



ce un encuentro de futbol con todas las incidencias y emoción de los encuentros normales.

10 PREAMBULO.- Este juego que se asemeja en su mecánica al ajedrez, futbol y balonmano, requiere para jugarle bien: imaginación en la concepcion de la jugada, así como cierta dosis de tranquilidad para no precipitarse en un ataque alocado; pues no siempre va a acompañar la fortuna en la obtención del gol. Pero por otra parte conviene actuar con rapidez para evitar que el contrario reorganice su defensa y no hay que olvidar que la fortuna
15 acompaña a los audaces.

 CONTENDIENTES.- Este juego se juega entre dos personas una con cada equipo, moviendo las piezas por turnos alternativamente según los puntos que marque un dado especial, que se lanzará al aire o por un dispositivo apropiado antes de cada turno.

20 ELEMENTOS DEL JUEGO.- Las piezas que intervienen son: EL BALON figura (1), que es una pieza en forma de hemisferio de un diámetro aproximado a los 15 mm. Este balón tendrá un color - distinto al color de las fichas representantes de los componentes de los equipos, que a continuación se describen.

25 DIEZ FICHAS BLANCAS O AMARILLAS (Figura 3), en forma de cilindro sobre el que hay otro cilindro de menor diámetro, el diámetro del primero de 18 mm. y el del segundo de 12 mm., cada una de estas
30 10 fichas representa a un jugador de campo del EQUIPO BLANCO además este equipo tiene otra ficha tambien BLANCA o AMARILLA (figura 2) en forma de prisma de base cuadrada, de 15 mm. de lado, sobre el que femata un cilindro de 12 mm. de diámetro, esta ficha representa al portero del citado EQUIPO BLANCO.

 Otras DIEZ FICHAS ROJAS de igual forma y tamaño que - las 10 citadas primeramente y otra también roja de igual forma -
35 y tamaño que la citada como portero del equipo blanco. Estas ONCE



16

FICHAS ROJAS constituyen el EQUIPO ROJO.

40 EL DADO (Figuras 4 y 5), que se diferencia de los dados conocidos, en que éste, en la cara que aquellos llevan 5 puntos, lleva dos puntos y en la cara que aquellos llevan 6 puntos, éste lleva tres puntos.

45 ESCENARIO DEL JUEGO.- Es un rectángulo de 143 cuadros cuadrados (figura 6) de 24 mm. de lado), distribuidos en 13 filas y 11 columnas. Este rectángulo lleva adosado a cada lado menor - otro rectángulo de cinco cuadros iguales a los 143 anteriores, -
50 dispuestos en fila desde la cuarta columna hasta la octava, ambas inclusive. Estos cinco cuadros constituyen, cada grupo de ellos, las respectivas METAS o PUERTAS.

Este rectángulo está dividido en tres partes:

55 La ZONA CENTRAL, que comprende las cinco filas centrales. Y las dos ZONAS de DEFENSA; una de cada meta; cada una de estas ZONAS de DEFENSA, comprende las cuatro primeras filas a partir de cada meta, reservandose las dos primeras filas para las -
60 respectivas AREAS DE PUERTA.

MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS.

55 SIN BALON.- El movimiento de cualquiera de las fichas, que representan tanto a los jugadores de campo como al portero, - es igual que el movimiento del rey del ajedrez, es decir, en cada turno solamente podrá dar un paso para ocupar uno de los cuadros que rodean a aquél en que se encuentra la ficha, siempre que como
60 es evidente, este cuadro no esté ocupado por otra ficha que no sea el balón. Hay que hacer observar, como más adelante veremos, que el portero no puede salir del área de su puerta.

65 CON BALON.- Si la ficha, bien sea la que representa al portero o a otro jugador, lleva en su poder el balón al dar el paso no podrá retroceder; salvo que sea un atacante dentro de la



zona de defensa contraria y al dar este paso atrás no salga de -
dicha zona. Hay que hacer observar de nuevo que el portero no pue
de salir del area tampoco en este caso.

70 Nota.- Como ya se ha indicado, EL PORTERO, no puede 7
salir del area de su meta y tanto esta ficha como las que represe
tan a los jugadores de campo, no podrán salir del rectángulo que
limita el campo de juego, ni entrar en los cuadros de META, don-
de únicamente entrará el balón lanzado por un atacante, producien
dose así un gol a favor del equipo atacante.

75 Desplazamiento del BALON.-

El balón se desplaza únicamente impulsado por una fi-
cha, que represente tanto al portero como a un jugador de campo,
pasando del cuadro en el que queda la ficha que le tenía a otro
cuadro, saltando igual que el caballo del ajedrez, no pudiendo -
80 retroceder de la fila en que se encuentra la ficha de la que sa-
lió.

MODO DE HACERSE CON EL BALON.-

Para que una ficha, tanto si representa al portero co
mo si representa a un jugador de campo, coja el balón, es necesa
85 rio que dicha ficha, al dar el paso, llegue al cuadro donde se -
encuentra el balón, o que otra ficha cualquiera de su equipo, o
del contrario le envíe el citado balón.

Si la ficha fuera el portero, además de poderse hacer
con el balón de la forma antes descrita, tiene privilegio de apo
90 derarse del balón que se halle en un cuadro de los que rodean al
suyo, siempre que éste cuadro pertenezca al área de su puerta, a
pesar de que el balón esté en poder de un atacante y éste tenga
que seguir la jugada por tener su equipo el turno todavía.

Aclaración: Apoderarse del balón el portero mediante
95 este privilegio, consiste en que el balón pasa al cuadro donde -



está el portero.

Este privilegio lo ejercerá instantaneamente, es decir, antes de que se produzca otro movimiento y, si al situarse el balón en uno de los referidos cuadros se concluyera el turno, se -
100 ejercerá antes de lanzarse el dado para el turno siguiente. En caso de no ejercer el privilegio instantaneamente, solamente podrá coger el balón dando el paso al cuadro donde esté dicho balón y - en su turno.

Ejemplo para aclarar este privilegio: El portero de la
105 figura 7 situado en la posición A, se apoderará del balón que se halle en cualquiera de los cuadros marcados con la letra a. Si - está en la posición indicada por la letra B, se apoderará del balón que se halle en alguno de los cuadros indicados con la letra b, en ambos casos aunque esté en poder de un atacante enemigo y -
110 éste tenga el turno todavía. En ambos casos el balón pasa de uno de los cuadros señalados con minúscula al cuadro señalado con la letra mayúscula.

Nota.- En ningún caso está permitido BLOQUEAR EL BALON es decir, éste no podrá ser rodeado completamente con fichas de -
115 un mismo equipo.

DESARROLLO DE LAS JUGADAS.-

I. TURNO SIN BALON.- Si al equipo que le corresponde mover, no tiene el balón en poder de ninguno de sus componentes, pueden producirse los siguientes casos:

120 1º.- Que durante el transcurso del turno, no coja el balón ninguno de sus jugadores.

2º.- Que aunque coja el balón alguno de sus jugadores, el jugador que lo coja no le suelte en ese turno.

3º.- Que el jugador que coge el balón le lance, (Este
125 lanzamiento del balón puede hacerse a otro compañero, a un cua-



dro vacio o si conviene a un contrario).

En los casos 1º y 2º, el equipo moverá tantos jugadores, dando cada uno un paso, como sea la puntuación del dado.

130 EN EL CASO 3º, el turno puede desarrollarse, según con-
venga, de las siguientes formas:

a) Que sea únicamente el jugador que cogió el balón -
el que lance éste, entonces además del movimiento del citado ju-
gador para coger el balón y del desplazamiento de este balón, po-
drá mover otros dos jugadores si el dado marcó 4 puntos o moverá
135 solamente un jugador si la puntuación del dado fué 3 puntos. Si
el dado señaló 2 puntos no podrá mover ningun jugador más. Como
es evidente este caso 3º no tiene lugar si sale un punto en el da-
do (figuras 8 y 9).

b.- Que el jugador que cogió el balón lance éste a un
140 compañero y éste le lance a su vez. Si este nuevo lanzamiento le
realiza habiendo permanecido quieto antes y después y lo hace a
otro compañero, éste último puede lanzar de nuevo si no se movió
antes ni se moverá despues y la puntuación del dado es 4 puntos
(figura 10).

145 Si la puntuación del dado fué 3 puntos, no hay lugar
para este último lanzamiento, como tampoco ha lugar a este último
lanzamiento si el segundo jugador se movió antes de recibir el ba-
lón con él o se movió después de lanzar, aunque la puntuación del
dado sea 4 puntos. Si el dado marca menos de 3 puntos no tiene -
150 lugar este apartado b) (figuras 11, 12 y 13).

II. TURNO CON BALON.- Si al equipo que le toca el tur-
no tiene el balón en poder de uno de sus jugadores, necesariamen-
te este jugador ha de soltar el balón en el transcurso de dicho -
turno, bien sea a otro compañero, a un cuadro vacio o a un adver-
155 sario si se estima mas conveniente o no hay otra alternativa. pu-



160

160

diendo el citado jugador dar un paso antes o después de lanzar -
el balón y a su vez el compañero que le reciba puede lanzar sin
haberse movido ni moverse o moviéndose después si no lo hizo antes
de recibir o de lanzar, todo esto si se desea y la puntuación del
dado lo permite. Este proceso puede repetirse si conviene y la -
puntuación del dado da lugar a ello.

165

Lo mismo en este caso del TURNO CON BALON que en el -
anterior SIN BALON, el número de jugadores que se moverán es igual
a la diferencia entre los puntos que marque el dado y el número -
de saltos o desplazamientos del balón.

170

En las figuras del 8 al 17, que se refieren al desarro
llo de las jugadas, se ha supuesto siempre que la puntuación del
dado fué 4 puntos. Y que el sentido de avance del equipo, cuyas -
fichas están representadas, es ascendente.

REGLAS ESPECIALES EN LAS ZONAS DE DEFENSA.

175

1ª.- Cuando el PORTERO tenga el balón en su poder al
tocar el turno a su equipo, deberá desprenderse de él en dicho -
turno lanzandole fuera de su área, aunque no tenga otro remedio
que dejarse a favor de un atacante adversario, pudiendo si lo de
sea dar un paso antes o después de lanzarle, siempre que el dado
haya señalado una puntuación superior a uno.

180

2ª.- Ningún atacante podrá entrar en el área de meta
contraria mientras el balón no haya penetrado en la zona de de
fensa correspondiente.

185

Quando el balón después de haber estado dentro de la
citada zona de defensa, salga de ella, deberán salir en el turno
o turnos siguientes todos los atacantes. Si la puntuación del dado
no es suficiente para que en el turno siguiente a la salida del -
balón de la referida zona de defensa, salgan del área todos los
atacantes o por otro motivo se dejan algunos dentro de ella, el -



equipo adversario sumará en el turno o turnos siguientes tantos -
puntos a la puntuación del dado como fueran los atacantes dentro
del área.

190 3ª.- Todo atacante que tenga el balón dentro de la zo-
na de defensa contraria, puede dar un paso atrás con él, siempre
que al dar dicho paso atrás no salga de la referida zona.

4ª.- En ningún caso podrá haber, además del portero, -
mas de CINCO DEFENSORES dentro del área de su meta correspondiente.

195 Reglas especiales cuando un atacante tiene el balón en
uno de los cuadros de las esquinas:

200 1ª.- si un atacante tiene el balón en uno de estos dos
cuadros de las esquinas del área contraria, deberá dejarsele libre
uno al menos de los tres cuadros, que le rodean. Así por ejemplo,
tal como se indica la figura 18, si dos atacantes además del que
ocupa el citado cuadro, están en los dos cuadros próximos de la -
fila anterior. Ningún defensor podrá ocupar el cuadro adyacente -
de la misma fila y si el defensor estaba en él habrá de abandonar-
le en su turno para así dejar un cuadro libre de los que rodean al
referido de la esquina.

205 Esta jugada es, por tanto, un gol casi inevitable a no
ser que pueda colocarse el portero a dos cuadros del de la esquina.

2ª.- Estando el atacante que lleva el balón en el cita-
do cuadro, no está obligado a desprenderse de él al tocarle el tur-
no si se traslada a un cuadro inmediato.

210 COMIENZO DE LA PARTIDA.- Colocadas las fichas como mues-
tra la figura 19, con el balón en el centro del campo, inicia el -
juego el equipo blanco, para ello hará tantos movimientos, uno con
cada ficha, como puntos marcó el dado, si no lo desea no cogerá -
el balón. A continuación y de igual forma puede proseguir el equi-
215 po rojo no cogiendo el balón tampoco si no lo desea, si el equipo



blanco no lo hubo cogido antes. Igual opción puede hacerse en los turnos siguientes.

220 REANUDACION DEL JUEGO DESPUES DE UN GOL.- Colocadas -
las fichas como muestra la figura 20, que es una posición casi -
igual a la inicial sin mas que permutar los extremos entre ambos
equipos. Inicia el turno el equipo que sufrió el gol, procedien-
do análogamente a como se hizo al comienzo de la partida, cogien-
do el balón si se desea cuando toque el turno si no fué cogido -
antes por el equipo contrario.

225 Nota.- Se aconseja no precipitarse para coger el balón
pués para que la jugada tenga consecuencia conviene tener atacan-
tes al borde del área contraria.

230 FIN DE LA PARTIDA.- Si no se acuerda otra cosa, la par-
tida se acabará al marcas uno de los dos equipos el cuarto gol, a
no ser que los tres primeros goles les consiga el mismo equipo, -
en cuyo caso se acabará el conseguirse este tercer gol.

Según esto, los tanteos finales serán: (2-2), (3-1) ó
(3-0).

235 ?CUANDO SE PRODUCE UN GOL?.- Si un atacante tiene el
balón en alguno de los cuadros indicados con la letra a (figura
21) y no está el portero adversario en uno de los cuadros que ro-
dean al suyo, lanzar el balón a uno de los cuadros de la meta, -
obteniendo así un gol a favor de su equipo, bien entendido que -
este lanzamiento ha de hacerse dentro de turno del equipo atacan-
te. Si estuviera el portero adversario en un cuadro próximo, el
240 balón pasaría inmediatamente al portero, neutralizando la acción
del atacante.

245 Cuando sale el balón fuera del campo?.- Cuando un ata-
cante se halla en uno de los cuadros indicados con la letra b y
con el balón en su poder, podrá si lo desea, lanzar este balón -



caracterizado por que la ficha balón es una semiesfera de diámetro idóneo para poder quedar dispuesta en cualquier casilla del tablero.

280 3^a.- Juego recreativo, según reivindicación primera, caracterizado por que la ficha jugador es un cilindro sobre el que va otro de menor diámetro, dimensionado para poder sentar en las casillas y formando dos grupos diferenciados por coloración o distintivo, constituyendo dos equipos de a diez fichas cada uno.

285 4^a.- Juego recreativo, según reivindicación 1^a, caracterizado por que dispone de dos fichas portero, de base prismática, con cilindro superpuesto y con diferenciación en correspondencia con la de las fichas jugador.

290 5^a.- Juego recreativo, según reivindicación primera, caracterizado por que posee un dado especial en el que en la cara que los dados normales llevan cinco puntos, este lleva dos y en la que aquellos llevan seis puntos éste lleva tres.

295 6^a.- Juego recreativo, según reivindicaciones precedentes, caracterizado por que con los elementos descritos y siguiendo determinadas normas, se reproducen las incidencias de un encuentro de fútbol.

7^a.- "JUEGO RECREATIVO".-

300 Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines que se han especificado, representado en los dibujos que se acompañan.

Consta la presente memoria descriptiva de once hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid 16 de Diciembre de 1.970

DOMINGO BIAZ UNGR.

P.P.



FIG-1



FIG-2



FIG-3

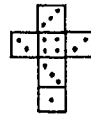


FIG-4



FIG-5

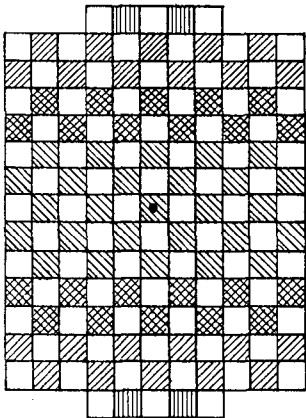


FIG-6

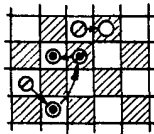


FIG-8

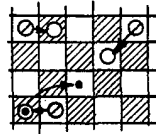


FIG-9

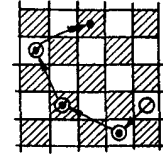


FIG-10

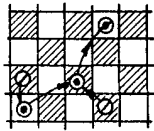


FIG-11

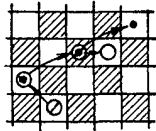


FIG-12

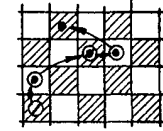


FIG-13

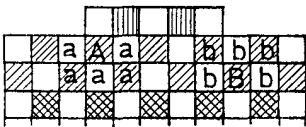


FIG-7

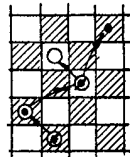


FIG-14

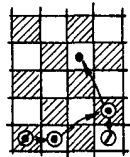


FIG-15

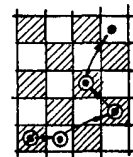


FIG-16

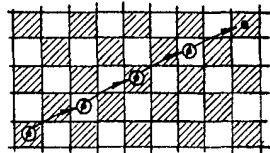


FIG-17

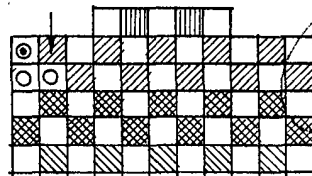


FIG-18

ESCALA VARIABLE

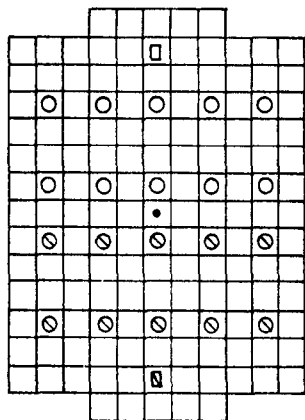


FIG-19

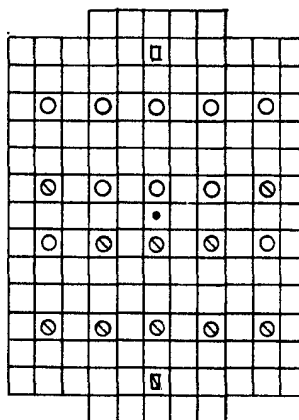


FIG-20

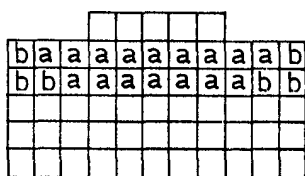


FIG-21

REPUBLICA ARGENTINA
D. TOMAS ALONSO MARTIN
E.P. [Signature]

ESCALA VARIABLE