en un casillero más inmediato continuando después su movimiento como al principio o sea en sentido diagonal.

La libertad de desplazamiento de los medios será de uno a tres casilleros en sentido diagonal hacia atrás o hacia delante según convenga a su jugada, ocurriendo que una vez que penetra en cualquiera de las áreas grandes (H) bien sea en la contraria para atacar o en la propia para defender y siempre que haya algún jugador contrario dentro de dicha área, tiene la facultad de desplazarse cuantos casilleros crea conveniente en diagonal para evitar el gol o bien para conseguirlo si es en la contraria.

Los jugadores defensas tienen la libertad de moverse de uno a tres casilleros en sentido diagonal bien hacia atrás o hacia adelante, siempre que ningún jugador contrario esté dentro del área, ocurriendo que una vez que un jugador contrario esté dentro del área grande (H) o pisando el borde de la misma, puede el defensa desplazarse en sentido diagonal cuantos casilleros crea conveniente para evitar el gol, así como si en una de las jugadas se coge en situación fuera de

70624 D.C.



dicha área no puede hacer uso de dichas facultades hasta que previamente haya penetrado en ella.

125 El portero tiene la facultad de desplazarse de uno a dos casilleros en cualquier sentido, bien sea hacia la derecha o hacia la izquierda y en líneas horizontal, vertical o diagonal cualquiera que se desee, siempre sin salirse del área pequeña (I) ocurriendo que si el portero se sale de dicha área pequeña para evitar el gol se considerará falta, debiendo volver a la posición inicial de donde partió la jugada, dando por válida dicha jugada y correspondiéndole mover al contrario.

130

El gol será conseguido bien cuando una de las diagonales que penetran en la puerta se encuentre libre del marcaje de un jugador contrario, pudiéndose conseguir también cuando la línea longitudinal central que conduce a puerta se encuentra libre de algún jugador contrario.

135

Las salidas de la zona central marcada con las líneas (N) de puntos, puede hacerse a capricho del jugador siempre que sean en sentido diagonal y con la libertad de uno a tres casilleros.

Este modelo de utilidad por un juego recreativo de fútbol puede sufrir modificaciones siempre que no altere la esencialidad del invento.

140

Todo según se detalla en el dibujo adjunto que a título de ejemplo acompaña a la presente memoria descriptiva en el que se representa el tablero deportivo de juego visto en planta.

145

-REIVINDICACIONES-

Se reivindica como de la propia y nueva invención la propiedad y explotación exclusiva de:



- 150 1.- Un juego recreativo, caracterizado por estar constituido por un tablero deportivo de forma rectangular, delimitado por un marco cuyo fondo lo lleva trazado por una serie de líneas dispuestas en sentido diagonal en sus dos direcciones de manera que se cruzan formando una serie de cuadrados que en ambos sentidos forman calles alineadas en sentido diagonal por las que han de desplazarse los jugadores en el desarrollo del juego.
- 155 2.- Un juego recreativo, según 1ª reivindicación, caracterizado por- qué sobre el fondo cuadrículado del tablero, va trazado un campo de fútbol con su línea central divisoria que deslinda los campos de los dos equipos, teniendo cada uno su trazado correspondiente, de medio círculo central, portería, áreas chica y grande y corner, llevando 160 indicados y convenientemente distribuidos por todo el campo, unos círculos numerados donde han de ser colocadas las fichas o peones que serán 22, once por cada bando, y cuyas fichas serán en forma de jugadores, decorados en su vestimenta en colores distintos por cada equipo o bando, llevando además trazados detrás de los círculos cen- 165 trales otros pequeños círculos para la colocación de los jugadores retrazados al principio de juego.
- 170 3.- Un juego recreativo, según 1ª y 2ª reivindicación, caracterizado por llevar trazado el campo en su centro y en sentido longitudinal de puerta a puerta, una franja delimitada por dos líneas de trazos, y en sus esquinas otros espacios delimitados también por unas líneas de trazos, por cuya franja y espacios se podrán mover las fichas jugadores con cierta libertad según normas indicadas en las reglas del juego.
- 175 4.- Un juego recreativo, según 1ª a 3ª reivindicación, caracterizado por llevar montado para el control de los goles hechos por cada



equipo, un aparato marcador con dos dispositivos de giro con trin-  
quete, accionado a mano, que moverá un disco en el que van una serie  
de números con los que se indicarán los tantos marcados por cada  
equipo y que aparecerán en un hueco abertura dispuesto en la parte  
superior.

180

5.- Un juego recreativo, según 1ª a 4ª reivindicación, caracterizado  
porque para desarrollarse el juego se ha de regir por unas reglas  
previamente dispuestas para ello, en la cual se determina como y de  
que manera ha de efectuarse el movimiento de cada ficha jugador y la  
libertad de acción que tiene en ciertos momentos de la jugada para  
que se produzca el gol o evitar que sea marcado, estando dotado el  
tablero por sus laterales de unos cajencillos para guardar las fichas  
de cada bando.

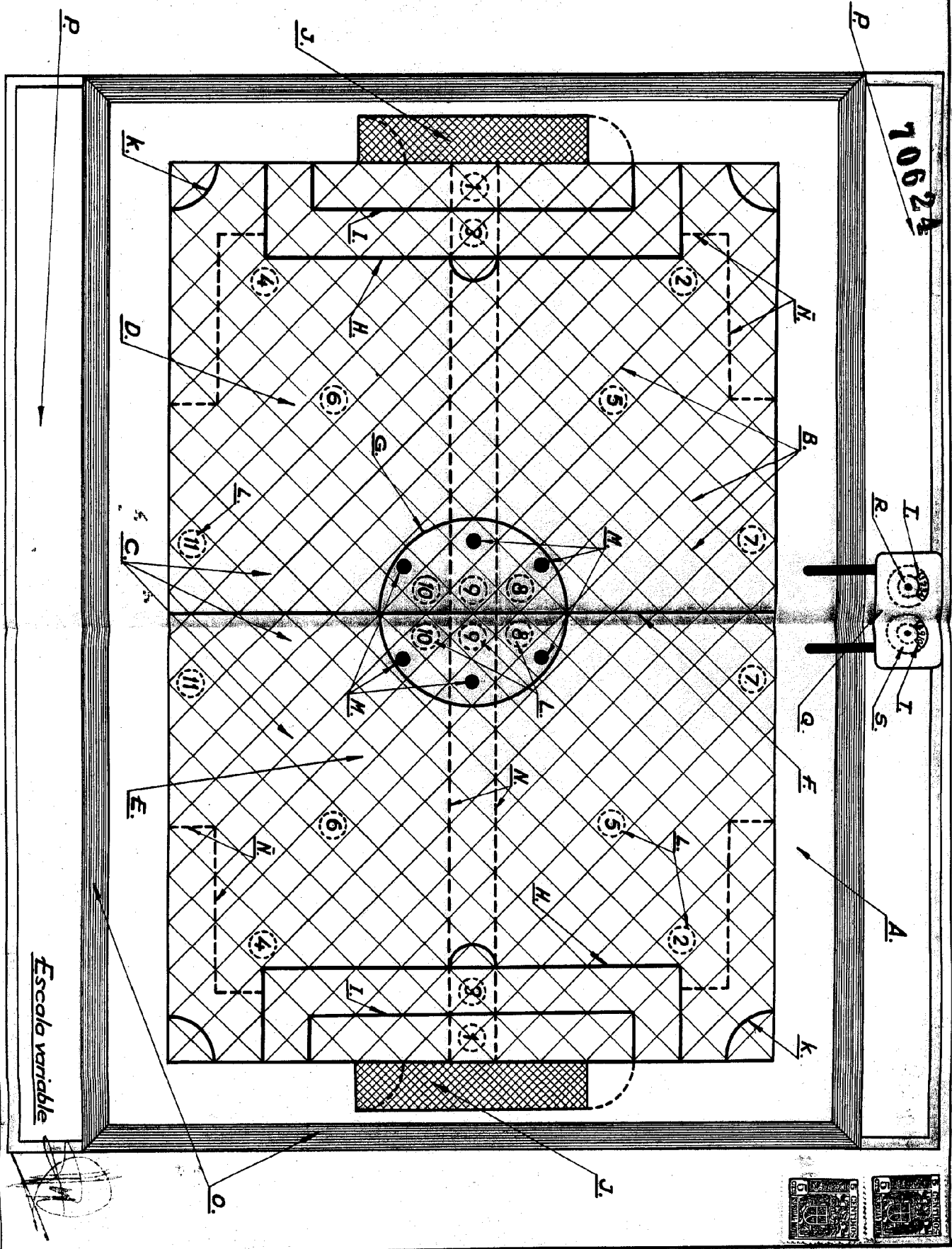
185

6.- "UN JUEGO RECREATIVO".

Consta la presente memoria descriptiva de ocho hojas nume-  
radas y mecanografiadas en una sola cara a las que se acompañan un  
plano para su mejor comprensión.

MADRID, 26 DICIEMBRE DE 1.958.-

70624



Escala variable