



126230

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 FUTBOL DE SOBREMESA "

- - - - -

Solicitante: Doña Carmen BARRETTO VALDES, de nacionalidad española, domiciliada en Madrid, Plaza de la Marina Española nº 6.

- - - - -

126230



Se refiere la presente Memoria Descriptiva que se une a solicitud de registro como Modelo de Utilidad por un "Juego de futbol de sobremesa", cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a los fines que se persiguen ventajas más que suficientes para aspirar en derecho al privilegio del registro que se solicita.

Sustancialmente consiste en un fieltro o cartulina de color verde, en imitación al césped, y que lleva marcadas las areas correspondientes a un campo reglamentario de futbol, constituyendo el tablero que llevado sobre la mesa, limita la zona del juego.

El balón está representado por un cuerpo geométrico constituido por una esfera facetada de forma tal, que sobre las líneas de los imaginarios ecuadores de las tres dimensiones del espacio, presenta una banda de ocho rectángulos iguales, de sección octaédrica y las truncaduras constituidas por triángulos equiláteros.

Los jugadores, están representados por fichas en forma de rebanada esférica con los bordes de la base estriados en sentido vertical.

Se completa el efecto ilusorio por medio de unas porterías de tamaño adecuado al tablero y porque el juego va acompañado de unas figuras impresas de jugadores o emblemas o equipos nacionales o extranjeros, que se adhieren a las citadas fichas que constituyen los jugadores.

Por tanto, para jugar se colocan las fichas que actúan de jugadores en posición similar a las reglamentarias y botada la pelota contra el centro del tablero, se empieza a jugar lanzando un jugador alternativamente un equipo y otro, contra la pelota, mediante un solo golpe de dedo o capirotazo sobre la



126230

100

ficha-jugador.

Por tanto, solo hay dos contendientes representados respectivamente por las once fichas de cada equipo y pueden establecerse competiciones entre tantos jugadores, representados por otros tantos equipos, como se desee.

5. Disponiendo cada jugador de un solo tipo cada vez y siendo los tiros alternativamente de cada contendiente, no se podrán mover de sitio las otras fichas-jugador, que se irán quedando en las posiciones correspondientes a su última actuación y que solo pueden volver a las posiciones iniciales cuando la pelota haya salido fuera, o antes y después de ejecutar un corner, se haya cometido una falta o metido un gol.

10. Si sale la pelota fuera vuelven los jugadores a sus sitios y se lanza la pelota desde la banda sobre el jugador a quien corresponde el saque.

15. Los corner, se cometen cuando al tirar a puerta, la pelota da en el portero, en los defensas contrarios o en los delanteros contrarios, saliéndose la pelota por la línea de la portería.

20. Los corner se ejecutan desde las esquinas correspondientes, con el jugador que se desee colocando a los delanteros de manera que puedan rematar a gol. El contrario no modificará su posición cuando se esté tirando a corner.

25. Es falta golpear a un contrario, o cuando una ficha queda encima de la pelota o cuando, inadvertidamente, se utiliza una ficha-jugador contraria.

En las faltas que se tiran a gol, puede colocarse barrera de jugadores, pero en ningún caso uno encima de otro.

30. Es penalty agarrar inadvertidamente a un jugador del mismo equipo que no sea el portero y se coloca en la por-

126230



teria estando el juego en marcha, o coger al defensa, creyéndole portero, para situarlo en la meta cuando el contrario va a tirar a gol.

5. También es penalty la falta por empujón, dentro del área.

Se castiga con tiro directo a puerta desde unos doce centímetros de la portería.

El portero puede coger la pelota cuando entre en la portería.

10. El defensa puede ceder a su portero la pelota si se ve en grave situación.

Siempre que la pelota sea fuera, por un lateral de la portería, se sacará de esa portería.

15. Cuando se marca un gol se reanuda el juego desde la portería contraria.

Para tirar a puerta la pelota, ha de haber rebasado el centro del campo y estar, por tanto, en campo contrario.

20. Mejor se comprende la configuración de los elementos de que consta el juego, sobre los dibujos que se acompañan, los cuales carecen de carácter privativo alguno, toda vez que se citan solamente a título de ejemplo.

La Figura 1ª, representa una ficha-jugador en alzada.

La Figura 2ª, representa la ficha-pelota, y

La Figura 3ª, la cartulina del campo.

25. Como se vé, la ficha 1, Figura 1ª, tiene forma de rebanada esférica con la base superior plana 2, y los bordes de la base estriados 3, en dirección vertical.

30. La pelota está constituida por un poliedro 4, Figura 2ª, de zonas ecuatoriales de ocho cuadrados dispuestos en proyección octaédrica y las truncaduras según unos triángulos



126230

equiláteros.

El campo 5, Figura 3ª, presenta marcadas las líneas 6, correspondientes a las áreas de un campo de futbol.

Suficientemente descrito el invento, así como una manera de llevar ésta a la práctica, se hace constar de manera expresa que el mismo acepta modificaciones de detalle siempre que éstas no afecten a su fundamento.

La solicitante, se reserva el derecho de extender esta demanda a los países extranjeros, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Internacional para la protección de la Propiedad Industrial.

          N          Q          T          A          

El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años, para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA", según las características esenciales de las siguientes:

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

1ª.- Juego de futbol de sobremesa, caracterizado porque consta de un tablero que remeda al campo de futbol reglamentario mediante su configuración rectangular de dimensiones proporcionales y en cuya superficie presenta, destacadas, las áreas correspondientes y porque los jugadores están constituidos por sendas fichas, en forma de rebanada esférica, con los bordes básicos estriados verticalmente y porque la pelota es un poliedro constituido por ocho caras cuadradas sobre cada banda ecuatorial de las tres dimensiones del espacio, con sección octogonal y las truncaduras están constituidas por triángulos equiláteros.

2ª.- Juego de futbol de sobremesa, caracterizado porque las fichas jugadoras gozan de la facultad de recibir sobre



su base superior, la figura alusiva a un motivo futbolístico de emblema o jugadores correspondientes al citado deporte y porque siendo impulsada alternativamente por uno y otro competidor con arreglo a un reglamento predeterminado, el impulso se imparte mediante un papirotazo que proyecta el jugador contra la pelota, con intención de hacer gol en unas porterías superpuestas al campo.

3ª.- JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA.

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

Madrid, 10 de Diciembre de 1966

Doña CARMEN BARRETTO VALDES  
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

Firmado: M.ª Dolores Jorquera

126230

10

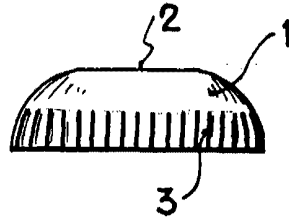


Fig. 1

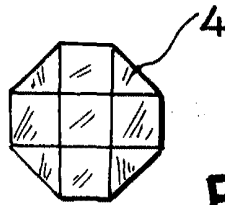


Fig. 2

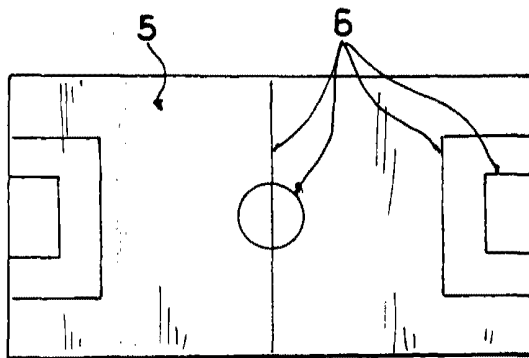


Fig. 3

Madrid, 10 DIC. 1966  
CARMEN BARRETTO VALDES  
P. P.  
FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

Firmado: M.<sup>a</sup> Dolores Jorquera

Escala variable