

11473

175201

13



175201

SECCION TECNICA
CLASIFICACION
CLASE A63
SUBCLASE F

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. SALVADOR SENDRA NAVARRO

Nacionalidad: Española

Domicilio: OLIVA (Valencia) - C/. Monjas Clarisas, 27-19

Objeto: "JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA"

Prioridad:

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el cuerpo de la presente Memoria Descrip-
tiva y en las figuras del plano adjunto, aparecen des-
critas las características que ofrece un nuevo juego de
fútbol de sobremesa, que reúne las condiciones de nove-
dad y utilidad recreativa, en virtud de las cuales se
solicita a favor de su titular el privilegio de exclu-
sividad en su explotación industrial y comercial, que
atribuye el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial.

10 La popularidad del deporte llamado rey, el
fútbol, ha dado origen a un gran número de juegos de so-
bremesa, en los que los niños o mayores que contienden,



15

llevan a cabo diversos tipos de jugada, con mayor o menor aproximación a la realidad del juego, y buscando obtener el mayor recreo como pasatiempo y dándole a estos juegos un carácter competitivo, que a la vez es el atractivo mayor de esta clase de juegos.

20

En el objeto de este Modelo, se ha conseguido, mediante un detenido estudio una perfecta reproducción de las múltiples jugadas que se producen en este deporte, con pases de un jugador a otro, que permiten trenzar combinaciones, pueden avanzarse jugadores a posiciones más convenientes, y, en fin, puede adquirirse la sensación de estar realmente jugando un auténtico partido manejando a los once jugadores con arreglo a su mejor entender y estrategia.

25

30

Para mejor comprensión de la descripción que sigue, hemos considerado conveniente aportar una lámina de dibujos, en la que se recoge un caso práctico de realización, con la natural advertencia de que estos dibujos tienen solamente carácter de ejemplo y por ello deberán ser considerados en su más amplio sentido y sin limitación alguna.

35

40

La figura 1ª nos muestra la disposición del campo de juego, solamente representado en una mitad, puesto que, como es sabido, estos campos de juego ofrecen una absoluta simetría bilateral partiendo de la línea divisoria del terreno; la figura 2ª nos muestra en alzado una de las figuras corpóreas que representará a un jugador, y en la figura 3ª se nos muestra a la ficha que constituirá el simbólico balón.

75201



- 3 -

45 Con -1-, señalamos al campo de juego, que es-
tará constituido por un tablero o por un cartón de las
dimensiones adecuadas, pero cuya superficie estará di-
vidida en 345 cuadrados, esto es contando en cuanto a
50 longitud con 23 cuadrados y en cuanto a anchura con 15,
estando estos pequeños cuadrados rayados o coloreados,
con dos tonos de verde, un tono, que señalamos con -2-,
más intenso, y otro tono que señalamos con -3- será un
verde más claro, a fin de diferenciar perfectamente el
60 cuadrículado. En este tablero y en la cuadrícula cons-
tituida por los cuadros -2- y -3-, se disponen las fi-
chas -10- que simulan los jugadores, once por bando,
cuya colocación se verifica en los cuadros que como po-
siciones de arranque quedan señaladas con una X, y que
55 señalamos con -4- para los de un bando, y con un O, y
que señalamos con -5- los del bando contrario. En este
ejemplo gráfico y en la porción de campo representada,
aparecen nueve jugadores O de un bando, y dos jugadores
X del bando contrario, los extremos (igual posición ocu-
60 parían los extremos O en el medio campo no representado),
señalando con -6-, concretamente al portero, que se en-
cuentra situado dentro del recuadro señalado con -7-,
cuyo límite no puede rebasar, y cuyos desplazamientos
son los mismos, dentro de su reducido espacio, al de los
65 demás jugadores. Con -8- señalamos al punto central don-
de al iniciarse el juego o tras conseguir un tanto, se
sitúa la pieza balón -12-, siendo las líneas que seña-
lamos con -9-, las que acaban configurando el campo, ta-
les como el área de penalty, línea divisoria del campo



70 y círculo central.

Las figuras jugadores O y X, con la forma cópnea de la figura 2ª, que señalamos con -10- y con su base -11-, se sitúan inicialmente en los puntos señalados en el tablero con aquellas dos indicaciones. Estas fichas podrán moverse, desde su emplazamiento a cualquier cuadro de los que se encuentren en línea recta, considerando como tales a las ocho líneas que parten de sus cuatro lados y de sus cuatro vértices, pudiendo considerar las primeras líneas como líneas perpendiculares y las otras cuatro como diagonales, siempre y cuando en su avance no encuentre otra ficha-jugador, que detendría su avance. Hay que hacer observar que las posiciones de partida de estas fichas-jugador, y en un sólo disparo, no podrían conseguir un tanto directo.

Se inicia el juego, situando el balón en el punto central -8-, y lanzando una moneda al aire para conocer a quién corresponde el saque, poniendo entonces la ficha-pelota -12- a los pies de la ficha-jugador delantero centro, quien podrán, siempre observando las líneas rectas en su lanzamiento, remitir la pelota al jugador que se halle en esas líneas y en mejor situación.

Puede también verificar el pase de la pelota a un cuadro sin jugador, pensando en que en jugada posterior otro jugador la alcance, ya que al tirar un jugador, aún cuando la pelota no la tenga en los pies, si se encuentra en una de las líneas rectas que parten de su cuadro, en su avance la puede recoger y pasar a un

73

175201



- 5 -

100 compañero o a otro cuadro para una posterior jugada. Lógicamente, cuando en el desarrollo del juego, la pelota queda en un cuadro sin jugador, corresponde al bando contrario iniciar su juego, siguiendo este bando en posesión de la pelota hasta que no se vuelva a producir la situación de dejar la pelota en cuadro sin jugador. Cada vez que un jugador lanza la pelota, que se encuentra dentro de sus líneas rectas, la ficha-jugador que la lanzó, se quedará en la posición o cuadro en que se encontraba la pelota.

110 Otras reglas de este juego, además de las que pudiesen convenir los jugadores, serían la de que dos jugadores pueden llegar a estar en un mismo cuadro, como si se marcasen, y si en esta situación, un jugador de un bando recibe la pelota que le pasa un compañero, se considera al otro jugador como incurso en falta de acoso, y deberá desplazarse al lugar que mejor le convenga, para que el jugador que recibió el balón, pueda pasar donde mejor le convenga. En el caso de lanzamiento de la pelota, ésta encontrarse en su desplazamiento a un jugador contrario, quedará la pelota retenida por éste, invirtiéndose el turno de juego. Los disparos a gol, sólo podrán realizarse tras haber rebasado la línea divisoria.

120 Los tantos se irán anotando en los tanteadores -13- situados en los márgenes del campo o tablero de juego.

125 Suficientemente descrita la estructura objeto de este juego, podrán variar los materiales, formas, di-



130

mensiones, ornamentación de los jugadores, y también las reglas del juego, que hemos anunciado a título de ejemplo, siempre y cuando ello no afecte a su esencialidad, que se resume en la siguiente

N O T A
= = = =

Los puntos que se reivindican en el presente Modelo de Utilidad, son:

135

140

145

150

12.- Juego de fútbol de sobremesa, que se caracteriza por poseer un tablero o cartón de forma rectangular, que simula un terreno de juego, dividido en 345 cuadros, esto es en 23 hileras de 15 cuadros, alternando los cuadros de un tono verde más intenso con los otros de verde más claro, y en los que se encuentran trazadas las líneas convencionales de un auténtico campo, y cuyas porterías comprenden catorce cuadros, estando señalizados con dos señales diferentes las posiciones de las fichas-jugador de ambos bandos al comienzo del juego, cuyas fichas-jugador podrán moverse en líneas rectas partiendo del cuadro en que se encuentran tanto perpendicular como oblicuamente, con un total de ocho direcciones posibles, pudiendo lanzar la ficha-pelota en iguales sentidos o direcciones para pasar a jugadores-fichas del mismo bando, e invirtiendo el turno de juego, cuando la pelota se pase a un cuadro sin jugador, estando las posiciones iniciales de las fichas-jugador calculadas de tal manera que no puede conseguirse un tanto por tiro directo, tantos que irán contabilizándose en unos marcadores situados en los márgenes

FIG. 1

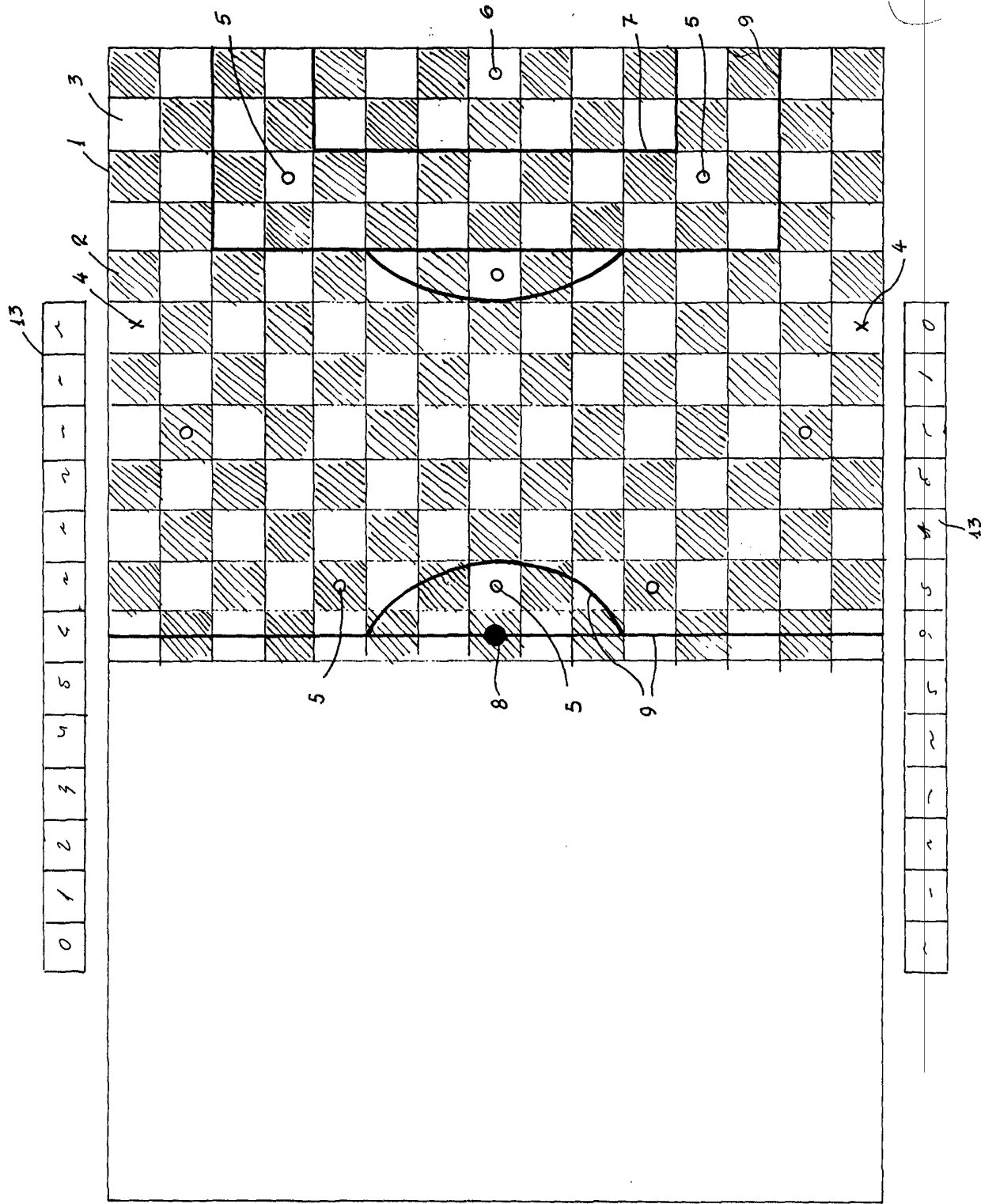


FIG. 2

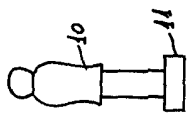
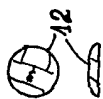


FIG. 3



escala variable
 valencia d'ebre 1971-
 P.A.
 S. Sendra