

109854

27



109854

MEMORIA DESCRIPTIVA

Correspondiente a un MODELO DE UTILIDAD.

Que solicita por veinte años.

A favor de D. FERNANDO GIL ALFONSO.

Nacionalidad española.

Residente en Madrid C/ de Ponzano, 89.

Por: JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.



109854

FUNDAMENTOS:

- 5.- Dada la gran afición y el enorme entusiasmo que existe actualmente en el mundo y, particularmente en España, por los deportes en general y entre todos los deportes por el fútbol, esta circunstancia ha dado ocasión a idear un juego de mesa, que denomino "FUTBOL-FICHAS", que se le asemeja en todo lo posible, no ya en la forma de los elementos (jugadores) que componen el deporte balonpédico, sino mas bien, en el aspecto de realización de este, pues conserva, a diferencia de otros juegos de mesa, fases e incidencias, si no exactamente, si con un gran parecido con las del fútbol legítimo. Además por su sencillez, lo pueden practicar todas las personas mayores y menores, actuando directamente con sus manos sobre los propios jugadores.
- 10.- Se han sustituido los jugadores y balón, por fichas cuyas características se dirán mas adelante, a excepcion del portero o guardameta que, por su forma, aún en miniatura, recuerda la figura de un guardameta auténtico.
- 15.- Si se supiera a las fichas animadas de vida propia y dotadas de impulso para correr tras el balón, admitiendo que llevasen igual velocidad, es lógico pensar que llegaría antes al balón en cualquier jugada, la ficha que estuviera mas cerca.
- 20.- Pues bien: esta es la base principal de este juego, pues en una jugada cualquiera, tendrá derecho a jugar el balón, la ficha que, bien sea de un bando u otro, se halle mas cerca de él, estando el balón parado e igualmente las fichas.
- 25.- En este juego, que ha de practicarse sobre un tablero de fibras, por tener estos tableros una superficie muy pulimentada, tienen gran importancia, al igual que el fútbol legítimo, las líneas del terreno de juego, que en otras juegos de mesa sólo sirven de adorno. Por ello y para darle mayor vistosidad, se
- 30.-



han conservado y aún ampliado todas las dimensiones de un campo de fútbol, sólo que, claro está, a una escala reducida, la 1/100, es decir; a cada metro del terreno de hierba, le corresponde un centímetro en el tablero de sobremesa.

5.- C A R A C T E R I S T I C A S:

Las principales características y dimensiones son:

El tablero de fibras, de superficie pulimentada, es de forma rectangular y mide 85 x 122 c/m.

En él van pintadas las líneas de juego que son:

10.- - Dos LINEAS DE GOL, en cuyo centro van enclavadas las porterías.
Longitud: 80 c/m.

- Dos líneas LATERALES o BANDAS. Longitud: 106 c/m.

Esas cuatro líneas forman un rectángulo.

15.- - Una línea de separación del campo en dos partes iguales, que pasa por su centro geométrico y es paralela a las líneas de gol.
Longitud: 80 c/m.

- Dos AREAS DE PENALTY, rectangulares, que arrancan cada una, por sus lados mas cortos, de las respectivas líneas de gol y uno de sus lados mas largo está confundido con dicha línea, así como su punto medio. Dimensiones: 40,32 x 16,50 c/m.

20.- - Dos AREAS DE GOL o AREAS DE PUERTA, rectangulares, que arrancan de las respectivas líneas de gol por sus lados mas cortos, estando uno de los mas largos confundidos con la línea de gol correspondiente y coincidiendo sus puntos medios respectivos. Di-

25.- mensiones: 5,50 x 18,32 c/m.

- Cuatro AREAS DE CORNER, una en cada esquina del terreno de juego, que son cuadrantes trazados con centro en los vértices correspondientes; Radio: 1 c/m.

- Dos ARCOS DE CIRCULO con centro en el punto de penalty, traza-

30.- dos por la parte exterior del área de penalty y limitados en su



línea frontal. Radio: 9.15 c/m.

- Dos PUNTOS DE PENALTY, situados uno en cada área y distantes del centro de la línea de gol, 11 c/m.

5.- Una CIRCUNFERENCIA CENTRAL, con centro en el centro geométrico del campo, que debe también señalarse, con radio de 9,15 c/m.

- Las DOS PORTERIAS o METAS, situadas en el centro de cada línea de gol, son de hierro y van sujetas al tablero atravesándolo y aseguradas con tuercas al dorso del mismo. Estas porterías o metas deben ser de postes y largueros cilíndricos y de forma rec-

10.- tangular, llevando, para mayor seguridad y para sostener la red correspondiente unos soportes de hierro que, igualmente taladran el campo. Dimensiones (sin contar el taladro): 20 m/m de altura x 50 m/m de longitud, en su parte interna y un grueso de los postes y largueros de 2,5 m/m de diametro. El fondo o sea la

15.- distancia del pié de los postes al pie de los soportes es de 58 m/m. Tanto los soportes como los postes deben llevar una arandela en su parte inferior de 6,5 m/m de diametro y 0,5 m/m de espesor, con el fin de que la portería no traspase el tablero mas de lo debido.

20.- Ambas porterías llevan una fina red de cañamazo, para detener dentro de su recinto, los balones que entran a gol.

Como se ve, las metas guardan relación exacta con las dimensiones reglamentarias, que serian de 7,32 c/m. de largo, pero esto es debido a la gran facilidad que habria para meter gol, a pesar del guardameta, si guardasen dicha longitud de 7,32 c/m.

25.- Las características de los equipos contendientes son, en cada uno, las siguientes:

- Diez fichas de hueso o pasta, del mismo color las de un equipo y distinto color a las del contrario.

30.- Cada ficha, circular, plana, lleva un número en ambas caras del



2 al 11 (El guardameta se supone lleva el nº 1). Dimensiones: 16 a 18 m/m de diametro y 1 ó 2 m/m de espesor.

Una figura de metal, de pié, que es el guardameta. Su dimensión mayor corresponde a la altura que no debe exceder a la de la parte interna de las porterías 20 m/m, luego su medida máxima es de 18 m/m.

5.-

- El BALON, será otra ficha, idéntica en todo a las de los equipos pero sin número alguno y, además de color distinto a las de ambos equipos.

10.-

Tanto el tablero, como las porterías, fichas y porteros, están detallados en los dibujos que se adjuntan.

===== . =====

Para dar mejor idea del Juego denominado "FUTBOL-FICHAS", se adjunta un Reglamento adecuado, con cuyas Reglas, si se observa con exactitud, siendo de aprender prácticamente, se podrá jugar muy agusto, pues resulta muy entretenido, tanto para los mayores como para los niños.

15.-

=====

=====

REGLAMENTO

20.-

USO DE LAS FICHAS

- Estando el balón en juego, puede hacerse uso de él la ficha que esté mas cerca, sea del equipo que sea.

- La ficha que juegue el balón o haga cualquier saque, menos el de banda, lo hará deslizando su canto, inclinando hacia de-

25.-

lante sobre la ficha-balón, presionando hacia abajo y hacia atrás. El Balón en dirección contraria a la de la presión.

- Para sacar de banda, se impulsará el balón apoyando la ficha-jugador sobre él hasta saltar en la dirección que se quiere. Esta forma de impulsarlo sólo es obligatoria en estos saques.

30.-

- Ningún jugador se podrá mover de su posición mas de dos cen-



tímetros a la redonda por cada jugada, a excepción del portero.

- El jugador que haya impulsado el balón podrá situarse donde se quiera.

- No deberá jugar el balón hasta que, tras la jugada anterior quede inmóvil.

5.- DURACION DE UN PARTIDO

- La duración que se aconseja como mas conveniente debe ser de 30 minutos, dividido en dos tiempos de 15 minutos cada uno, o bien de 40 minutos, divididos en dos tiempos de 20 minutos. Sin embargo, puede variarse este a gusto de los jugadores.

10.- - Se deberá descontar el tiempo que se pierda por incidentes que interrumpen el juego o que pierda deliberadamente un equipo.

DESARROLLO DEL JUEGO

-Antes del partido se decidirá por sorteo la distribución de los dos campos. Hará el saque inicial el equipo que no haya elegido campo; en el segundo tiempo lo hará el otro.

15.-

- No debe empezar un partido mientras cada equipo no tenga en el campo, al menos, el portero y siete de las diez fichas, salgan o no el resto durante el mismo.

-El saque inicial se hará puesto el balón en el centro del campo

20.- El balón estará en juego cuando haya recorrido dos centímetros como mínimo, en este saque y en todos, menos en el de la puerta.

Dejará de estar en juego:

a) Cuando traspase totalmente cualquiera de las líneas límites del campo.

25.- b) Cuando se cometa una falta por parte de cualquier equipo.

c) Cuando el balón traspase totalmente la línea de gol, entre los postes y bajo el larguero de una meta; esto será gol.

d) Mientras en un saque cualquieram menos en el de puerta, no haya recorrido el balón la distancia de dos centímetros.

30.- s) Cuando se rompa o inutilice el balón y no pueda jugar con él.

7 109854

27



f) Cuando el árbitro dé la señal de final de tiempo.

-Si el balón, en juego, queda, al menos en parte, en el área de puerta, estando en ella el portero, es suyo, aunque haya alguna ficha mas cerca del balón.

5.- - Si el balón queda equidistante de las fichas mas próximas de los dos equipos, el árbitro deberá dar saque neutral.

La ficha que juega el balón no podrá impulsarlo nuevamente si esta no está próximo a los jugadores pertenecientes al mismo equipo.

10.- No deberá sujetarse al portero ni tocarle mas que para colocarlo para defender la meta.

Las fichas de un mismo equipo se podrán permutar en tre si, siempre que quede cada una en el lugar ocupado antes por la otra,

Los saques por falta ,fuera o gol, los realizará el contrario

15.- Los neutrales los hará el árbitro.

Dichos saques son: De centro, de banda, de puerta, de esquina o norner, neutral, golpe franco directo, libre indirecto y máximo castigo o penalty. En ninguno de ellos podrá tocar el balón, la ficha con que se ejecute, mas de una vez antes que el balón toque a otro jugador.

Saque de centro:

Se realiza al comienzo de cada tiempo y cuando se ha metido gol. Para hacerlo. deben estar los jugadores en sus respectivos campos.

25.- Si realizado el saque se advierte que había un jugador en campo contrario, serán nulas las jugadas y se repetirá.

El balón, tras realizar este saque, no lo podrá jugar mas que el equipo que lo ha efectuado mientras no salga del circulo central por vez primera.

30.- Saque de banda:



Se efectuará cuando el balón sale completamente del campo por una banda lateral. Para hacerlo se colocará el balón en el punto por donde salió de la línea de banda o fuera del campo y sólo se le podrá impulsar según se dijo en el párrafo tercero de "USO DE

- 5.- LAS BICHAS'.- Si el equipo que saca no cumple estas condiciones repetirá el saque un jugador contrario.- Si el balón toca a cualquier jugador antes de estar en juego, lo repetirá el mismo equipo.

Saque de puerta:

- 10.- Se efectuará cuando el balón sale completamente del campo por la línea de gol correspondiente a un equipo, después de haberlo tocado un contrario. Se realizará este saque poniendo el balón en uno de los ángulos del área de puerta, por medio de uno de los defensores de dicha puerta. El sitio de saque corresponde al lado de la meta por donde salió el balón.

- 15.- El balón está en juego cuando haya salido por completo del área de penalty. Si lo toca antes otro jugador, se repetirá.

Saque de esquina o corner:

- 20.- Se verifica cuando el balón sale completamente por una línea de gol, tras haber tocado a un defensor del campo correspondiente.

El balón se colocará en el ángulo formado por la banda y la línea de gol, por donde salió, tocando a ambas. Hará el saque el equipo atacante. Si, antes de estar el balón en juego dá a alguien, se repetirá.

- 25.- Saque neutral:

Si estando el juego el balón, los dos realizan falta a la vez que da el balón a igual distancia de ambos, dá el balón a alguien ageno al juego, se rompe el balón o se suspende el juego por causa distinta a una falta, el árbitro realizará este saque.

- 30.- Se ha de hacer sobre el lugar en que hubo motivo para ello, o don-



de quedó el balón si se suspendió el partido por otra causa. Para ello, el árbitro impulsará el balón verticalmente de abajo arriba, tras de ponerlo en la palma de la mano extendida. El balón estará en juego cuando, cayendo en el campo, quede inmóvil. Si dá a alguien antes o sale fuera, se repetirá.

5.-

Golpe franco directo:

Se lanzará contra el equipo que cometa falta grave fuera del área de penalty, desde el punto en que se cometió, por el equipo contrario. Est válido el gol conseguido directamente en este saque.

10.-

Los jugadores castigados no podrán estar mas cerca de 9,15 c/m. del balón en este saque. También puede situarse unos al lado de otros (no encima) en la línea de gol, bajo la meta. Si, contraviniendo alguna de estas cosas, se tira el golpe y no es gol, se repetirá, y tambien si lo toca alguien antes de estar en juego. Si se ha

15.-

hecho todo reglamentariamente y no es gol, los jugadores movidos por el equipo castigado, se podrán situar donde quieran, antes de transcurrir dos jugadas.

Se castiga con golpes franco directo:

a) Cuando el equipo defensor impida o trate de impedir una jugada o tiro a gol, fuera de su área de penalty, de cualquier forma agena a las fichas y portero.

20.-

b) Si en el momento de tirar el contrario a puerta el balón dá en la mano o en cualquier miembro u objeto del defensor ageno a las fichas, aún involuntariamente, fuera de área de penalty.

25.-

c) Si el balón dá al portero fuera del área de penalty (el portero puede impulsar al balón en cualquier parte del campo, como una ficha mas, pero sólo podrá parar en el área).

d) Si voluntariamente se desplaza de su sitio a un jugador del equipo contrario o se le tapa con la mano uno propio en cima,

30.-

fuera del área de penalty, o se le inutiliza. Esto ademas del



castigo, trae consigo la expulsión del jugador-ficha con que se haya hecho, o, en su defecto, la que se hallará mas cerca de la inutilidad.

Libre indirecto:

- 5.e Lo ejecutará un equipo cuando el otro cometa una falta leve, puesto el balón en el punto donde se hizo la falta y los jugadores castigados no podrán estar a menos de 9,15 c/m. del balón; tambien pueden estar sobre la línea de gol en su meta, unos al lado de otros. Si la falta es dentro del área, se tirará desde un ángulo de esta. No es válido el gol si entra directamente de saque en la meta, sin haber tocado antes a cualquier jugador. Si entra directamente deberá darse saque de puerta.

Se castiga con libre indirecto:

- 15.- a) Si, en cualquier saque, el jugador toca el balón por segunda vez sin haberlo tocado otra.
- b) Si, en cualquier saque, el jugador toca el balón por segunda vez sin haberlo tocado otro.
- b) Cuando un jugador se le pone encima a otro del mismo equipo para favorecer una jugada.
- 20.- c) Cuando el equipo juega el balón se entretiene con él deliberadamente, pasando de un jugador a otro sin peligro de perderlo, a fin de perder tiempo para no poderlo jugar el contrario. (Ademas se descontará el tiempo perdido).
- d) El fuera de juego, o sea cuando un atacante, en el campo contrario se encuentre mas cerca de la línea de gol contraria que el balón y no tenga entre si y dicha línea, dos contrarios al menos.

No existe el fuera de juego:

- 30.- a) En la primera jugada de los saques de centro, banda, corner y puerta.



b) Cuando el balón viene de un contrario o de un compañero mas adelante que dá un pase atrás.

c) Mientras el jugador atacante esté en su propio campo.

Penalty:

- 5.- Se lanzará contra el equipo que cometa una falta grave dentro del área propia de penalty. El balón se situará en el punto marcado en el área, y dentro de esta y del arco de círculo correspondiente no debe quedar ningún jugador mas que el que lo va a ejecutar y el portero del equipo castigado. El guardameta
- 10.- se situará en la puerta, tocando la línea de gol. Es válido el gol si entra directamente de saque. Se castiga con penalty.
- a) Todas las faltas cometidas dentro del área que, de haberse cometido fuera, hubieran merecido golpe franco directo.
- b) Si se tiene sujeto el portero mientras para.
- 15.- c) Si se distrae con gritos movimientos etc. la atención del contrario mientras juega, aunque no tire a puerta.
- Se repetirá el penalty:
- a) Si despues de dada la señal para su lanzamiento es rectificada la posición del portero y no ha sido gol.
- 20.- b) Si, tras de dar dicha señal se introduce una ficha del bando defensor en el área y no ha sido gol.
- c) Si, tras de dar la señal, se introduce otra ficha del bando atacante, además de la que ha de lanzarlo y ha sido gol.
- d) Si el balón dá en algo distinto del portero o porteria sin haber salido del área, sea gol o no.
- 25.- e) Si el balón, poco impulsado, no recorre la distancia mínima para hallarse en juego.
- f) Si el balón o el portero se rompen antes de que aquel haya tocado a este o entrado en la meta o salido fuera.
- 30.- g) Si el equipo defensor cambia de portero, dada la señal de lan-



zamiento, sin pedir permiso al árbitro, y no ha sido gol.

Se consideran saques indirectos:

El saque de centro, de puerta, de banda y neutral.

Se consideran saques directos:

5.- El corner y el penalty.

Todas las líneas del campo que encierren un área, de centro de puerta etc. se consideran como parte interna de la misma.

Igual ocurre con las bandas y líneas de gol.

10.- El final de cada tiempo del partido, lo dará el árbitro sin atender a la terminación de jugadas.

Sólo se podrá prorrogar:

a) Por el tiempo que se haya perdido de juego, si hubo alguna interrupción, a excepción del que se pierde por saques y faltas si no es excesivo.

15.-

b) Si se ha cometido un penalty y no dá tiempo a lanzarlo dentro del reglamentario, en cuyo caso acabará automáticamente al terminar la ejecución del castigo, si no hay que repetirlo por algunas de las causas dichas y dándose por válido el gol que se

20.- marque.

=====
 Descrita suficientemente la naturaleza del Modelo, se hace constar expresamente que cualquier modificación de detalles que se introduzca en el mismo se considerará incluido dentro de esta protección mientras no altere o modifique esencialmente su finalidad característica.

25.-

NOTA

Por último se declara de novedad y utilidad las siguientes

30.-

REIVINDICACIONES



- 1ª.- Juego de futbol de sobremesa, caracterizado esencialmente porque sobre un tablero apropiado que representa el área de juego de este deporte, se disponen dos porterías constituidas por elementos estructurales que presentan unos terminales susceptibles de alojarse en sendas prorrogaciones que lleva dicho tablero con lo cual se asegura su colocación por medio de tuercas y arandelas disponiéndose también veinte fichas divididas en dos grupos de distinto color y que van numeradas como distintivo de cada jugador, efectuándose por dichas fichas representativas una presión digital sobre otra ficha que corresponde al balón y terminándose por tiradas sucesivas las jugadas ajustadas al Reglamento del juego.

2ª.- JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.

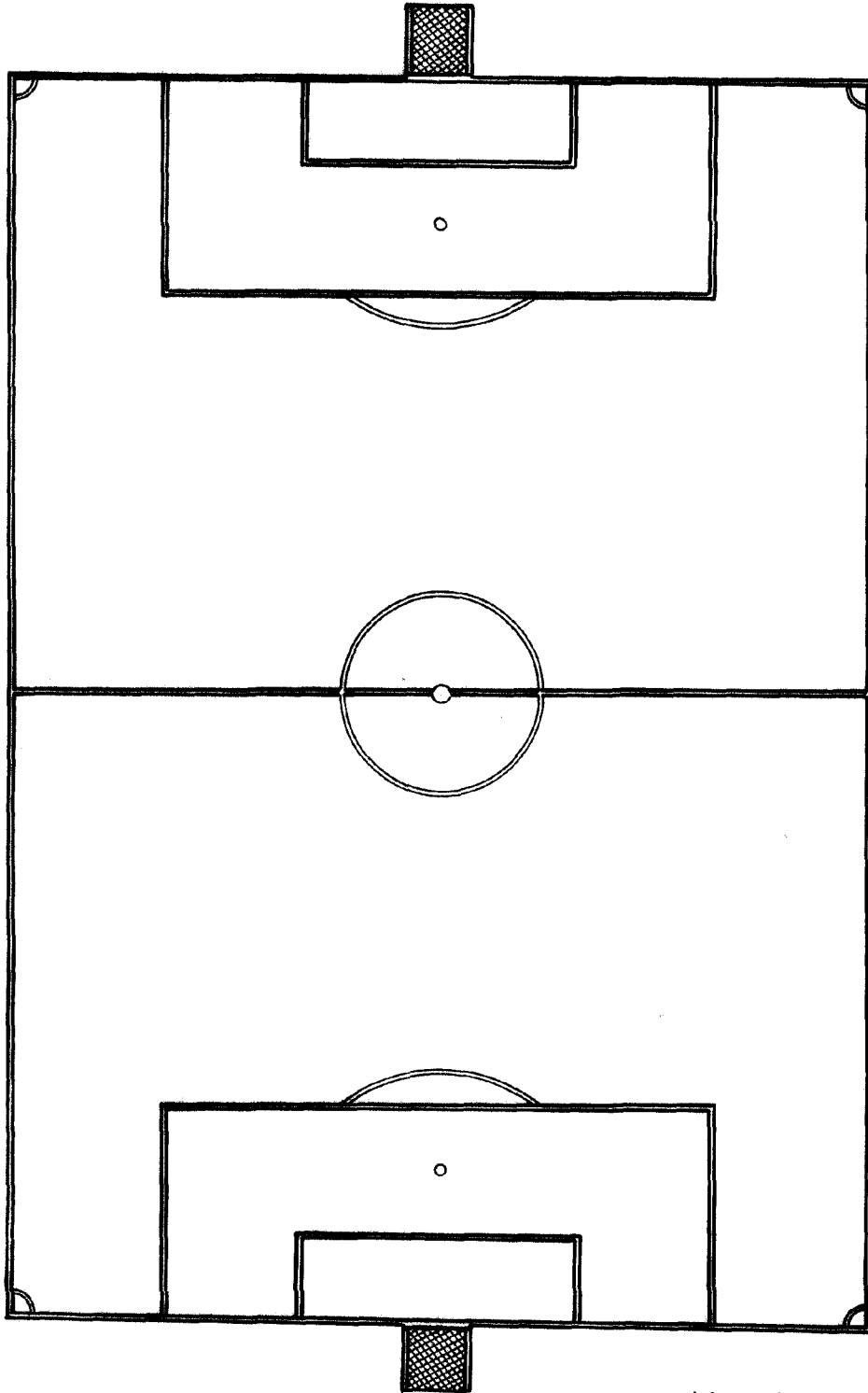
- 15.- Todo ello tal y como se describe en el cuerpo de esta Memoria, se reivindica en su nota y se representa a título de ejemplo en las adjuntas hojas de planos.

ESTA MEMORIA DESCRIPTIVA CONSTA DE TRECE HOJAS MECANOGRAFIADAS POR UNA SOLA DE SUS CARAS A DOS ESPACIOS.

Madrid.

E 7 1911. 264
[Handwritten signature]

100854 Fig. 1



Escala variable.

Madrid,

22

A2

102854



Fig. 2

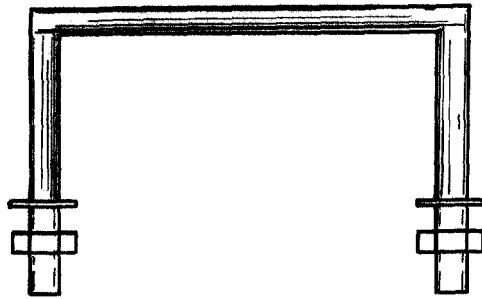


Fig. 3



Fig. 4

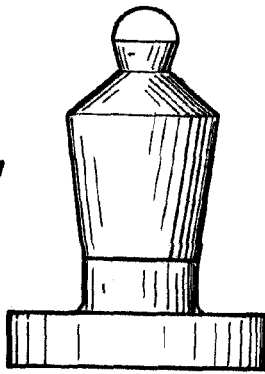


Fig. 5

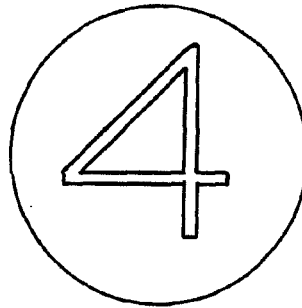
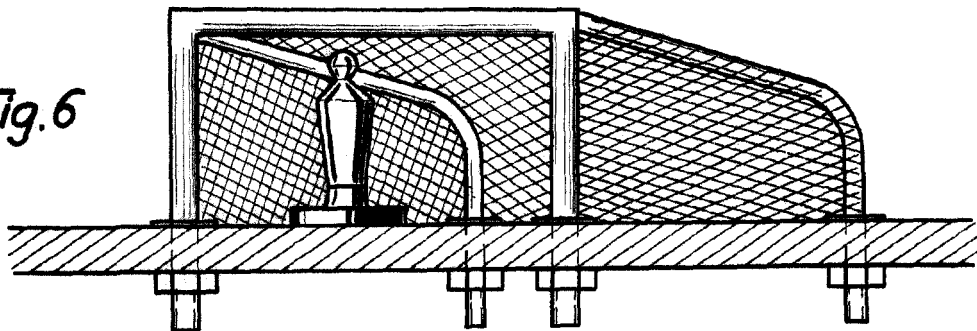


Fig. 5'



Fig. 6



Escala variable

Madrid,