



23
82734

MODELO DE UTILIDAD

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

S o b r e:

" JUEGO DE DADOS IMITANDO FUTBOL SOBRE UN TABLERO ".

Solicitante: Don Ernst HOFER, de nacionalidad suiza, domiciliado en Birmensdorferstr, 192, ZURICH, Suiza.

El invento se refiere a un juego de futbol sobre tablero donde la figura representativa de la pelota se mueve con arreglo a colores y cifras contenidas en dados especiales. El tablero representa en sus proporciones un campo de futbol con sus dos puertas, centro y todas las demás marcas que suelen estar en un campo de futbol real.



82734 2

10. Ya se conoce un juego de futbol con dados y con el dibujo de un campo de futbol sobre una placa o tabla cualquiera, donde se aprecian las dos portarias, el centro, el area del penalty, etc. etc.

15. El campo de éste conocido juego está formado por una serie de líneas longitudinales y transversales cuyos puntos de cruce están marcados. En las areas de las puertas existen puntos de diferentes colores sobre la misma línea de gol. Además existen dos dados de diferente color con diferentes señales de traslación, dos dados de colores, y por lo menos un dado con valoraciones en puntos, que llevan en, por lo menos dos caras, punto de valoración. Este juego conocido hace posible que dos personas puedan dirigir la pelota mediante una serie seguida de jugadas con dados a una puerta con arreglo a las reglas internacionales del futbol.

20. El juego que es objeto del presente modelo de utilidad con prioridad internacional de la patente suiza concedida 345.575, solicitada en 24 de Agosto de 1959, se distingue del anteriormente mencionado por una serie de detalles que harán ésta clase de juegos mucho más interesantes. Consiste una novedad en que alrededor del campo de juego existen señales para determinar las líneas longitudinales y transversales y que en pequeñas areas, formadas por las líneas cruzadas, existen circulos de diferente significado por su dibujo y/o colores por los cuales se indica en que dirección se debe desplazar la figura representativa

25.

30.



82734

de la pelota, una vez colocada en uno de dichos círculos.

35. Los dibujos adjuntos ilustran y aclaran el invento y a base de tales dibujos se explican detalladamente las reglas del juego que forman parte integral de la novedad reivindicada al final aunque no se repitan con todos sus muchos detalles en la nota reivindicatoria.

40. La figura 1 muestra la tabla o cartón con el campo y con los círculos representativos, mientras las figuras 2a hasta 10 representan en mayor escala los círculos representativos sobre el campo sobre los cuales se debe colocar la pelota y donde se indica la dirección en la cual se debe mover nuevamente la pelota después de una nueva jugada de dados.

45. En la figura 1 se encuentra el dibujo de un campo de juego 1, con todas las marcaciones de las cuales solamente se menciona el centro 2, la línea central 3, el espacio de la puerta 4 con la línea de gol 5. Además está indicada la línea 6 de los 16 metros, y el punto 7 de los once metros; 8 son las líneas laterales de "out" y 9 los "corner".

50. En los cantos longitudinales y transversales existen alrededor del campo fajas en colores que están subdivididas en recuadros con señalizaciones que, en los lados cortos consisten en cifras correlativas que empiezan con "1" desde el centro hacia las esquinas donde terminan en "10" y donde a continuación hay la designación internacional "out" que se comprende en todos los países del mundo donde se juega al fútbol.

55. La línea central transversal del campo 3 corresponde en los lados largos longitudinales del marco a las



82734

- letras "A" en cada lado, dentro de un rectángulo al cual siguen en ambos lados del campo y en dirección a las esquinas otros rectángulos con letras consecutivas del alfabeto hasta la letra "N" y a continuación la palabra inglesa "behind," cuyo significado es también internacionalmente conocido. Entre las letras laterales se pueden establecer líneas transversales, o solamente pueden imaginarse con facilidad, y entre las cifras en las fajas detrás de las puertas se pueden establecerse realmente o solo con la imaginación, líneas o fajas longitudinales. Estas líneas longitudinales y transversales tienen iguales distancias entre sí, de manera que con ellas se forman rectángulos en todo el campo. En éstos rectángulos hay dibujados los círculos ya anteriormente mencionados en diferentes colores y de dibujos de diferente significado. Estos círculos tienen preferentemente diámetros que son sensiblemente iguales a los lados de los rectángulos de manera que se van formando grupos de círculos que se van tocando tangencialmente, tal como se podrá observar en la figura 1.
- 65.
- 70.
- 75.
- 80.

Los círculos o discos que se diferencian entre ellos por sus dibujos y por sus colores están representados todos en las figuras 2a hasta 10 y se describen a continuación.

- 85.
- Forman parte de los elementos del juego una figura representativa de una pelota de fútbol y además un dado que tiene tres lados de un color, por ejemplo azul y los otros tres lados en blanco, en tal forma que existe un lado azul y otro blanco con un punto, otro lado azul y su contrario blanco con dos puntos cada, y por fin un lado azul y el
- 90.

82734



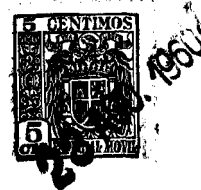
otro blanco con tres puntos marcados.

95. En el sitio del portero existe un disco 10 (figura 2a y figura 2b) y el disco correspondiente a un portero tendrá el color elegido (en el caso del presente ejemplo es azul) y el color del portero contrario será por lo tanto blanco. Las flechas a y b indican las direcciones en las cuales la pelota se podrá mover o desplazar. Por lo tanto, las flechas a indicarán las direcciones para el equipo azul y las flechas b indicarán las direcciones de movimiento para el equipo blanco. Esta regla tendrá validez para todas las figuras desde la 3 en adelante hasta 10.

105. Al jugar, y si para el disco 10 sale en el dado su propio color, los puntos que hubiera marcados se triplicarán, mientras si sale el color del adversario, los puntos solo cuentan sencillos. Es de observar que la figura representativa de la pelota no se podrá mover desde la casilla N-1 (sitio del portero) hacia la casilla inmediata M-1.

110. Existen otros discos según las figuras 3a y 3b que consisten en dos círculos concéntricos en tal forma que existe un disco interior y un anillo exterior en las dos combinaciones de colores posibles, o sea, disco blanco dentro del anillo azul, o disco azul dentro del anillo blanco. Para las posiciones de los discos es de observar y constituye regla de juego: el atacante debe tirar en la dirección indicada por las flechas a ó b hacia la puerta del contrario.

115. Solo cuentan los puntos que salen de una jugada del dado. Un gol se logrará únicamente si en la jugada del dado sale el color del jugador de turno.



82734

120. Cuando le toca a un jugador en la posición 11 hacer la jugada porque al adversario no le había salido su propio color, será regla que el tiro a puerta queda prohibido y se considera que la pelota tocó en el larguero. Existirá "Offside" si la figura de la pelota no se ha movido en la dirección prescrita. En la dirección de las flechas a-1 y b-1 solo se puede mover el defensor y los puntos cuentan sencillos.

130. En otras posiciones o casillas rectangulares 12 del campo existen dibujados discos según las figuras 4a y 4b que representan dos discos de diferentes colores y de sensiblemente diferentes diámetros en tal forma que un disco pequeño se encuentre dentro del campo del disco mayor en una posición excéntrica. Las direcciones de desplazamiento para la pelota están indicadas por las flechas a y a2 para el equipo azul y b y b2 para el blanco. Cuando la pelota se mueve en dirección a ó b, los puntos cuentan sencillos, pero si la pelota se mueve en dirección a a-2 y b-2 los puntos del dado se cuentan dobles.

140. También existen discos en posiciones 13 representados por las figuras 5a y 5b, donde también existen dos círculos concéntricos formando un disco interior y un anillo exterior, que se distinguen claramente de los de las figuras 3a y 3b, en que el diámetro del interior es aproximadamente la mitad del exterior, así que el anillo exterior está formado por una faja anular mucho más ancha que en las figuras 3a y 3b.

145.



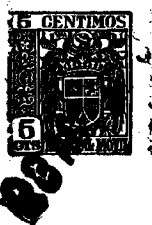
82734

150. La dirección del movimiento de la pelota desde ésta posición se indica por las flechas a y b para el equipo azul o blanco respectivamente. Los discos 13 se encuentran delante del area del penalty. Si una de éstas posiciones se alcanza o se sobrepasa debido a que los puntos del atacante se cuentan dobles según las reglas ya explicadas, entra en vigor la regla del "Offside", lo mismo que por un golpe franco desde la opuesta mitad del campo.

155. Las figuras 6a y 6b están compuestas por sectores de círculo sensiblemente diferentes y se encuentran en el campo en las posiciones señaladas con 14, si el color azul es el dominante, el sector mayor es azul y el sector menor es el blanco (figura 6a) y si el color dominante es el blanco, el sector mayor es blanco y el sector menor es azul, (figura 6b). Las direcciones de movimiento permitidas son dobles según las flechas a y b, y el jugador podrá elegir a su criterio en que dirección avanzará la pelota.

165. La figura 7 representa otra combinación de sectores de colores azules y blancos. En cada caso existe de un mismo color un sector mayor y otro menor. La figura 7a representa otra figura algo diferente. Las direcciones de movimiento para azul son a3, a4, a5, a6, a7, y para blanco son b3, b4, b5, b6, b7 y las reglas de juego siguientes:

170. Si el jugador mueve la pelota en las direcciones de a3 o de b3 se considera que se ha hecho gol en la puerta propia, puesto que el número de puntos del dado no cuenta. La pelota solamente se podrá mover por el agresor en caso



82734

175. de las flechas a4 y b4, y eso tan solo, si la figura de la pelota desde una posición sobre la línea N se coloca por ataque o por "corner" en "N-2". Si al jugar el dado, en éste caso sale un 1, es gol, en cambio si sale otra cifra, ésta significa que la pelota sobrepasó el larguero hacia atrás. Las figuras a5 ó b5 están a disposición de la de-
180. fensa, cuando existe la probabilidad de gol en la propia puerta o de falta. Si el dado dá un 1 en color propio, la pelota se debe situar en "corner". Si en el dado aparece otra cifra que 1, la pelota tambien se podrá mover en las direcciones a6 ó b6, para evitar el "corner". El atacante
185. puede mover la pelota en las difecciones a7, respectivamente b7 bajo las mismas condiciones como en los casos autorizados para a4 respectivamente b4 a condición que el adversario haya hecho la correspondiente jugada del dado. En cambio, la defensa podrá mover en ésta dirección, lo mismo que si sa-
190. le un color ú otro.

El centro 2 está situado en un disco 16 (figura 8) con un semicirculo en azul y el otro semicirculo en blanco, y el sector azul está subdividido por una línea blanca y el sector blanco está subidivido por una línea azul. Los

195. movimientos admitidos para el equipo azul son a y a8, y para el equipo blanco: b y b8. Las reglas de juego para éste caso son las siguientes:

La pelota se coloca para el principio del juego en el cruce de las líneas A-1, y entonces se determina por

200. una jugada con el dado, que equipo hará el saque. Séguidamente, mediante la primera jugada de dado con la cual la



82734

205. empieza el juego, la pelota llegará sobre la casilla A-2 a la derecha o a la izquierda. Esta jugada no cuenta en puntos. Si la pelota durante el juego llega sobre A-1, se jugará con valoración de puntos. Para la próxima jugada sirven las flechas a8 ó b8.

210. En el campo existen otros círculos según figura 9. El disco está subdividido en cuatro sectores iguales, dos de ellos, opuestos, en color azul, y los otros dos en color blanco. Para éste caso las direcciones de movimiento permitidas son a9 y b9 y hay que observar las siguientes reglas: Según ya se ha dicho, la pelota pasa en su primer movimiento desde a-1 a a-2, y después sigue la segunda jugada en la cual ya hay que observar color y puntuación. En 215. éste caso es de observar que, si sale el color del adversario, éste debe hacer la próxima jugada atacando. Si durante el juego la pelota vuelve sobre A-2, a pesar de lo dicho más arriba en relación con A-2, se cuenta la puntuación, y en éste caso la siguiente jugada le corresponderá 220. hacer en todo caso a quien puso la pelota nuevamente en A-2 (17).

225. En los discos 18 según figura 10, que están subdivididos en dos mitades iguales, una de color azul y la otra blanco, solo existe la posibilidad de movimiento en una sola dirección, según a para azul y b para blanco.

Además existen todavía otras áreas o casillas donde se provocan "falta", "mano" o "penalty" y así es posible jugar sobre el tablero exactamente de acuerdo con las reglas internacionales de fútbol.



82734

230.

N O T A

El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años, en España, de acuerdo con la vigente Legislación, con prioridad de la Patente Suiza nº 345.575, del 24 de Agosto de 1959, deberá recaer sobre: "JUEGO DE DADOS IMITANDO FUT-

235.

BOL SOBRE UN TABLERO", de acuerdo con las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

240.

1ª.- Juego de dados imitando futbol sobre un tablero, sobre el cual está representado un campo de futbol con sus líneas y señales características, una figura que representa una pelota movible sobre dicho campo y un dado con varias puntuaciones mediante el cual con arreglo a reglas de juego determinadas se mueve la figura representativa de la pelota sobre el campo, especialmente caracterizado porque alrededor del campo de juego en espacios marginales adicionales existen señales destinadas para marcar fajas transversales y longitudinales en cuyo cruce sobre el campo se forman rectángulos dentro de los cuales existen dibujos circulares de diferente interpretación según las reglas del juego detalladas en la memoria descriptiva, cuyos dibujos circulares están destinados para poner sobre ellos la figura de la pelota durante el desarrollo de un partido de futbol.

250.

2ª.- Juego de dados imitando futbol sobre un tablero, según 1ª reivindicación, caracterizado porque los dibujos circulares en todo el campo, con excepción del puesto del portero, son de dos colores, iguales a los dos colores de los dos equipos de juego, y que el dado, aparte de llevar puntuaciones en sus caras, tiene tres caras en el color de un equipo y las otras tres en el color del equipo contrario.

255.



82734

260. 3^a.- Juego de dados imitando futbol sobre un tablero, según 1 y 2 reivindicaciones, caracterizado porque los círculos dibujados llevan flechas para indicar las direcciones permitidas de movimiento de la figura de la pelota y con indicaciones cuales de las direcciones son permitidas para un equipo solamente y cuales para el equipo contrario y cuales son las direcciones permitidas para ambos equipos.

270. 4^a.- Juego de dados imitando futbol sobre un tablero, según las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado porque las fajas del campo según reivindicación 1^a están marcadas por líneas sobre el campo.

5^a.- JUEGO DE DADOS IMITANDO FUTBOL SOBRE UN TABLERO.

275. Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria descriptiva, que consta de once hojas escritas a máquina por una sola cara y dibujos.

Madrid, 23 de Agosto de 1960

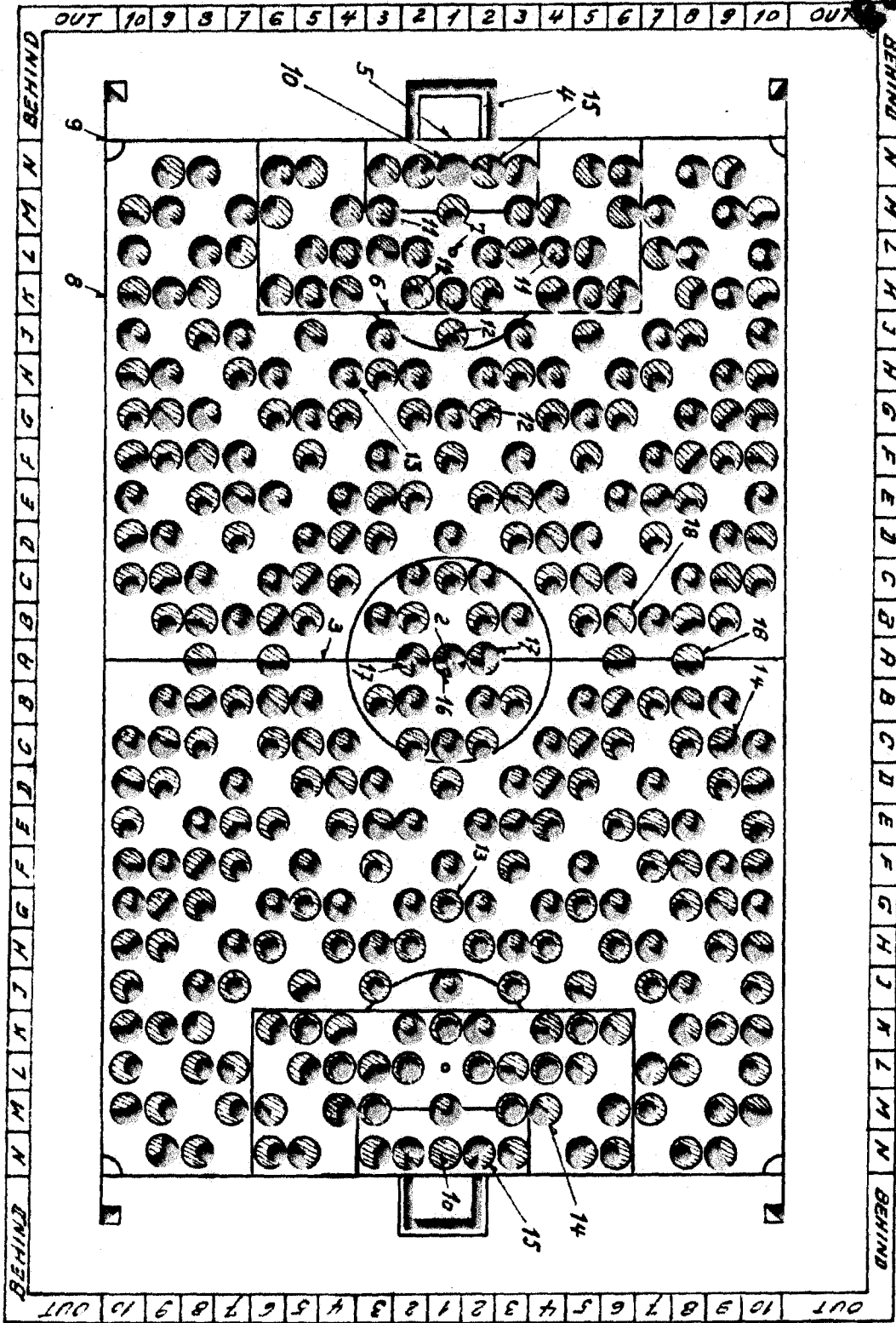
Ernst HOFER

P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P. P.

Fig. 1

82734



ESCALA VARIABLE

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
S. P.

82734



22/10/55

Fig. 2a

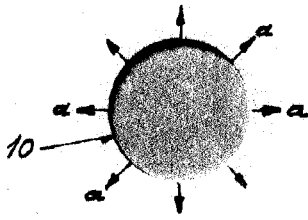


Fig. 2b

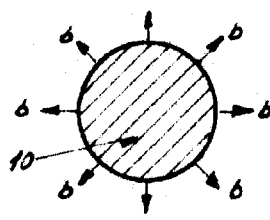


Fig. 3a

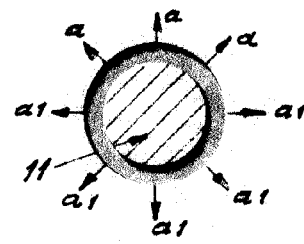


Fig. 3b

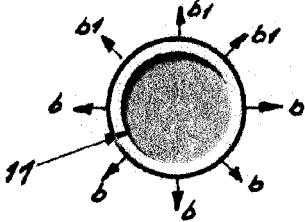


Fig. 4a

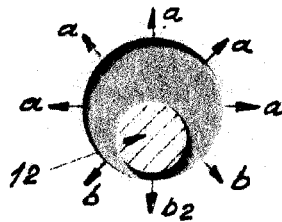


Fig. 4b

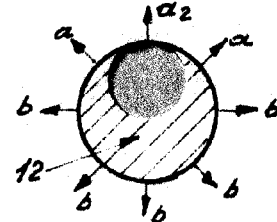


Fig. 5a

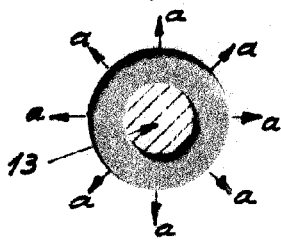


Fig. 5b

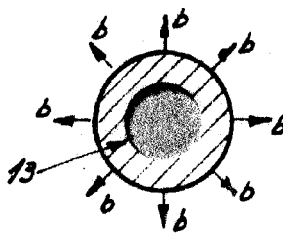


Fig. 6a

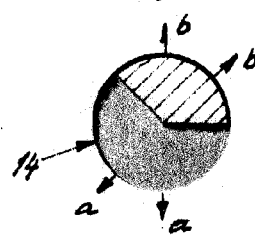


Fig. 6b

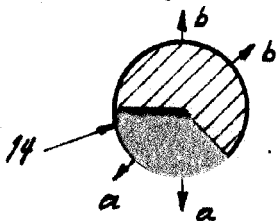


Fig. 7

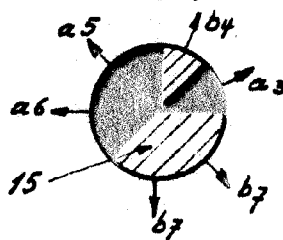


Fig. 7a

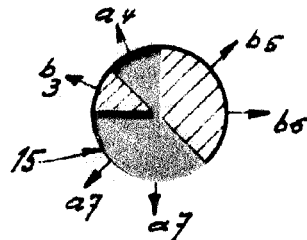


Fig. 8

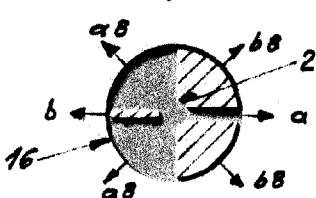


Fig. 9

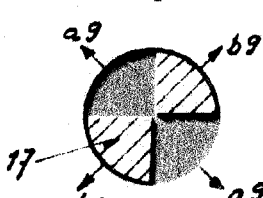
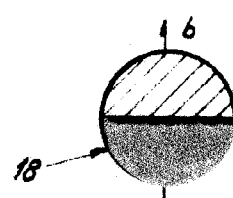


Fig. 10



ESCALA VARIABLE

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO

[Handwritten signature]