



73556

MEMORIA DESCRIPTIVA

de un

MODELO DE UTILIDAD

por:

"JUEGO FUTBOLISTICO"

Cuyo registro se solicita por VEINTE AÑOS, para España y sus Posesiones, a nombre y favor de Don Tomás Martín Bea- mud y Don Carlos Antón Corrales, residentes en Barcelona, calle de Villarroel nº 182.

5 El presente modelo de utilidad se contrae a un juego futbolístico, con el cual se logra practicar el juego del fútbol bajo una modalidad altamente interesante y sugestiva, sirviendo de pasatiempo tanto para personas mayores como para muchachos de corta edad.

10 Dicho juego se puede practicar en cualquier lugar y momento, bastando para ello que cada jugador o bando de jugadores vaya provisto de un tablero o lámina, donde está representado de forma caracterizada un terreno de fútbol, así como de un útil escritor para ir anotando las jugadas.

Esta simplificación del material a emplear, hace que este juego pueda ser practicado con carácter popular, puesto que el coste o precio de adquisición resulta realmente ínfimo.

15 El tablero o lámina que constituye la esencia del juego en cuestión, lleva representado un campo de fútbol, el cual ostenta un cuadrículado que abarca las dos mitades del mismo,

73556



20 con la particularidad de que cada fila y columna presenta una señal característica, de manera que una casilla del terreno de juego viene singularizada por la leyenda de la fila y columna a que pertenece.

25 En cada una de las mitades del terreno de juego, colocada cada bando de jugadores, en grupo aparte y en una lámina para cada bando, los signos convenidos representativos de las principales jugadas y faltas del deporte del fútbol, tales como el gol, penalty, corner y otras similares, pasando a continuación cada jugador o bando a jugar alternativamente, los cuales tratarán de localizar las casillas contrarias donde se hallan estos signos. El ganador del partido será el que totalice un mayor número de tantos acertados.

30 Con el fin de facilitar la explicación, y únicamente a título ejemplario, los adjuntos gráficos ilustran una forma de realización práctica:

35 La fig. 1 muestra, en planta, la representación del terreno de juego, y

la fig. 2 indica, también en planta, la lámina donde se halla representado dicho terreno y en la que se encuentran convenientemente distribuidas zonas para las indicaciones complementarias que especifiquen el desarrollo del partido.

40 Consiste el juego en una lámina L, ya sea de papel, cartulina o cualquier otro material análogo, de forma sustancialmente rectangular y preferentemente de pequeño tamaño para facilitar su introducción en el bolsillo.

45 Esta lámina u hoja, lleva representado un terreno de juego (11) para la práctica del fútbol, el cual presenta un cuadrículado (12) en cada una de sus mitades (13) y (14),



50 cuyos cuadrículados están señalados, cada columna por una letra y cada fila por un número, de manera que, de esta forma, una casilla (15) cualquiera puede ser singularizada mediante la lectura de la letra y el número correspondientes (en este caso sería la casilla H-9).

55 Cada uno de los jugadores o bandos, es poseedor de una de estas láminas o campos de juego (11) y, en la mitad del terreno que le corresponde, anotará con signos convenientes representativos de las principales incidencias propias del deporte del fútbol, tales como el gol, el corner, el penalty y otras similares, un número determinado de cada una de ellas como, por ejemplo, diez goles, tres corners, cinco faltas y un penalty.

60 La distribución de estos signos en el campo local, se efectuará de una forma arbitraria y lo más extraña posible, con el fin de que sea difícil su localización por parte del bando contrario.

65 Las jugadas se repiten alternativamente por cada bando, con la particularidad de que el jugador que acierte una casilla contraria ocupada por uno de estos signos convencionales repetirá seguidamente una o más jugadas, según sea este signo y según se haya preestablecido en las normas del juego. Por ejemplo, al localizar un signo de gol, de corner o de falta, el jugador tendrá derecho a otra jugada sucesiva y, si el signo acertado ha sido penalty, serán tres las veces consecutivas que intervendrá este jugador. La partida la ganará el jugador o bando que totalice mayor número de tantos acertados y la duración de la misma se establecerá a tiempo fijo, o bien a un número determinado de tantos.

75 En la zona superior (16) de la lámina L, se indicará la duración del partido y en la inferior (17) los signos repre-

7355



representativos de las jugadas con especificación de las mismas.

80

En la zona intermedia inferior (18), se dispondrá el tanteo alcanzado durante el partido y en ella figurarán también las denominaciones del equipo visitante y equipo local, perteneciente cada una de ellas a una de las mitades (13) y (14) del campo de juego.

85

Lateralmente, esta lámina L puede presentar una pestaña (19) en la que se reflejarán las normas y reglas de juego, o bien se aprovechará para fines propagandísticos, al igual que la cara posterior o respaldo de dicha lámina.

90

Cada jugador o bando anotará en la mitad del equipo visitante las jugadas que vaya efectuando, marcando las casillas ya enumeradas mediante una X, en cuyo cuadriculado se reflejará de un modo particular las jugadas acertadas.

95

Esta anotación en el casillero o cuadriculado del bando contrario evita la repetición de la jugada ya enumerada y al propio tiempo sirve de comprobación al ser cotejada con la bando contrario una vez finalizado el partido.

100

Lo dicho es fiel reflejo de la invención, debiendo considerarse en sentido amplio, nunca en forma limitativa, y siendo indiferentes las condiciones en que el modelo se fabrique en cuanto a tamaños, formas, colores, proporciones y materiales empleados, siempre y cuando no se altere ni modifique la sustancialidad que define al modelo, le tipifica y se reivindica.

105

NOTA.

Se reivindican de manera especial y expresa los términos siguientes:

1º.- Juego futbolístico, caracterizado por comprender



1 73550

110 una lámina en la que se halla representado un campo de fútbol, cuyo terreno de juego presenta la particularidad de estar cuadriculado según un número determinado de casillas, correspondiendo a cada fila y a cada columna de éstas una respectiva señal que con la combinación de ambas se singulariza una casilla determinada, disponiendo cada uno de los dos bandos jugadores de una de estas láminas con el terreno de juego entero, en una de cuyas mitades, la local, coloca cada bando por separado los signos convenidos representativos de las jugadas y faltas propias de un partido de fútbol, tales como gol, penalty, corner y otras similares, en una cantidad preestablecida, jugando alternativamente cada bando que tratará de acertar la disposición de dichas jugadas en la mitad del campo contrario con indicación de una de las casillas, ganando el bando que haya totalizado un mayor número de tantos acertados, anotando cada bando en la mitad correspondiente las jugadas efectuadas en el campo contrario donde se reflejarán los aciertos obtenidos.

125 2º.- Juego futbolístico, según la anterior reivindicación, caracterizado porque cuando cualquiera de los bandos jugadores acierte con una jugada uno de los signos representativos del bando contrario, tendrá derecho a repetir otra jugada un número determinado de veces, según se haya preestablecido para cada signo.

130 3º.- Juego futbolístico, según la reivindicación primera, caracterizado porque la duración de un partido se limita a la consecución de un número determinado de tantos, o bien se señala de antemano de una manera horaria.

135 4º.- JUEGO FUTBOLISTICO.

Todo conforme queda descrito en la presente memoria, que consta de SEIS HOJAS mecanografiadas por una sola cara, fo-



liadas y dibujos que se acompañan.

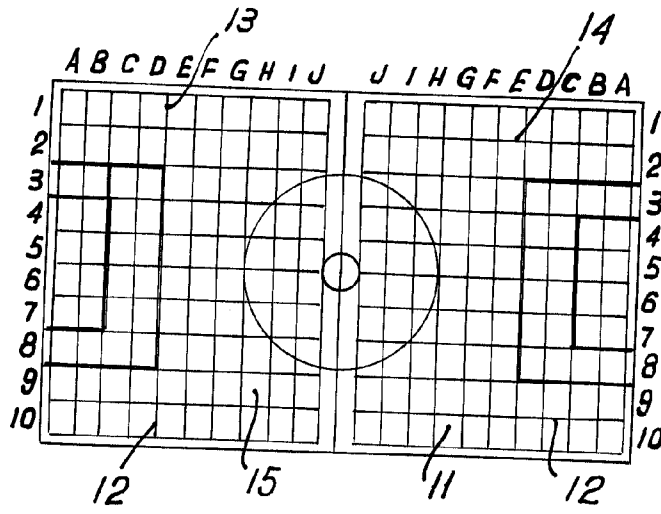
73556

Madrid, 9 de Mayo de 1959.

Juan José Alonso

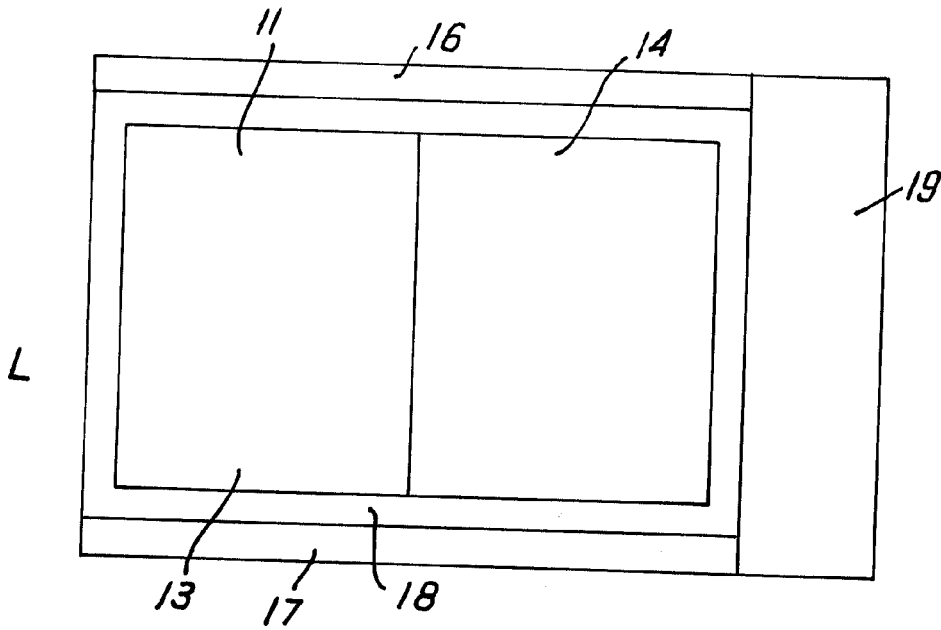


FIG. 1



73556

FIG. 2.



Madrid. 1907.

Tomas Martin Beamud

ESCALA VARIABLE

h. Pascual