

JE.



246.537

74059

MODELO DE UTILIDAD

a favor de

D. JUAN BASSAGAÑAS PONT, de nacionalidad española,  
domiciliado en C. Estiras, nº 10, O L O T (Gerona)

por:

"Campo para la práctica de un sistema de juego de pelota".

=====

D e s c r i p c i ó n .

El presente modelo de utilidad tiene por objeto un  
campo para la práctica de un nuevo sistema deportivo de  
juego de pelota, cuyas características son completamente  
distintas de las de los campos usuales utilizados hasta  
ahora para la práctica de otros deportes de pelota conoci-  
dos.



Los diversos juegos de pelota que se juegan en la actualidad, pueden considerarse divididos en dos grandes grupos, presentando en todos ellos el campo un carácter simplemente estático o pasivo. En los deportes incluidos en uno de estos grupos, el campo suele estar dividido en dos partes iguales, y provisto en sus extremos opuestos de sendas metas para cada uno de los equipos contendientes, consistiendo en esencia el juego en que cada equipo procure, por los medios establecidos, introducir la pelota en la meta del equipo contrario. En cambio, en los deportes del segundo grupo, el campo no está provisto de metas, sino de un obstáculo, que puede o no separar a los jugadores o equipos contendientes, y el juego consiste en procurar cada jugador o equipo salvar con la pelota dicho obstáculo, evitando que el contrario pueda devolverla.

El campo de juego objeto de este modelo de utilidad se caracteriza esencialmente por presentar una disposición circular o poligonal regular y estar dividido en un cierto número de sectores, cada uno de los cuales limita el terreno correspondiente a un cierto número de jugadores. En el centro del campo así constituido va dispuesta una meta única provista de medios apropiados que le comunican durante el juego un movimiento giratorio uniforme, variando por tanto sucesivamente su orientación respecto a los distintos sectores del campo, de manera que, en cierto modo, dicha meta interviene también en el juego haciendo variar las condiciones del mismo.

Esta disposición especial del campo a que se refiere este modelo de utilidad, permite aplicarlo a la práctica de juegos de pelota distintos de los usuales, y que en esencia



5 pueden consistir en que los componentes de cada equipo contendiente deben procurar, sin moverse del sector asignado del campo, introducir la pelota en la citada meta central giratoria, la cual, al variar constantemente su orientación respecto a los distintos jugadores, constituye un elemento activo del juego que introduce en el desarrollo del mismo, junto a la habilidad de los jugadores, un factor variable sucesivamente favorable y adverso a cada jugador o equipo.

10 En el plano adjunto se representa un ejemplo de realización del campo para deportes de pelota objeto del presente modelo de utilidad.

15 Este campo está constituido por una superficie plana cuyo contorno -1- lo forma una figura geométrica regular, que puede ser circular como en la forma de realización representada, o bien poligonal, por ejemplo hexagonal.

20 El campo así delimitado está dividido en cuatro o más sectores iguales -2- por unas líneas divisorias radiales -3-, constituyendo cada uno de dichos sectores -2- el terreno de juego destinado exclusivamente a dos jugadores uno de cada equipo contendiente.

25 En el centro -4- de dicho campo circular -1-, va montada sobre un mastil -5- una meta, constituida por un aro -6- dispuesto de cualquier manera conveniente que permita apreciar con toda seguridad el paso de una pelota a su través, por ejemplo cerrado por un disco de papel que se rasgue al recibir el impacto de la pelota por una cualquiera de sus caras. Dicho mastil -5- que soporta el aro -6- está animado de un movimiento giratorio uniforme accionado por medio de un motor eléctrico o de un mecanismo de

30



relojería, alojado en la base -7- del mastil -5-, de manera que dicho mastil efectúe un giro completo sobre si mismo cada cinco minutos, por ejemplo.

5 Fácilmente se comprende la forma de utilizar este campo para el juego de pelota. Cada jugador debe procurar lanzar la pelota desde su propio sector de juego -2-, ya sea con la mano, ya por medio de raqueta, pala, o de otra manera haciéndola pasar a través de la meta giratoria -6-, y evitar que los jugadores contrarios puedan efectuar lo propio. Ahora bien, debido al movimiento de giro de la meta -6-, se comprende que si en determinado momento el jugador que está en posesión de la pelota se encuentra desfavorablemente situado respecto a la posición que en aquel momento ocupa la meta móvil -6-, puede servir la pelota al jugador del propio equipo situado en otro sector de juego -2- para el cual la meta -6- se encuentre más fácilmente accesible, desplazándose así constantemente la dirección del juego siguiendo el giro de la meta -6-.

15 Las características del campo pueden completarse con los correspondientes reglamentos y normas prácticas de juego, y junto con las mismas pueden variar diversos detalles relativos a la disposición del campo. Así por ejemplo, en cada sector de juego -2- pueden jugar uno o varios jugadores por cada uno de los equipos contendientes, según las dimensiones del conjunto del campo.

25 En cuanto a la meta giratoria -6- puede estar constituida de muy diversas maneras, pudiendo ser accesible a la pelota por una sola de sus caras o por ambas indistintamente. Por otra parte, la meta -6- puede hacerse doble o dividida en dos partes convenientemente diferenciadas

30



de acuerdo con los equipos contendientes, para facilitar la práctica del juego combinado con apuestas.

N O T A

Se reivindica como objeto de este modelo de utilidad:

- 5           1) Campo para la práctica de un sistema de juego de pelota, caracterizado por estar constituido por una superficie plana cuyo contorno lo constituye una figura geométrica regular, dividido en varios sectores iguales por las correspondientes líneas divisorias radiales, y por comprender en su centro una meta única, provista de medios apropiados que le comunican un movimiento giratorio uniforme.
- 10
- 2) Campo según la reivindicación anterior, caracterizado porque la meta única giratoria está constituida por un aro dispuesto de manera que permita acusar el paso de la pelota a su través.
- 15
- 3) Campo según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque el aro que constituye la meta giratoria está cerrado por un disco de un material que puede rasgarse al recibir, por una cualquiera de sus caras, el impacto de la pelota.
- 20
- 4) Campo para la práctica de un sistema de juego de pelota.

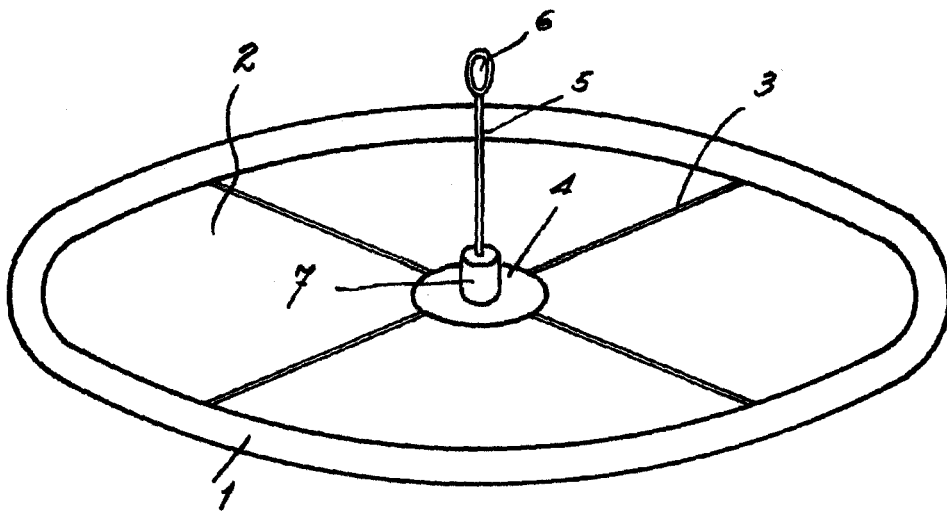
25           Esta memoria consta de cinco páginas escritas por una sola cara.

BARCELONA, 3 ENE. 1959

José M. Solís  
p.r.



74059



P.A.  
JOSE M. HOLIBAK  
[Handwritten signature]