

3-6-74

OG. 24.006.-MI

186992

200



A 600

186992

MODELO DE UTILIDAD

=====

3-6-74

MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre:

" FUTBOL DE SOBREMESA "

-----

Solicitante: Don Juan GIL JIMENEZ, de nacionalidad española,  
domiciliado en Madrid, calle Antonio López núm.  
45.

-----

3:6:74

186992

2001



El Modelo de Utilidad objeto de la presente memoria es un juguete de sencilla concepción, por lo que puede ser utilizado por todos los niños, desde muy corta edad, hasta por los mayores en sus ocios.

5. Existen numerosos juguetes que tienen como base el fútbol desde un punto de vista mecánico, es decir, que tratan de reproducir las situaciones físicas que tienen lugar en un campo real; por otra parte, su funcionamiento es también basado en el movimiento, ya que se trata de golpear, desplazar y dirigir por el golpe un balón duro de escala reducida. En resumen, se trata de juguetes que intentan reproducir sensiblemente las características de un partido real de fútbol, y en el que interviene de forma decisiva la condición física de los jugadores.

10. Por el contrario, el juguete que aquí se reivindica, requiere un esfuerzo de atención y todos los recursos puestos en él son puramente mentales, sin que exista ninguna violencia en la práctica del mismo.

15. Es un fútbol de sobremesa así denominado por tratarse de un futbol concebido para jugarse en unos tableros sobre la mesa.

20. Esta formado, como anteriormente se indica, por un tablero en cuya estampa se encuentra pintado un campo de futbol con sus correspondientes porterías, líneas de puerta, área de penalty, área del portero, círculo central, esquina de corner, punto de penalty y círculo distancia del punto de penalty.

25. Además, se encuentra dividido en cuadrados, correspondiendo 30 longitudinalmente y 25 a lo ancho. Estos cuadrados están concebidos dentro de tres zonas. Zonas de áreas,

- 30.

5+6+74

- 3 -

186992

20



zonas de ataque y zonas centrales, las cuales quedan distinguidas por la diferencia de coloridos.

El juego se complementa con una batería de dados, integrada por 16 cubetas y 17 dados correspondiendo éstos:

5. 1 portero; 2 defensa derecha; 3 defensa izquierda; 4 medio derecha; 5 defensa central; 6 medio izquierda; 7 extremo derecha; 8 interior derecha; 9 delantero centro; 10 interior izquierda y 11 extremo izquierda.

10. Luego tenemos dado intervención del portero, dado de delantera, dado de defensa; dado de tiro a gol y dados de jugada personal, estos son dos normaly complemento.

Además de lo expuesto existen unas normas y XVII reglas de juego que son las siguientes:

15. I el campo; II balón; III jugadores; IV uniforme; V el árbitro; VI juegas de línea; VII duración del partido; VIII saque de salida; IX balón en juego; X tanto marcado; XI fuera de juego; XII faltas e incorrecciones; XIII saques libres; XIV penalty; XV saque de banda; XVI saque de meta; XVII saque de esquina.

20. Con respecto a las normas de situación de jugadores existen las siguientes:

25. Uso del dado normal de jugadores; uso del dado de líneas defensivas; uso del dado de delantera; uso del dado defensa; uso del dado de jugada personal; uso del dado de tiro a gol; uso del dado de intervención del portero o posición correcta del jugador; pérdida del balón; balón fuera de juego y situación de barrera, todas ellas son auxiliares para el desarrollo del juego.

30. Hemos de indicar igualmente los 22 jugadores que intervienen 11 en cada bando, existiendo un portero reserva



18622

y dos jugadores más por cada bando para sustituir. Además se complementará con un marcador.

5. El juego lo jugarán dos personas; cada uno inter- vendrá con su equipo respectivo, se iniciará el juego y el desarrollo del mismo según se indica en las reglas y las respectivas normas, todo ello basado en la obtención de un gol en la portería contraria.

10. Podrá jugarse con un árbitro y cuerpo arbitral, si así se desea, como pueden deducirse de las reglas de juego.

15. Hemos de indicar que el uso de los dados, corres- ponde a las normas que sobre los mismos se estudia en las respectivas normas y reglas de juego, siendo siempre el mo- vimiento inicial del balón al jugador indicado o al cuadro correspondiente, en el último caso, de existir otro jugador queda en poder de éste el balón y de estar blanco pasa el jugador a la altura del cuadro que ocupa el balón.

20. Todo movimiento de jugadores al igual que se indi- ca en el dado, está supeditado a lo indicado en las reglas de juego y normas del mismo. Todo ello encierra con referen- cia a reglas, una coincidencia con las reglas del futbol, buscando proporcionar un conocimiento de las mismas a todas las personas aficionadas al futbol y jugadores de este de- porte.

25. En las reglas y normas se encuentran todos los apartados donde se estudian y desarrollan las necesidades para poder iniciar y desarrollar una jugada, indicada des- de los primeros movimientos del balón hasta cualquiera de las faltas que puedan producirse en el curso del partido.

30. Los jugadores fabricados de forma cuadrada y pin-



tados deben siempre tener una indicación de posición, porque en ello se basan también las normas para concebir un avance en cualquier dirección o sentido; si se usasen simples fichas éstas deberían también posicionarse en el sentido de las mismas.

5.

Todo este sistema de juego es totalmente original, sin tener ninguna similitud con otro en cuanto al total desarrollo del juego.

Para acompañar esta descripción se acompaña una hoja de planos en la que se han representado:

10.

Figura 1.- Vista en planta del campo o tablero de juego en el que se han señalado con trazos gruesos las líneas de separación de las diferentes zonas.

15.

Figura 2.- Una sección de uno de los elementos de la batería de dados.

Figura 3.- Alzado y vista lateral de un jugador.

Figura 4.- Desarrollo de uno de los dados.

20.

En estas figuras se señalan con las siguientes referencias los elementos que a continuación se indican.

1.- Tablero.

2.- Baterías de dados.

3.- Tapa.

4.- Palanca de accionamiento.

5.- Muelle de accionamiento.

25.

6.- Cuerpo del elemento de batería de dados.

7.- Alojamiento del dado.

8.- Peana del jugador.

30.

Para el desarrollo del juego, se colocará el tablero -1- sobre una mesa o lugar plano y sobre él los jugadores en las posiciones marcadas por las reglas para el comienzo



del juego; estos jugadores son soportados por las peanas -8-, susceptibles de portar una banda magnética para la sujeción del balón.

- En cada uno de los elementos de la batería de dados -2-, agrupados en dos conjuntos colocados uno a cada lado de las bandas del campo -1-, hay uno o varios dados colocados en el correspondiente alojamiento -7-. El jugador que comienza el juego, acciona la palanca -4- que pasa a la posición indicada de trazos en la figura 2, y por la acción del muelle -5- recupera su posición primitiva golpeando el dado situado en -7-; parado éste, señala un valor que indicará el movimiento a realizar en el tablero -1-; todos estos movimientos están señalados en las reglas del juego que acompañan al juguete, con una referencia a sus equivalentes en el Reglamento Oficial del Fútbol. Para ver el valor logrado, se levanta la tapa -3-, que queda abierta hasta la iniciación del siguiente accionamiento de palanca, con lo que sirve de indicador del elemento de batería -6- accionado. De esta forma se van sucediendo las jugadas, puesto que las reglas del juego han previsto la continuidad del juego, de modo que la terminación de los movimientos indicados por uno de los dados, dejan paso de un modo perfectamente determinado a la jugada siguiente. Para el mejor seguimiento del juego se han señalado en el tablero -1-, unas zonas que indican distintas posibilidades de jugada, y unos cuadros indicadores por un sistema de coordenadas, de la posición de cada jugador y de los movimientos a realizar por los mismos. Existe una pequeña bola representativa del balón, que se colocará en todo momento sobre la peana -8-, que para ello puede ser magnética con lo que la sujeción será más firme y sencilla.

3-6-74

- 7 -  
186992

20



- De la anterior descripción se deduce la absoluta novedad del sistema que nos ocupa, así como de los elementos que lo componen y de las reglas por las que se rige, haciéndose constar que esta descripción es puramente enunciativa y no limitativa, reservándose el inventor el derecho que la Ley le confiere para introducir en el objeto de la misma las modificaciones y perfeccionamientos que la práctica aconseje, siempre que no se alteren las características esenciales.
- 5.

- El 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.
- 10.

N O T A

- El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años, para España, de acuerdo con la vigente legislación, deberá recaer sobre: "FUTBOL DE SOBREMESA", según las características esenciales de las siguientes:
- 15.

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

- 1º.- Fútbol de sobremesa, caracterizado por estar constituido mediante un tablero que representa un campo de fútbol, dividido en varias zonas transversales y dotado de unas baterías de elementos portadores de dados; sobre el campo se sitúan unos indicadores de posición de los imaginarios jugadores, estando estas posiciones reguladas por las sucesivas tiradas de dados.
- 20.
- 25.

- 2º.- Fútbol de sobremesa, según la primera reivindicación, caracterizado porque el tablero está dividido en toda la superficie de juego, en pequeños cuadrados marcadores de la posición de los jugadores y de los movimientos a realizar por éstos, mediante un sistema de coordenadas refe-
- 30.

5-6-74

- 8 -

200



186992

ridas a las cuatro bandas del campo de juego.

5. 3º.- Futbol de sobremesa, según la primera reivindicación, caracterizado porque a ambos lados del tablero se sitúan unas baterías complementarias de cajetines portadores de dados, provistas de una palanca de accionamiento cada uno de ellos, y de un muelle de accionamiento mediante los cuales se golpeará un dado situado en el interior y que marcará la jugada a realizar por los elementos que los representan sobre el tablero.

10. 4º.- Futbol de sobremesa, según la primera y tercera reivindicaciones, caracterizado porque cada uno de los dados, lleva una inscripción en cada una de sus caras, siendo la que quede hacia arriba después del movimiento del dado, la que indicará el movimiento a realizar sobre el tablero mediante los elementos que representan a los jugadores.

15. 5º.- Futbol de sobremesa, según las reivindicaciones primera, segunda, tercera y cuarta, caracterizado porque los elementos representativos de los jugadores son unos muñecos con un número indicador en la espalda, y que representan una figura humana, según diversos criterios artísticos; estos jugadores son soportados por una peana, sobre la que puede colocarse una placa magnética soporte de la bola que representa la posición del balón en cada momento.

20. 6º.- FUTBOL DE SOBREMESA.  
25. Según queda sustancialmente descrito en la presen-

.../...

5-6-74

- 9 -

186992

200



te memoria, que consta de nueve hojas, escritas a máquina por una sola cara y dibujos.

Madrid, 20 de Diciembre de 1972

Don JUAN GIL JIMENEZ  
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRIZO  
P. P.

Firmado: M. Dolores Jorquera

5  
6  
7  
4

186992

JUAN GIL JIMENEZ

Hoja única

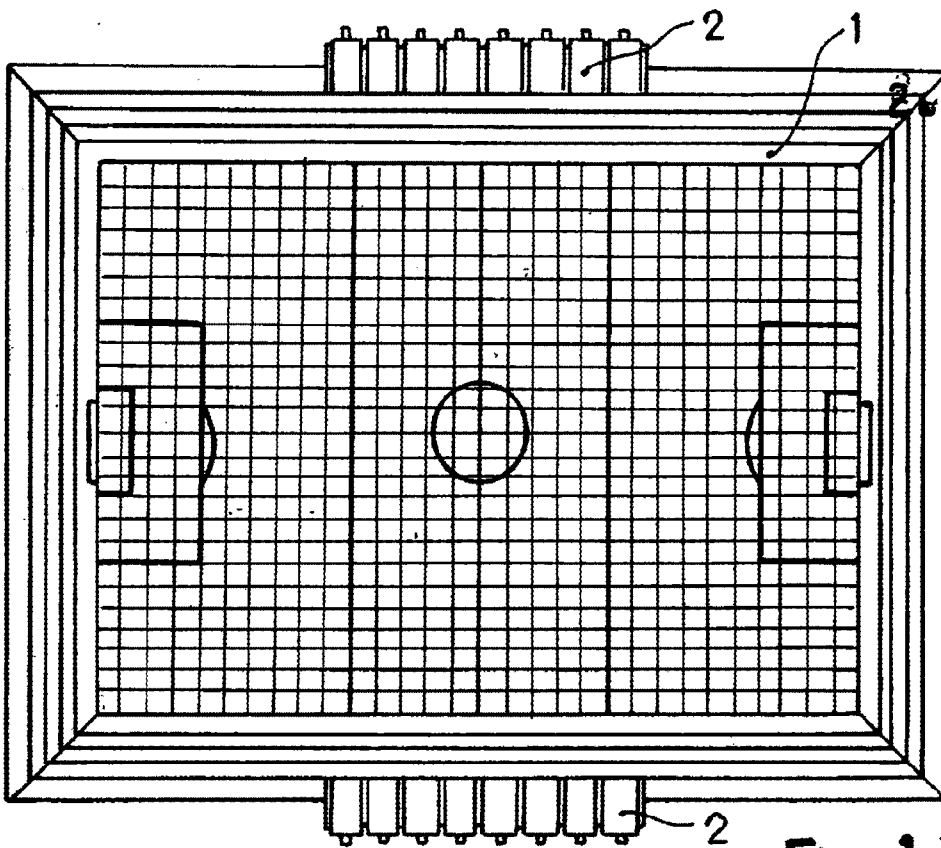


Fig. 1

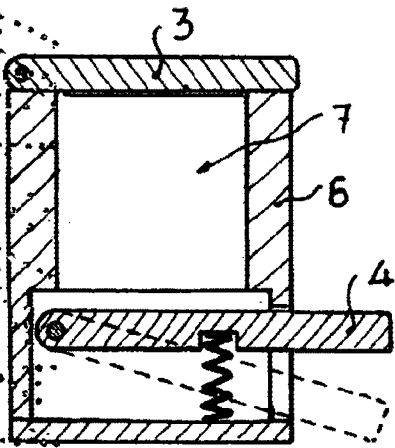


Fig. 2

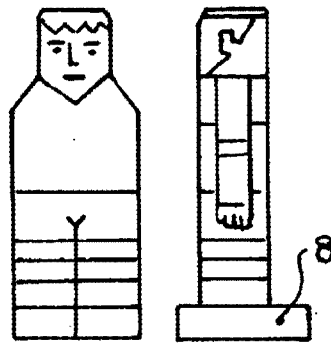


Fig. 3

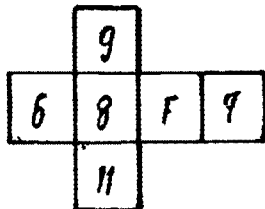


Fig. 4

Escala variable

Madrid, 20 DIC. 1972  
JUAN GIL JIMENEZ  
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO  
P. P.

Firmado: M.ª Dolores Jerquera /