

187119

187119

187119



A 63 F

P A T E N T E D E M O D E L O D E U T I L I D A D

por VEINTE AÑOS

a favor de Don Anselmo PLA Valls, de nacionalidad española, domiciliado en Barcelona, calle Guillermo Tell, número 23, p o r :

" UN JUEGO "

M E M O R I A D E S C R I P T I V A

1 El presente Modelo de Utilidad tiene por objeto un juego que, según se verá claramente a continuación, con una sencillez de medios realmente notable, permite reproducir con notable aproximación las incidencias de un encuentro deportivo, por ejemplo, 5 un encuentro de rugby, balommano , hockey, o, especialmente, de fútbol.

 El juego, a pesar de su interes, resulta sumamente sencillor de manera que queda perfectamente al alcance del público infantil, combinandose a la perfección en su desarrollo al azar y la 10 habilidad de los jugadores. Por otra parte, el juego que se pre-

187 119



coniza exige, en calidad de medios materiales para su desarrollo, unos elementos sumamente simples, que pueden ser fácilmente fabricados en grandes series, pudiendo ser ofrecidos al público a precios de coste sumamente modestos.

5 Por lo demás, la esencialidad y principales características y ventajas del juego en cuestión, resultarán más fácilmente comprensibles a la vista de los dibujos adjuntos, en los que - en forma esquemática y, desde luego, sin carácter limitativo de ninguna clase - se ha representado un ejemplo concreto de
10 realización práctica del mismo.

En estos dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva del tablero que constituye elemento fundamental del juego que se preconiza.

15 La figura 2 es un detalle en corte a mayor escala, del propio tablero representado en la figura precedente.

La figura 3 es una vista en perspectiva de una de las piezas o penones que se mueven sobre el tablero representado en las dos figuras precedentes.

20 Y, finalmente, la figura 4 es una vista en perspectiva del dado especial con el que se determinarán las sucesivas jugadas.

Refiriéndonos, pues, a los expresados dibujos:

25 Constituye elemento fundamental del juego que se preconiza un tablero, esencialmente moldeado de una sola pieza a partir de un material plástico apropiado, que adopta una forma general en planta cuadrada o rectangular, presentando un reborde perimetral continuo de refuerzo 1, cuya rama libre se prolonga hacia abajo, en sentido vertical o ligeramente inclinado, formando un faldón continuo 2, a través del que descansará el conjunto sobre la mesa u otra superficie de soporte que interese. La superficie
30 del tablero queda dividida en tres espacios 3-4-3', por dos correspondientes nervios paralelos 5-5', que, además de definir

187119

187119



esta división, constituyen un refuerzo dispuesto para aumentar sensiblemente la resistencia y rigidez del conjunto. De estos tres espacios, el espacio 4, que ocupa posición central, presenta dimensiones sensiblemente mayores que los espacios 3-3', iguales entre sí, que ocupan posiciones laterales. El espacio central constituye el tablero propiamente dicho, sobre el que se desplazarán las piezas o peones durante el desarrollo del juego, y los espacios laterales se destinarán simplemente a realizar las tiradas con los correspondientes dados. En el espacio central se dispondrán unas líneas 6 de acuerdo con las marcas que reglamentariamente se prevén en los terrenos en los que se desarrollan los encuentros deportivos que se trata de reproducir. En una forma muy preferente de realización, estas líneas se dispondrán sobre unas correspondientes nervaduras, obtenidas en el propio proceso de moldeo del conjunto del tablero, sobresalientes en muy modesta medida, justo lo suficiente para facilitar el pintado automático de tales líneas sobre el tablero, utilizando un tampón o elemento equivalente. A este mismo efecto, se dispondrán también en relieve las letras que eventualmente puedan preverse en las zonas laterales 3-3' relativas a la Marca con la que se distinguirá el juego en el mercado y otras indicaciones que eventualmente pueda interesar. Finalmente, sobre el espacio central 4 del tablero se dispondrán una sucesión de orificios 7, iguales entre sí y regularmente distribuidos, sobre los que se efectuarán las evoluciones de los jugadores. Cada uno de estos orificios en la parte superior del tablero presentará un pequeño reborde 8, que presentará diferentes colores en vistas a facilitar la identificación de cada orificio, según que el mismo, de acuerdo con el reglamento que se comentará brevemente más adelante, se destine a la colocación inicial de un jugador, a las evoluciones normales del mismo, a la colocación de los juga-

187 119



dores "lesionados", a la colocación de los jugadores que se reintegren al terreno de juego, o a la colocación de los jugadores que hayan marcado un tanto. Y por la superficie o cara inferior del tablero cada uno de los expresados orificios se prolongarán en un pequeño manguito cilíndrico 9, moldeado de una sola pieza con el conjunto, destinado a facilitar la fijación de las piezas o peones que representan los distintos jugadores, en la forma que se verá.

Los jugadores que intervienen en el desarrollo del encuentro deportivo que se trata de reproducir, se hallan representados por unos cuerpos moldeados 10, preferentemente, aunque no necesariamente, adoptarán la forma más o menos esquematizada de un real jugador del deporte de que se trate. Estos cuerpos serán todos iguales entre sí, distinguiéndose por sus colores las piezas pertenecientes a cada equipo, y presentarán en su parte inferior una espiga o pitón 11, dimensionado de manera que pueda enchufar en forma ajustada en uno cualesquiera de los orificios 7 anteriormente referidos, determinando la sujeción de la pieza en la posición en la que en cada caso sea colocada.

Finalmente, los elementos materiales necesarios para el desarrollo del juego se completan con un dado 12, constituido por un cuerpo que adoptará la clásica forma cúbica, comportando en sus diferentes caras, según es normal, los signos numéricos 1, 2, 3, 4, 5 y presentando, como característica especial, la sexta cara ocupada por un signo convencional cualesquiera determinado, preferentemente constituido por la representación esquemática de un balón o pelota del tipo que se utilice para la práctica del deporte que en cada caso se trate de reproducir, es decir, la representación esquemática de un balón de fútbol, en el caso más normal.

Como requisito previo a la iniciación del juego, deberán

187119



situarse las piezas 10, representativas de los diferentes jugadores- concretamente en número de once por bando, en el caso normal de que el juego reproduzca un encuentro de fútbol - en los orificios 7mpreviamente destinados a ello, que se identificarán convenientemente por el color de los correspondientes rebordes 8. A continuación se iniciará el juego lanzando su dado sobre uno de los espacios laterales 4 el jugador al que por suerte haya correspondido. El número de puntos que en cada jugada señale el dado, determinará el número de orificios a lo largo de los que podrá desplazarse, siempre en sentido diagonal, una cualesquiera de las piezas que integran el equipo. Cuando el dado marque el signo especial 14 el jugador que lo haya lanzado podrá mover una cualesquiera de las piezas que integran su equipo, siempre en sentido diagonal, a lo largo de siete orificios, pero en este caso con posibilidad de efectuar quievros o cambios ortogonales en el sentido de avance, tantas veces como interese. El reglamento del juego comprenderá una serie de disposiciones accesorias, señalando cuando se considerará lesionado un jugador, cuando podrá volver al campo, en que condiciones una determinada ficha de un jugador podrá pasar a través de la barrera formada por dos fichas o piezas del equipo correspondiente al otro jugador, cuando y en que condiciones la entrada de una ficha en la porteria contraria constituirá un tanto, etc., etc. Estas disposiciones podrán, desde luego, variar entre límites relativamente muy amplios, conservando siempre la idea fundamental del juego, en cuyo desarrollo, en vistas a alcanzar la victoria, se combinan y equilibran a la perfección, según visto, los dos factores constituidos por la habilidad de los jugadores al maniobrar las distintas piezas o fichas, y la suerte que les acompañe al lanzar los dados.

Resta ya únicamente hacer constar de una manera general y

187 119



expresa que, como se comprende y es lógico, y a parte de las que han sido ya concretamente indicadas, en la realización práctica del juego que ha quedado descrito, cabrá introducir todas aquellas adiciones y modificaciones de detalle que no afecten a lo que constituye la esencialidad del registro que se solicita.

N O T A

SE REIVINDICA:

1 - Un juego, caracterizado por comprender un tablero esencialmente constituido por un cuerpo moldeado de una sola pieza a partir de un material plástico apropiado, que adopta una forma en planta cuadrada o rectangular, presentando un reborde perimetral continuo de contención y refuerzo, de sección aproximadamente en U, obtenido en la propia operación de moldeo, con su rama libre prolongada definiendo un faldón perimetral que constituye el elemento de apoyo del conjunto sobre la superficie que interese, figurando en la cara anterior de esta pieza dos nervaduras, también obtenidas en la propia operación de moldeo, paralelas entre sí y a dos de los bordes del conjunto, que dividen esta cara en tres espacios, de los cuales, los dos que ocupan posiciones laterales son lisos e iguales entre sí, en tanto que el tercero, que alcanza mayores dimensiones que los otros dos, comporta convenientemente marcadas las líneas propias del terreno deportivo que en cada caso se trate de imitar, y se halla dotado de una sucesión de orificios circulares, iguales entre sí y regularmente distribuidos, que por la cara inferior se prolongan en unos manguitos cilíndricos, dispuestos para permitir el enchufe ajustado de unos correspondientes pitones previstos en la extremidad de las piezas representativas de los jugadores de cada bando, que pueden moverse sobre el tablero de acuerdo con la puntuación que en cada jugada es señalada por un dado espe-

187 119

187 119




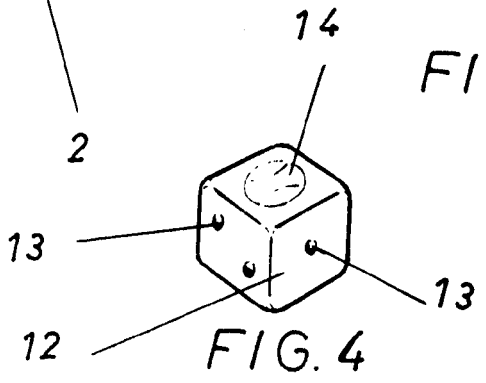
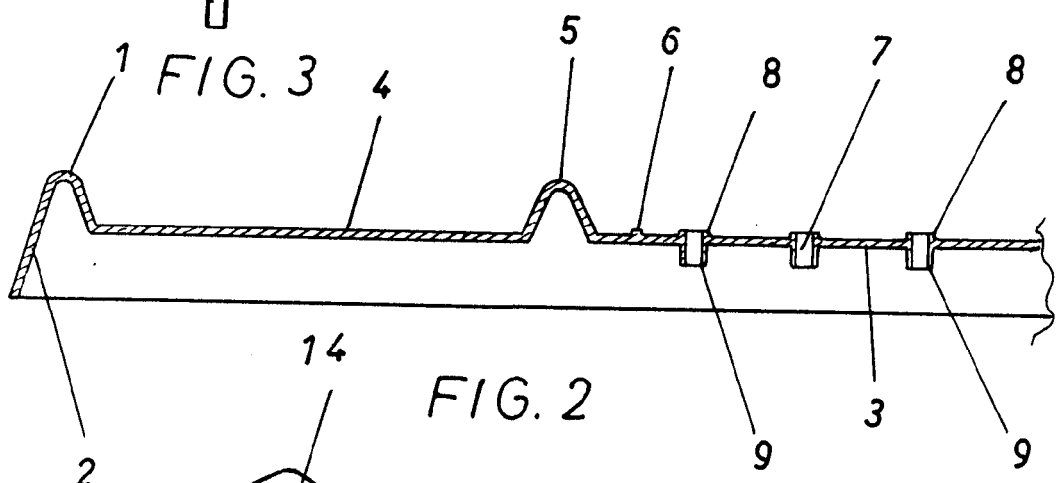
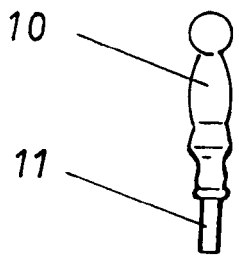
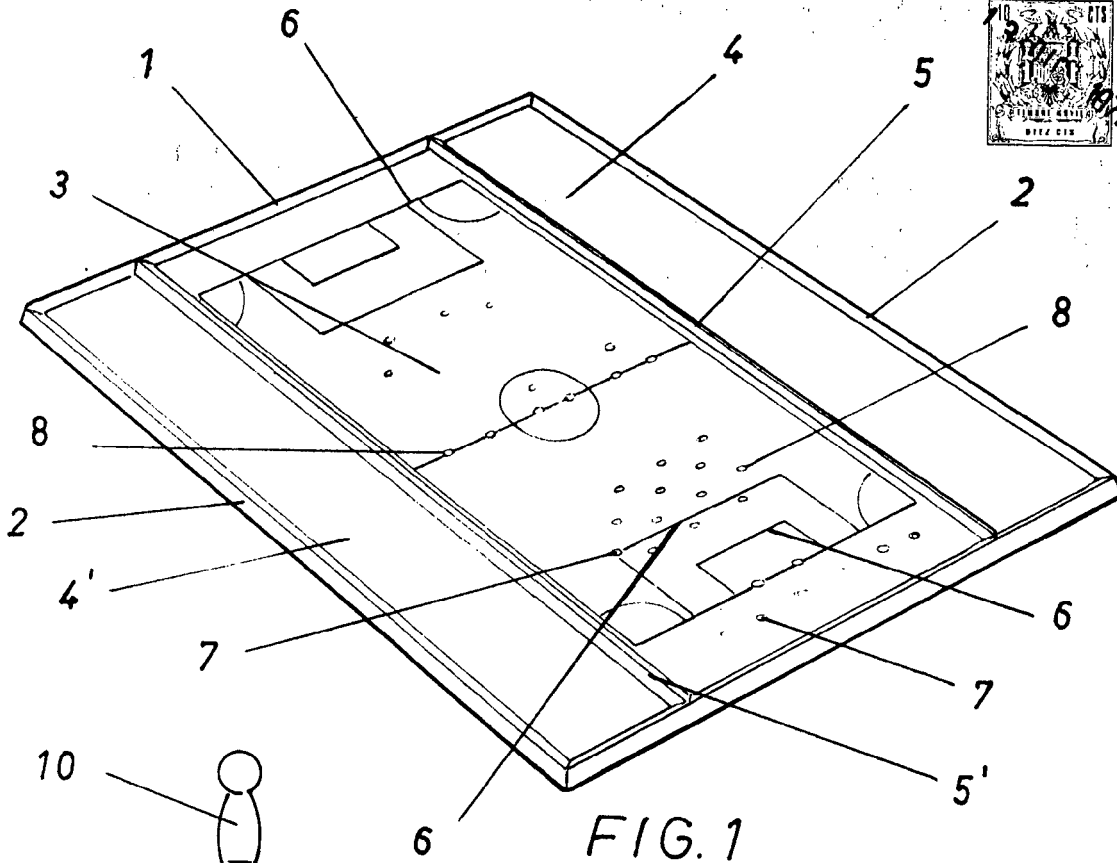
cia 1, dotado en una de sus caras de un signo convencional pre-
determinado.

2 - Un juego.

Consta la presente Memoria Descriptiva
de siete hojas mecanografiadas, escritas por
una sola cara, numeradas del 1 al 7, con sus
líneas numeradas, a su vez, de cinco en cinco
y de dibujos, anexos.

Barcelona, 13 DIC. 1972

P. 



Barcelona, 13 DIC. 1972
P.A.

Escala variable