

89678



MEMORIA DESCRIPTIVA PARA SOLICITAR MODELO DE
UTILIDAD, POR VEINTE AÑOS, A NOMBRE DE DOÑA
ELISA MARTIN JORGE, DON ANGEL MARTIN MIGUEL
Y DON JUAN MARTIN NAVAS, DOMICILIADOS, RES-
PECTIVAMENTE, EN LAS CALLES DE BENITO GUTIE
RREZ 24, GOITIA 11 Y OLITE 45, CONSISTENTE
EN UN JUEGO DE MESA

El presente invento consiste en un juego de
mesa inspirado en la practica de los partidos de
futbol.

89678

El presente juego de mesa consiste, en líneas generales, en el desplazamiento de un "balón", representado por una pequeña esfera (dibujo nº 2, figura 23), que, sobre un "campo de juego", representado por el tablero (dibujo nº 1), realizan los "jugadores" ó piezas (dibujo nº 2, figuras 1 a 11), de dos equipos enfrentados, a razón de 11 por equipo, al objeto de "marcar gol" en la "portería" contraria, es decir, colocar el balón en un sector del tablero especialmente acotado y así designado.

El detalle de los elementos físicos de que consta el juego, así como el sistema de su funcionamiento, es el siguiente:

1.-Elementos del juego.

11.-El campo de juego está constituido por un rectángulo dividido en 126 cuadros ó cuadrados: 14 a lo largo, limitados por las "líneas de banda" y 9 a lo ancho, limitados por las "líneas de gol".

Una "línea central" común, divide el campo de juego en dos "terrenos" iguales, de 7 por 9 cuadros. Sobre cada uno de estos terrenos "se alineará" un equipo, antes de comenzar el juego, en los cuadros llamados "puestos teóricos" de los jugadores:

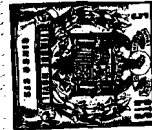
PORTIERO.--Jugador nº 1, en el cuadro de su terreno del mismo número.

DEFENSAS.--Lateral derecho, nº 2; Central, nº 3; Lateral izquierdo, nº 4.

MEDIOS VOLANTES.--Derecho, nº 5; Izquierdo, nº 6.

DELANTEROS.--Extremo derecho, nº 7; Interior derecho, nº 8; Delantero centro, nº 9; Interior izquierdo, nº 10; Extremo izquierdo, nº 11.

12.-En cada terreno de juego existe un "área de penalty", formada por los 5 cuadros centrales de las filas 1ª y 2ª, a contar de la respectiva línea de



35

gol. Dicha área limita los movimientos del portero, que no podrá desplazarse fuera de ella y acota el sector del campo desde el que se ejecutará el castigo máximo ó "penalty", por infracción del Reglamento.

40

13.-El espacio de cada área de penalty comprendido por los 3 cuadros centrales de la 1ª fila, constituye la llamada "área"de meta". El segmento formado por los lados de dichos cuadros que coinciden con la línea de gol, determina la longitud de la "meta", "puerta" ó "portería".

45

2.-Sistema de funcionamiento.

21.-La duración del "partido" será fijada previamente a la iniciación del mismo. Cada partido constará de dos "partes" o "tiempos" iguales.

50

22.-Al comenzar la segunda parte, los equipos cambiarán de terreno, alineándose como al principio del juego.

23.-El partido será ganado por el equipo que al final del mismo haya marcado más goles.

55

24.-Los "movimientos" a realizar durante el transcurso del juego son de tres clases:

241.-Desplazamiento de un jugador con balón.

242.-Desplazamiento de un jugador sin balón.

243.-Lanzamiento del balón por un jugador.

60

Cada equipo podrá optar por cualquiera de ellos, en su turno alternativo de jugada.

65

25.-Todos los movimientos descritos habrán de ser realizados OBLIGATORIAMENTE ó INEXCUSABLEMENTE, siguiendo cualquiera de las direcciones VERTICAL, HORIZONTAL ó DIAGONAL, a partir del cuadro donde se encuentre el jugador que ejecuta la jugada: hacia la línea de gol del terreno contrario, hacia la del propio, ó hacia las bandas.



70

26.-No está permitido el movimiento consistente en lanzar el balón a cuadro libre de jugador, ni colocar a dos jugadores en un mismo cuadro.

75

27.-Cada desplazamiento de un jugador, con ó sin balón, constituye una jugada de equipo. Las jugadas serán alternas.

80

28.-Las jugadas "reglamentarias" son las siguientes:

85

281.-SAQUES INICIAL Y DE CENTRO.- La primera jugada del partido, una vez alineados en sus puestos teóricos todos los jugadores, será SIEMPRE efectuado por el número 9 ó delantero centro de uno de los dos equipos, previo sorteo. Consistirá, bien en el desplazamiento de dicho jugador, con balón, en cualquiera de las direcciones reglamentarias de movimiento, bien en el lanzamiento del balón a cualquiera de sus compañeros. La misma jugada será realizada OBLIGATORIAMENTE, después de haberse marcado un gol, constituyendo el llamado "saque de centro", que efectuará el equipo al que hayan marcado el gol. Los equipos, previamente, habrán de alinearse otra vez en sus puestos teóricos, como al principio del partido. El saque de centro con que se iniciará el segundo tiempo del partido, correrá a cargo del equipo contrario al que lo efectuó al comenzar la primera parte.

90

95

282.-TIRO A GOL.- Es el lanzamiento del balón, efectuado por un jugador, hacia la LINEA DE PUERTA contraria, siguiendo cualquiera de las direcciones reglamentarias de movimiento, y aunque existan otros jugadores, compañeros o contrarios en la trayectoria. El jugador

100



105

89678

110

conseguirá gol, cuando, POR ESTAR LIBRE DE CONTRARIO EL CUADRO DEL AREA DE META situado en la dirección del "tiro", pueda el balón traspasar la línea de puerta. Existen 7 direcciones de tiro a gol: Tres frontales y cuatro diagonales. El portero impide el tiro a gol, si está colocado sobre CUALQUIER CUADRO DEL AREA DE PENALTY situado en la dirección del tiro, pero es el UNICO JUGADOR INCAPACITADO para tirar a gol.

115

283.-PASE DE BALON A UN COMPAÑERO.- Consiste en que un jugador lance el balón a un compañero en cualquiera de las direcciones reglamentarias de movimiento, sin limitación alguna de cuadros, y aunque existan en la trayectoria jugadores contrarios o del mismo equipo.

120

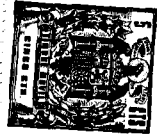
284.-PASE DEL BALON, ENTRE JUGADORES DEL MISMO EQUIPO, EN JUGADA DE CONJUNTO.- Si dichos compañeros están situados en posiciones combinadas entre sí, sobre las direcciones reglamentarias de movimiento, el balón puede ser desplazado, a partir de un jugador, sin limitación del número de pases, pudiendo tirar a gol o retenerlo, el último compañero que lo reciba, y constituyendo todo ello una sola jugada.

125

285.-DESPLAZAMIENTO DE UN JUGADOR.- Un jugador puede desplazarse, con balón o sin él, siguiendo cualquiera de las direcciones reglamentarias de movimiento, sin otra limitación que el encuentro con otro jugador, compañero o contrario. El jugador que se desplace, NUNCA podrá saltar sobre otro. Su máximo despla-

130

135



zamiento permitido será HASTA el cuadro inmediato anterior a la posición de otro.

140

89678

286.-MARCAJE A DISTANCIA.- Consiste en situarse un jugador, mediante desplazamiento reglamentario, en CUALQUIERA DE LOS CUADROS DE UNA DE LAS DIAGONALES, al que ocupa un contrario. El "marcaje" faculta al jugador que "marca" a adquirir el balón, cuando le corresponda jugar DE NUEVO a su equipo, mediante desplazamiento en diagonal al cuadro INMEDIATO al que ocupa el jugador "marcado". El jugador que ha "arrebatao" el balón al contrario, debe desplazarse con él, o pasarlo a un compañero, en la misma jugada. El portero está exento de los efectos de éste marcaje.

145

150

287.-MARCAJE INMEDIATO.- Consiste en situarse un jugador, mediante desplazamiento reglamentario, en cuadro diagonal INMEDIATO al que ocupa un contrario. El jugador que marca en esta forma ADQUIERE Y JUEGA el balón, cuando le corresponda jugar, DE NUEVO, a su equipo, como en la jugada anterior, y, en jugada de conjunto del contrario, CORTA AUTOMATICAMENTE el pase de balón Y LO JUEGA, al llegar el balón al jugador marcado. El portero está igualmente exento de los efectos de este marcaje.

155

160

29.-Son jugadas "antirreglamentarias", las que no deben efectuarse por constituir "falta", con el consiguiente castigo EJECUTADO POR EL CONTRARIO. Cuando un equipo incurra en dos faltas al efectuar una jugada, será castigada solamente la primera.

165

291.-RETENCION DEL BALON.- Un jugador no puede re-



170

tener el balón, ni desplazarse con él, MAS DE DOS JUGADAS CONSECUTIVAS DE SU EQUIPO. A la tercera, habrá de pasarlo a un compañero, por cualquiera de las direcciones reglamentarias de movimiento. Si no lo hace así, incurrirá en falta, que será castigada inmediatamente después de cometida, en la siguiente forma: Colocado el balón sobre el jugador que desee el equipo ejecutor de la falta, LIBRE DE MARCAJE INMEDIATO, realizará la jugada que estime conveniente. El gol conseguido mediante jugada en falta queda anulado, como así mismo CUALQUIER OTRA JUGADA que se realice antirreglamentariamente, sea ésta u otra de las que siguen.

175

89678

180

185

292.-LANZAMIENTO DE BALON FUERA DE BANDA.- Un jugador puede mandar el balón fuera del terreno de juego, por la banda que desee, y en cualquiera de las direcciones reglamentarias de movimiento, pero incurrirá en falta. Esta falta será castigada en la misma forma que la anterior.

190

195

293.-JUGADOR EN FUERA DE JUEGO.- Un jugador no puede permanecer sin balón cuando esté rebasando, en dirección a la portería del contrario, a DIEZ JUGADORES DEL EQUIPO ADVERSARIO, so pena de incurrir INMEDIATAMENTE en la falta de "situación de fuera de juego", SI EL BALON SE HALLA EN PODER DEL EQUIPO INFRACTOR. Cuando esta situación se la produce un jugador, al pasar el balón a un compañero, NO SE LE CONSIDERARA EN FALTA INMEDIATAMENTE, sino cuando su equipo, efectuada su próxima jugada, NO HAYA SUBSANADO la situación de fuera de juego.

200



205

Ejecución del castigo: El jugador infractor se retirará a su puesto teórico; y, en caso de estar éste ocupado, o constituir marcaje al contrario, al acuparlo, se trasladará al cuadro libre más próximo, sin constituir tampoco marcaje al contrario. El balón será jugado, desde el cuadro donde se produjo la falta, por el jugador que designe su equipo, en la forma que desee.

210

89678

215

294.-CERROJO.- Un equipo no puede situar a TRES jugadores propios sobre los cuadros del área de meta, DURANTE MAS DE DOS JUGADAS CONSECUTIVAS DE DICHO EQUIPO. A la tercera, deberá deshacer el "cerrojo", es decir, desplazar a uno de ellos. En caso contrario, incurrirá en la falta máxima o "penalty". El castigo consistirá en el lanzamiento del balón, hacia la línea de puerta, precisa y exclusivamente en TIRO FRONTAL a dicha línea. Ejecución del castigo: En primer lugar, se procederá a dejar totalmente libre de jugadores el área de penalty, colocándolos donde convenga a cada equipo. El jugador designado para "tirar" el penalty, ANOTARA SECRETAMENTE el cuadro de dicha área (derecho, central o izquierdo, según la posición teórica del equipo infractor), desde el que va a efectuar el "tiro". Efectuado este trámite, el portero se colocará sobre el cuadro del área de meta que elija. El portero "para" el penalty, y, por tanto, puede jugar el balón a continuación, lanzándolo sobre un compañero, SI EL CUADRO EN QUE SE COLOGO, ES EL QUE ESTA FRENTE AL QUE ANOTO EL EJECUTOR del penalty, y en el que debe situarse éste, finalmente. En otro caso, el contrario habrá marcado gol. El ejecutor muestra-

220

225

230

235



240

rá, para la debida validez de la jugada, y con posterioridad a su terminación, la anotación mencionada.

8'9678

REIVINDICACIONES

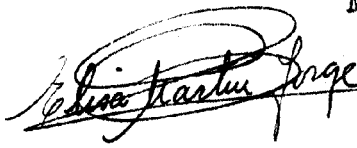
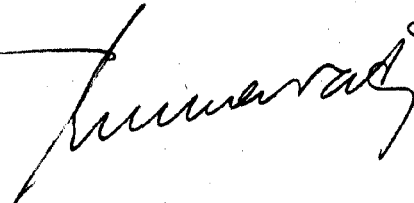
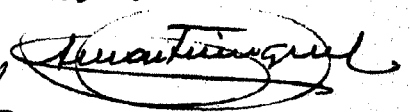
El registro que se reivindica consta de los siguientes puntos:

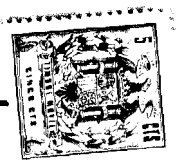
- 1º.-Un juego de mesa inspirado en la practica de los partidos de futbol.
- 2º.-Un tablero de escala variable, representativo del terreno de juego, consistente en un rectángulo, dividido en 126 cuadrados ó cuadros: 14 a lo largo y 9 a lo ancho, y en el que están numerados específicamente los cuadros llamados "puestos teóricos" de los jugadores, es decir los lugares que deben ocupar éstos antes de comenzar el juego y cada vez que se produzca la jugada denominada "gol", según dibujo nº 1.
- 3º.-Las fichas representativas de las 22 piezas ó "jugadores" de los equipos enfrentados, a razón de 11 por equipo, debidamente numeradas del 1 al 11, de acuerdo con los puestos que desempeñan en cada equipo, y según se indica en el dibujo nº 2.
- 4º.-Un balón representado por una pequeña esfera de escala apropiada, según dibujo nº 2, figura 23.
- 5º.-El sistema de funcionamiento del juego.

Tal y como se ha descrito en la presente memoria e ilustrado con las dos hojas de dibujos que se acompañan y para los fines que se ha especificado.

Esta memoria consta de 8 hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 2 de noviembre de 1.961.



89678

Fichas representativas de los "jugadores"

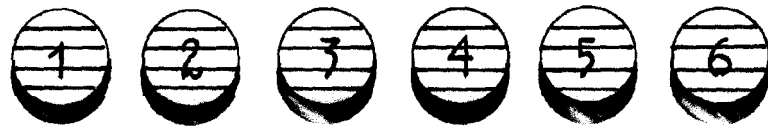
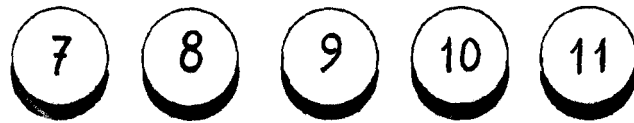
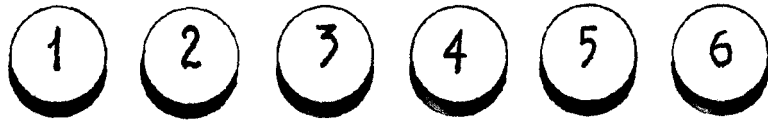


Fig. 23

"Balón"

El balón de fútbol... [illegible] [illegible]