



115555

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años

A favor de D. JOSÉ MARIA SÁNCHEZ ANDREU y D. JOSÉ LUIS BENEDICTO
VIU, ambos de nacionalidad española, residentes en Barcelona,
Mallorca 103. - - - - -
por: "JUEGO CICLISTA RECREATIVO". - - - - -

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente modelo de utilidad se refiere a un juego
ciclista recreativo.

Comprende el modelo, un tablero de juego en el que
5 se halla representado un circuito constituido por una banda
dividida en unos caminos longitudinales paralelos que cubren
todo el recorrido, y éstos en unas casillas por las que van
avanzando los ciclistas de cada equipo, existiendo en los
extremos del circuito una línea de salida y otra de llegada de



El reglamento de dicho juego en términos generales consiste:

En un equipo por cada jugador, que constará de un número de ciclistas no superior al de caminos que presenta el circuito, debiendo cada jugador hacer una tirada por cada ciclista.

Cada vuelta al circuito es una etapa, contando el juego una carrera de varias etapas, tres como mínimo, una de las cuales representará la de montaña y otra etapa la que se entiende por contra reloj.

La etapa de montaña se correrá como las demás, con la única diferencia de que el ciclista que pase primero por cada puerto de montaña ganará un número de punto, tanto mayor como sea la categoría que se haya dado al mismo, y el ciclista que se estacione en la casilla de "sprint" -7- pasa automáticamente a la meta.

Puntuación: al ciclista que le salga la letra -P- deberá ser volcado, no pudiendo levantarse hasta que él o algún corredor de su equipo saque un número determinado de puntos, o hasta que un ciclista de su equipo lo alcance.

Al finalizar la etapa, todo ciclista que no haya sobrepasado la casilla -5- quedará descalificado.

La etapa se dará por terminada en el momento en que algún ciclista atraviese la línea de llegada.

Al finalizar la carrera o vuelta ciclista se proclamará vencedor al ciclista que haya sumado más puntos.

Existe además un premio por equipos y un gran premio de la montaña.

Junto con el tablero, los ciclistas y el dado, el juego comprende unos impresos con encasillados adecuados para



la anotación de las puntuaciones de los equipos y facilitar así el recuento de puntos y la deducción de los ganadores.

El modelo, dentro de su esencialidad, puede ser llevado a la práctica en otras formas de realización, que difieran sólo en detalle de la indicada a título de ejemplo, a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba. Podrá, pues, fabricarse el juego de referencia en cualquier forma y tamaño, con los materiales y medios más adecuados, por quedar todo ello comprendido en el espíritu de las reivindicaciones.

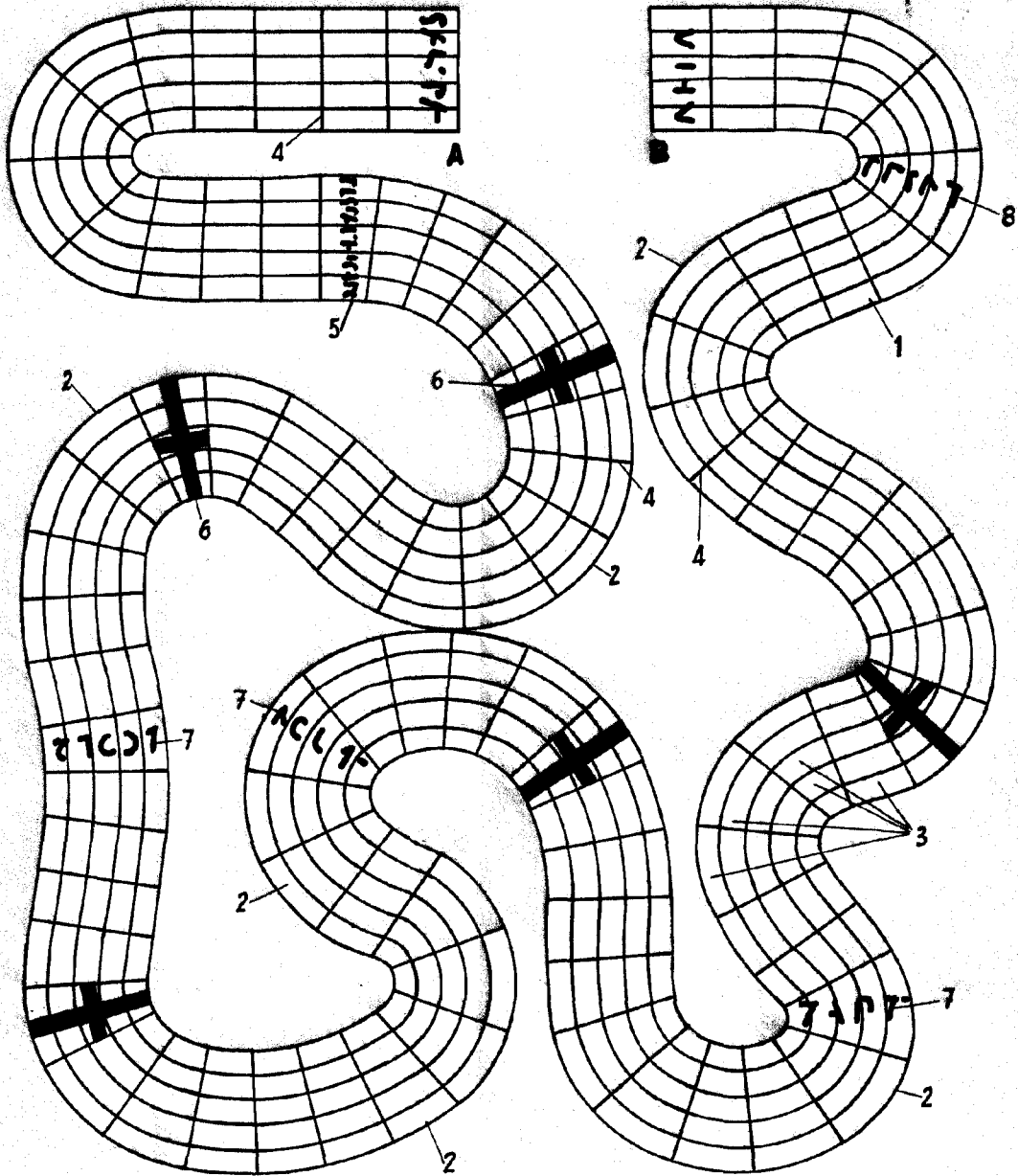
N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1.- Juego ciclista recreativo, caracterizado por comprender un tablero de juego en el que se halla representado un circuito constituido por una franja dividida en caminos longitudinales paralelos que cubren todo el recorrido de la misma, cuyos caminos están divididos en unas casillas por las que avanzan los ciclistas de cada equipo, efectuándose el avance, retención y penalización de los ciclistas mediante las tiradas efectuadas con un dado que presenta en una de sus caras unas cifras que determinan el avance de los ciclistas, excepto en una de dichas caras que ostenta un signo que constituye penalización, todo ello según un reglamento que forma parte del juego.

2.- Juego ciclista recreativo, según la reivindicación anterior, caracterizado porque una de las casillas del circuito constituye una zona de descalificación, en otras se ha marcado una señal indicadora que anula el paro del ciclista por supuesto pinchazo; otras casillas presentan una indicación correspondiente

115555



Barcelona, 11 Agosto 1965
p.a.

M. J. del

Escafa variable