



87987
87987

MODELO DE UTILIDAD

que, por veinte años, se solicita a favor de DON DAVID JESUS MARTINEZ PEREZ, de nacionalidad española y domiciliado en Burgos, Barrio Gimeno, 13; y que ha de recaer sobre:

** NUEVO JUEGO DE SOBREMESA **



Memoria descriptiva.

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

El presente registro de Modelo de Utilidad, tiene por objeto garantizar la explotación exclusiva en todo el Territorio Nacional y sus Colonias, de un nuevo juego de sobremesa, de acuerdo con la descrip-



5. ción detallada que del mismo se realiza, debiendo interpretarse siempre este concepto en su mas amplio sentido y nunca en limitativo.

El juego cuyo registro se preconiza, particularmente se refiere a un futbol del tipo de sobremesa y constituye un juego científico y ameno y que consiste en una pugna mental, cuando menos entre dos personas y se practica mediante un tablero y piezas.

Dado su caracter esencial se representa un partido de futbol, la finalidad consiste en introducir goles en la meta contraria, e impedir lo hagan en la propia, con la mejor tecnica y habilidad posible.

Cada movimiento ó jugada de las piezas sobre el tablero, obedece por completo a la inteligencia y sin que tenga influencia el factor suerte. Vencera por tanto siempre la persona que posea mayor clarividencia estrategia e intuición.

Este juego se compone de los siguientes elementos:

EL TABLERO.- Este representa el area de un campo de futbol, por lo que recibe dicho nombre de campo.

Esta constituido por un rectangulo formado por 168 casillas iguales alternativamente blancas y verdes. Cada uno de sus lados mayores consta de 14 cuadritos y reciben el nombre de bandas, mientras los otros dos menores cuentan doce cuadritos cada uno.

De estos últimos, los diez remarcados con una ancha raya negra representa la linea de gol ó meta.

Cada una de las casillas que quedan al margen de la meta se llama banda de meta.

Una rayita negra divide al campo en dos partes



iguales, a la vez que un circulo indica el centro del terreno. Al igual que la areas de meta que proceden a cada meta, las tres crucecitas ó señales que hay en cada lado de la línea que divide el campo, esta línea y el circulo central no tiene mas misión que facilitar la colocación de las piezas y señalar su posición teorica.

PIEZAS.- De las veintitres piezas, una representa el balón ó pelota y las veintidos restantes los jugadores, que se dividen en dos equipos, iguales en número de piezas y clase de las mismas. Para distinguirse el colo de un equipo sera rojo y el otro blanco ó azul.

Los jugadores de que consta cada equipo, son los siguientes:

	UN PORTERO	P
	DOS DEFENSAS	D D
	TRES MEDIOS	M M M
55.	DOS EXTREMOS	E E
	DOS INTERIORES	I I
	UN DELANTERO CENTRO	DC

NOTACION.- Para indicar las casillas, jugadas, jugadores y similares, se emplea la correspondiente nomenclatura, facilmente identificable:

Portero ó guardameta.- DD y DI, defensas derecho é izquierdo.- MD, MC y MI, medios derecha, centro e izquierda.- ED y EI, extremos derecha é izquierda.- ID y II, interiores derecho e izquierdo.- DC, delantero centro.

BB.- Balón.- OOO Gol.- CCC saque circulo central.- X, fin de tiempo.- XXX final del partido.

Para los jugadores de un equipo, generalmente, el que lleva a cabo el saque inicial, se emplean siem-



70. pre las mayusculas y para el conrario las minusculas.
El campo se considera dividido en 12 columnas, que teoricamente representan doce verticales que travesan los cuadros de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, ordenadas correlativamente por letras del alfabeto y catorce filas, horizontales de izquierda a derecha, comenzando también por el angulo superior izquierdo, debidamente numeradas.
75. Cada casilla se indica con el número de la fila correspondiente, seguida de la letra respectiva; 3^a, 4^h, 21 etc.
80. Para transcribir una jugada, se indica primero el jugador; BB si impulsa el balon y por último la designación de la casilla a que va la pieza movida 2h3, dBB3h, DDBB4k, etc.
85. Si en algún caso se pudiese dudar del jugador que efectua el movimiento, a continuación del jugador, se indica la casilla de partida; (8b) 11b. etc.
- MOVIMIENTO DE LOS JUGADORES.- Ninguna casilla podra estar ocupada por mas de un jugador, solamente el balón podra estar conjuntamente con un jugador en la misma casilla.
90. BALON.- El mismo carece de movimiento propio. No tiene mas que aquel que le proporciona el jugador con quien esta en la misma casilla.
95. Asi, el balón enviado a una casilla no ocupada por jugador alguno, permanecera inmovil hasta que cualquier jugador se situe con el en la misma casilla y juegue.
100. Cualquier jugador de acuerdo con el movimiento propio que le caracteriza, puede enviar el balón a otra casilla libre o a la misma ocupada por cualquier



87987

- otro jugador, siempre que este dentro de su radio de acción. El mismo o en su envío de balón, no podrá rebasar una casilla ocupada por otro jugador. Así cada
105. jugador da al balón, cuando esta con él en la misma casilla, el movimiento que tiene para sí. Envía la pelota al cuadrito posible y deseado, aunque este ocupado por otra pieza y él permanece en el lugar donde estaba pues ha cedido su movimiento a la pelota.
110. El delantero centro puede correr y enviar por tanto la pelota por todas las filas, columnas y diagonales que pasen por la casilla por donde se halla y ocupar una casilla cualquiera.
- Los interiores corren las diagonales que se
115. cruzan en la casilla que ocupen. En cada equipo siempre habrá uno ocupando un cuadrito verde y el otro uno blanco.
- Los extremos corren por las columnas y filas que se cruzan en el cuadrito que ocupan.
120. Los medios mueven dando dos pasos inintermitidos, uno en diagonal y otro de frente, distanciándose siempre de la casilla de partida, esto es, sin poder ocupar cuadrito contiguo al que abandonan, porque entonces su movimiento sería prácticamente igual al de
125. los defensas. Su radio de acción es el llamado salto de caballo. Aunque todos los cuadritos que haya en su alrededor estén ocupados por jugadores, no se considera a ningún efecto el primer tiempo de su movimiento, por lo que son los únicos jugadores que pueden burlar
130. al obstáculo de una barrera de jugadores.
- Los defensas solo pueden moverse de cuadrito en cuadrito y en todas las direcciones.
- El portero solo puede recorrer de una en una



135. todas las casillas comprendidas del area de meta. En cambio, siempre que tenga el balón en su poder puede efectuar el saque como si fuera delantero centro.

140. Los movimientos de los jugadores y del balon estan limitados por las bandas, lineas de gol, excepto la linea de meta ó porteria para el balón, y jugadores propios ó contrarios que interceptan el radio de acción ó cortan el paso.

145. El acoso se realiza cuando un jugador tiene en su casilla el balón y otro jugador contrario acosa ó amenaza posesionarse de la pelota, porque podria situarse en el cuadrito donde esta se halla. Si no estuviese ya ocupado por el contrario que la posea, el primero debe procurar ponerla inmediatamente fuera del alcance adversario, bien enviando otra casilla o interceptando la acción contraria.

150. En caso de retención de la pelota, a pasar del acoso adversario, el jugador acosador, permutara su puesto con el jugador acosado que hasta ahora la tenia en su poder, pasando la pelota bajo el domicilio del otro jugador que la ha conseguido. Bien entendido que por ejemplo um jugador azul, estando acosado o marcado por otro jugador rojo, recibe la pelota, pero no por ello debe perderla, sino cuando persistiendo el azoso, se mueve otro jugador azul que lo intercepta o se evita.

160. El equipo que domina el balón se llama atacante y el otro defensivo. El equipo que este a la defensiva debe procurar hacerse con el balón, acosando indistintamente a los contrarios hasta llegar a un punto en que no les quede mas remedio que cederlo o perderlo.

Acosando el delantero centro, apoyado por algun otro jugador mas, es relativamente facil conseguirlo.

87987



165. Además, así se evitará que el equipo atacante, dejando el balón en lugar seguro trate de organizar el ataque situando estratégicamente sus jugadores, sobre todo un interior en punta. Un cambio inesperado de juego hacia la otra ala, suele dar óptimos resultados.
170. También muchas veces el equipo que juega a la defensiva, bien organizado, puede arrollar desarticulándolo totalmente, al que efectúa el saque, que por mas que sacar parezca una ventaja.
- El comienzo del juego se indica de la siguiente forma:
175. Se sitúa los jugadores de cada equipo en sus puestos teóricos. Uno de los contendientes muestra al otro sus manos cerradas. Si este acierta en cual de las dos está el balón ó figura tiene opción al saque inicial.
180. Se hace este saque inicial y cualquier otro posterior desde el círculo central, situando al balón en la casilla del delantero centro del equipo que lo efectúa y este puede hacer ya la primera jugada, moviendo cualquiera de sus jugadores ó el balón.
185. Las jugadas se suceden alternando, esto es a cada jugada de un equipo le sucede otra del contrario.
- Jugador tocado con la mano, es jugador jugado.
- Cuando se consigue llevar el balón mas allá de la línea de meta contraria, se produce gol. Siempre que este se produzca, ocupara cada jugador su puesto teórico u efectuara el saque el equipo que haya encajado el gol, desde el círculo central como al comienzo del partido.
- 190.
195. La duración del partido puede ser a un solo gol, ganando el primero que logre marcar ó bien cronometrado,

87987



dividiendo el tiempo en dos fracciones iguales, por lo general de 45 minutos cada una de ellas, llamadas primero y segundo tiempo. En campeonatos tambien se puede delimitar el tiempo de cada jugada.

200.

Para mejor comprensión de este objeto, se adjunta a la presente memoria descriptiva una hoja de planos en la que a título de ejemplo, 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.

205.

En la citada hoja de dibujos, la figura primera indica el campo propiamente dicho de juego.

La figura segunda ilustra las figuras representativas del balón y diferentes jugadores que componen ambos equipos contendientes.

210.

Estos elementos podrán ser fabricados en cualquier clase de material mas conveniente y en las dimensiones mas adecuadas.

Descrita suficientemente la naturaleza del presente registro de Modelo de Utilidad, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalle que se introduzca en el mismo, sera comprendo dentro de esta protección en tanto que no altere ó modifique esencialmente su finalidad característica.

215.

220.

Por último se declaran de novedad y utilidad en España las siguientes:

REIVINDICACIONES

PRIMERO.- Por nuevo juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por comprender un tablero de material y dimensiones convenientes y de forma rectangular que representa el campo de juego, y esta formado

225.

87987



1961

230. por 168 cuadros o casillas iguales entre sí, alternativamente en dos diferentes colores, constando cada uno de sus lados mayores de catorce cuadrillos y que definen las bandas correspondientes, en tanto que los otros lados menores cuentan con doce cuadrillos cada uno y de estos últimos, los remarcados con una ancha raya representan la línea de meta y cada una de las
235. dos casillas que quedan al margen de la línea de gol corresponde a la banda de meta.

- SEGUNDO.- Por nuevo juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado esencialmente porque el campo referido esta dividido en dos partes iguales definidos por una línea indicando un círculo el centro del terreno y al igual que las áreas de meta que preceden dichas metas, tres indicaciones que existen en cada lado de la línea divisoria del campo y el círculo central mencionado, tienen por finalidad facilitar la colocación de las piezas y señalar su posición teórica.
- 240.
- 245.

- TERCERO.- Por nuevo juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado esencialmente por comprender veintitres piezas, representando una de ellas el balón o pelota y las restantes los correspondientes jugadores, distribuidos en dos equipos de once jugadores cada uno, siendo establecidos estos jugadores para su distinción en dos colores diferentes entre sí, estando previsto de que cada pieza presente una referencia numérica y de letras para su identificación y control sobre el campo mencionado, desarrollándose las jugadas correspondientes con arreglo a un especial reglamento y siendo las figuras de los equipos diferentes, según el puesto de cada jugador.
- 250.
- 255.

87987



260.

CUARTO.- Por **** NUEVO JUEGO DE SOBREMESA ****.

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

265.

Esta memoria descriptiva, consta de diez hojas foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y a dos espacios.

Madrid, a uno de Julio de mil novecientos sesenta y uno.

270.

P.A. de D. David Jesus Martinez Pérez,

E.Rodriguez Rivas,

272.-

P.R.



FIGURA 1°

87987

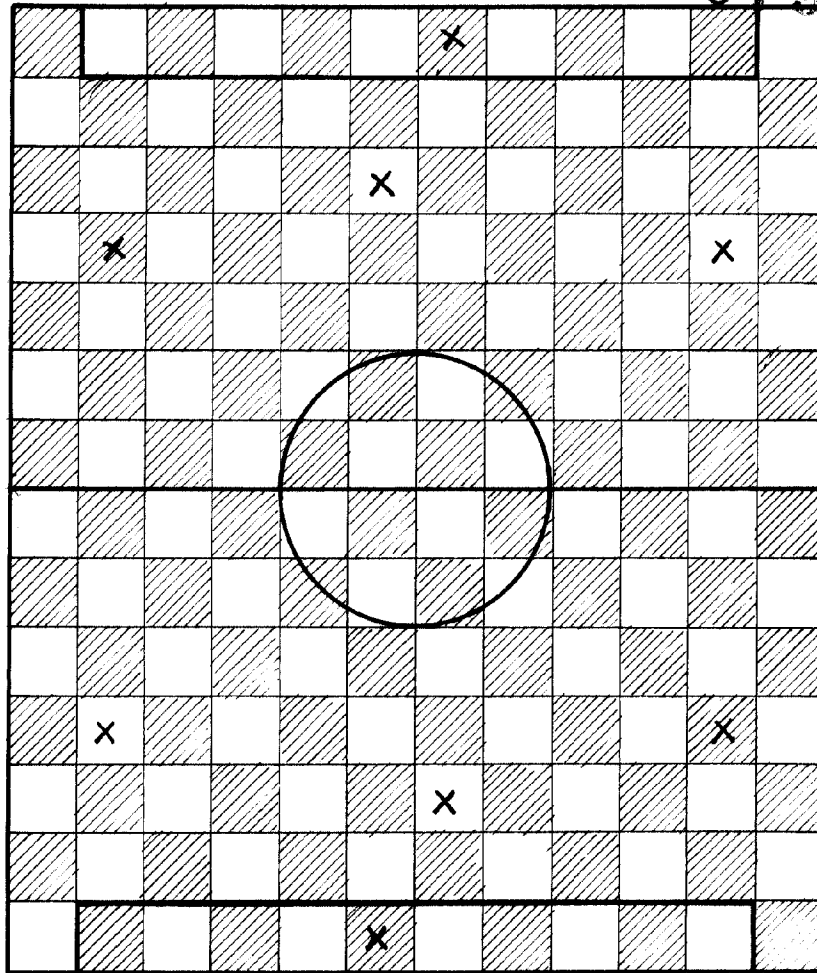


FIGURA 2



ESCALA VARIABLE

Madrid, 30 junio de 1.961

P. A. de D. David Jesus Martinez Perez

Prologuo de...