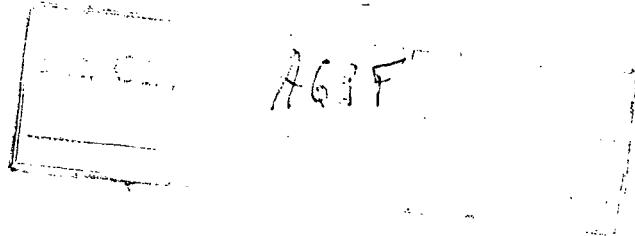




199193



AGIF

MODELO DE UTILIDAD

Por 20 años

En España a favor de DON TOMAS LLORET AVILES, de nacionalidad española, residente en MALAGA, Calle Carretería nº 91, por "JUEGO DEPORTIVO DE SOBREMESA".

MEMORIA DESCRIPTIVA

Consiste este modelo de utilidad, como su enunciado indica, en un juego deportivo de sobremesa, concretamente un mini-fútbol, el cual reproduce, a escala reducida, pero con todo el atractivo y emoción del verdadero, las incidencias y



alternativas que ofrece en su desarrollo este popular deporte, sin duda el más interesante y difundido entre los españoles.

5 Este reflejo casi exacto del juego real, hace que el juguete resulte absorbente y hasta apasionante para quienes están jugando e incluso para quienes contemplan la partida, puestos que unos y otros ven representados en los bandos en liza a sus clubs favoritos y toman partido por uno cualquiera de ellos, 10 haciendo cuestión personal y de amor propio el que cubra con éxito el ciclo del juego y termine venciendo, pudiendo incluso intercambiarse apuestas.

15 Para que todo tenga más visos de realidad, puede disponerse de diferentes equipos, asignándole a cada uno de ellos el nombre y los colores de los clubs que componen la primera división de la Liga nacional y organizándose 20 torneos y competiciones por puntos o por eliminación.

Sustancialmente, el juego comprende los elementos necesarios para el desarrollo de un partido, o sea un tablero básico en función de terreno de juego, veintidos fichas para componer los equipos en liza, un dado de características peculiares para ordenar las jugadas y una pieza comodín que representa el balón y que está, 25 prácticamente, siempre en movimiento.

30 El tablero, que reproduce con la mayor



5 fidelidad posible un campo de fútbol, tiene forma rectangular con fondo verde y está formado por una retícula que viene determinada por una pluralidad de cuadros, hasta 20 según su eje longitudinal y 13 según el transversal, hallándose fraccionado en dos mitades por una línea divisoria central, perpendicular a sus lados mayores, y comportando dos áreas de "penalty", simétricas respecto a la línea divisoria central y formadas por retículas de 4 x 7 cuadros, así como dos porterías o zonas de meta también simétricas con respecto a la raya divisoria central, constituidas cada una por cinco cuadros, situadas fuera del rectángulo principal y adyacentes a los cinco cuadros centrales de los lados menores o fondos del rectángulo fundamental.

10
15
20 Las fichas, con las que se materializan los jugadores que componen los equipos que intervendrán en cada partido, son 22, divididas en dos onces o equipos, cada uno de los cuales ostentará un color determinado y bien diferenciado común a todos sus jugadores, de forma y manera que sean fácilmente distinguibles las fichas que integran cada equipo de las que forman el adversario.

25 Cada equipo estará compuesto por un portero, que llevará el número 1 y una señal que le distinga de sus "coequipiers" y también del bando contrario, tres defensas con los números 2, 3 y 4; dos medios que ostentarán los números 5 y 6; 30 y cinco delanteros que llevarán asignados los



números 7, 8, 9, 10, 11, en exacta correspondencia con la numeración habitual de los verdaderos equipos de fútbol.

5 El dado, cuya misión es señalar, mediante la suerte y el puro azar, los puntos que correspondan alternativamente a los equipos para cada jugada, permitirá emplearlos a cada jugador sin condicionamientos, o sea conforme a su gusto o necesidad, de acuerdo con la marcha del juego y las conveniencias que, en cada momento, imponga el desarrollo de la partida.

10
15
20
25
30

La pieza comodín, en función de balón, podrá tener cualquier configuración que la distinga con inmediaticidad de las fichas-jugadores, preferiblemente la forma esférica por lo que representa y es pieza, además de neutral, la más utilizada en el juego, puesto que su movilidad, casi constante, es muy superior a la de cualquier ficha-jugador.

20

Como es lógico, la finalidad primordial del juego es introducir la pieza-comodín, a la que llamaremos balón, el mayor número de veces posible en la portería o meta del equipo contrario, puesto que cada vez que ésto se consigue se obtiene un gol, ganando, como es natural, el equipo que, al final del tiempo señalado como límite del partido, ha conseguido mayor número de tantos.

25

30

La duración del partido se pre-establecerá de común acuerdo entre las partes, si bien la más



aconsejable son 30 minutos divididos en dos tiempos de 15 con un pequeño intervalo o descanso.

También se puede fijar por un número concreto, y también pre-establecido, de tiradas de dado o finalizarlo cuando uno de los equipos alcance un número previsto de goles.

Existen ciertos condicionamientos, de carácter general, a los que se atienen escrupulosamente los dos jugadores, uno por bando, que compiten en una partida. Son éstos:

1º.- En cada casilla sólo puede permanecer un jugador. El balón puede coincidir con cualquier jugador en una misma casilla, pero cumpliendo los imperativos que tiene previstos para el caso el reglamento de juego y de los que se hablará cuando se expongan dichas normas.

2º.- Ningún jugador podrá pasar por encima de otro, bien sea de su mismo equipo o del rival. De esta condición también se hablará en el reglamento cuando se haga sobre la jugada llamada "obstrucción".

3º.- Ni el balón, ni ninguno de los 22 jugadores, podrán salir del tablero que delimita el campo de juego, por lo que se anulan los saques de banda, de esquina y de portería, manteniéndose el balón constantemente en juego, lo que aumenta el interés y el dinamismo de los partidos, totalmente desprovistos de "tiempos muertos", de interrupciones y de pérdidas de tiempo.

4º.- Ganará el partido el equipo que logre



más goles que su oponente al término del mismo.

5 Las reglas, por las que se rige y a las que se atiende el juego objeto del modelo, son un tanto complejas y en ellas se previenen, con método y condicionamientos, el desplazamiento del balón, la jugada compuesta, la obstrucción y el movimiento "sui géneris" del portero. Veamos estas reglas en detalle:

10 El desplazamiento de las fichas se realiza avanzando en su momento, cada una, tantos cuadros del tablero como puntos señale el dado al ser jugado. El avance puede ser, siempre que se mantengan uniformes la dirección y el sentido, vertical a todo lo ancho del tablero, horizontal siguiendo toda la extensión longitudinal del mismo e inclinado según las dos diagonales fundamentales del tablero que se entrecruzan en un punto medio.

15 Esta clase de movimiento sirve para avanzar con la ficha al encuentro del balón, para situarla en la casilla más conveniente al momento y la ocasión (bien para recibir un servicio, crear una posición defensiva o de ataque, alcanzar un punto ventajoso con vistas a jugadas posteriores o crear y servir cualquier otra estrategia), para obstruir y para cualquier movimiento coadyuvante al mejor y más exacto desarrollo del juego.

20 El desplazamiento del balón es muy similar al de las fichas-jugadores, pero con la variante de que sustituye al de cualquiera de aquellas,

25

30



37

5

con las que en modo alguno puede simultanearse, avanzando este comodín tantas casillas o cuadros como indique el dado, Esta jugada sólo es posible cuando coincidan el balón y una ficha-jugador en la misma casilla, bien porque el jugador se haya movido hasta el cuadro donde se encuentra el balón, siguiendo la regla observada para el desplazamiento de fichas y que hemos examinado ya, o bien porque el balón-comodín haya alcanzado la casilla en la que se encuentra cualquier jugador, procedente de un compañero de equipo que lo haya jugado o de un adversario obligado por la posición y la tirada del dado.

10
15
20

20

Cuando el balón y ficha-jugador se encuentran sobre una misma casilla se tiene derecho, automáticamente, a otra tirada de dado extra, cuyos puntos sólo pueden emplearse en desprenderse del balón, o sea en avanzar solamente a éste tantos puntos como señale el dado, quedándose el jugador en la casilla en que coincidieron.

Un caso particular de esta jugada es la consecución del gol, o sea cuando el comodín-balón, en su avance, se introduce en una de las porterías.

25

La jugada compuesta es una acción conjugada en la que se combinan el desplazamiento de la ficha-jugador, cualquiera de ellas, y el del balón. Considerando a un jugador situado a cierto número de casillas del balón (medidas sobre la horizontal, la vertical o cualquiera de las

30



199193

5 diagonales), y suponiendo que el dado marque equis puntos para su equipo, el indicado jugador puede emplear parte de esos puntos en llegar hasta el balón y los restantes en desprenderse de él, haciéndolo en la dirección o sentido que considere oportunos.

10 La obstrucción tiene por objeto impedir que cualquier jugador del equipo adversario llegue hasta el balón y pueda controlarlo. Para ello, se intercepta con un jugador propio, movido convenientemente, la línea (horizontal, vertical o diagonal) que comunica al jugador contrario con el balón.

15 El movimiento del portero responde a los mismos principios que rigen el de cualquier otro jugador, pero con las siguientes excepciones:

20 a) En ningún caso puede salir de su área de "penalty".

b) Tiene que estar suficientemente caracterizado para diferenciarlo de cualquier otro jugador, y

25 c) Resulta infranqueable para el balón, cumpliendo función de muro ante su marca. Únicamente el portero puede detener un balón que avance dentro del área y en marcha hacia la meta, haciendo que rebote en distancia igual a los puntos que sobren hacia su lugar de procedencia.

Las restantes reglas, con valor de generalidades, pueden resumirse en las siguientes conclusiones:

30 No es permisible el avance de una ficha-ju-



gador con el balón consigo. Esta regla se justifica plenamente con su propio contenido, pues en el supuesto de que un jugador avanzara con el balón ningún otro podría arrebatárselo y se anotaría un gol sin dificultades de ningún género. Es por eso que, cuando el balón y un jugador concurren en la misma casilla, el jugador deba desprenderse de él sin disponer de otra opción.

5 Cuando el balón, propulsado por cualquier jugador, se introduce en una de las porterías se produce el gol, reanudándose el partido desde la posición inicial.

10 Esta posición inicial, que es la que se adopta al comienzo del partido, es lo normal que ocupan los jugadores al poner en juego el balón en los encuentros de verdad.

15 Es absolutamente obligado utilizar todos los puntos que señale el dado al efectuar su tirada, aunque ello suponga, por azares del juego, entregar el balón a un contrario. No vale, pues, renunciar a los puntos de una tirada, o emplearlos sólo en parte, como sucede en otros juegos.

20 El balón puede pasar por encima de cualquier jugador, saltándole, menos sobre el portero.

25 Una vez situados los jugadores en la posición inicial para efectuar la puesta en juego del balón, se sorteará para saber quien debe comenzar-lo, sacando de centro el equipo favorecido.

30 El delantero que inicia el juego, empleará los puntos que le conceda el dado en desprenderse



5 del balón que en ese momento tendrá con él, lanzándolo forzosamente a campo contrario, moviendo seguidamente el equipo rival para hacerlo otra vez el primero y así sucesivamente, menos en el caso ya provisto de tener que repetir tirada (conurrencia de ficha-jugador y balón sobre una misma casilla).

10 Debe especificarse bien claro, teniéndolo siempre muy presente, que los puntos otorgados por el dado puede aprovecharlos cualquiera de los once jugadores del equipo al que corresponda la tirada, sin descriminaciones ni condicionamientos.

15 Este juego posee, como ya se ha dicho, características que le homologan con un partido de fútbol auténtico, siendo, pues, múltiples las posibilidades que ofrece para hacerlo cambiante, imprevisto y ameno.

20 Se pueden ensayar con él, al igual que en el fútbol verdadero, sistemas de juego defensivo a ultranza, ataques penetrantes sobre la cobertura enemiga e incluso tácticas basadas en el contra-golpe o la ofensiva rápida, ya que, merced a la posición escalonada de los jugadores sobre el terreno de juego, puede pasarse el balón al hueco (casillas no controladas por el adversario), jugarlo en profundidad, realizar desmarques, efectuar remates, etc.

30 Puede decirse, como tónica imperante, que es preferible situar los delanteros en posición de



ataque lo antes posible siempre que se controle el balón, es decir, que no estando en la casilla del jugador pueda ser jugado fácilmente por éste y no por el contrario.

5. Para facilitar la comprensión, llegados a los dibujos, tenemos en ellos las gráficas suficientes para mostrarnos ejemplos prácticos, no ya de los elementos que integran el juego, sino de las jugadas, las alternativas y los reglamentos por los que se rigen y regulan unas y otras.

Así, vemos que:

La fig. 1ª muestra en planta, y desarrollado, el tablero fundamental del juego, que reproduce un campo de fútbol y tiene formas rectangular, resaltando en el mismo la línea que enmarca el terreno de juego, la divisoria central y las marcaciones de las dos áreas, así como los resaltes extremos que corresponden a las metas o porterías.

20. Todo el terreno, como se ve, está ocupado por una retícula o cuadrículado, formado por una pluralidad de escaques o casillas que señalan puntos de posición y avance para las fichas (Jugadores) y comodín (balón) que integran el juego.

25. La fig. 2ª señala, como se ve, la posición de las fichas-jugadores al iniciarse el juego, que es la misma que ocupan al comenzar los partidos formales, posición que se reitera tras la consecución de cada gol.

30. En ella, vienen representados con (P) los

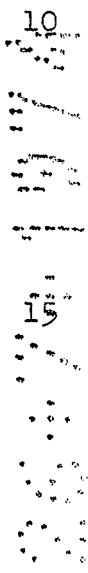
199193



los porteros, con (D) los defensas, con (M) los medios y con(A) los delanteros, pudiéndose alterar esta posición inicial a gusto o criterio de los jugadores o para mayor eficacia y simplificación del propio juego.

5

La fig. 3ª ofrece un esquema parcial del tablero básico o terreno de juego, en el que se señalan las posiciones posibles de avance o movimiento de cualquier ficha-jugador tras una tirada de dado suponiendo al jugador (A) en la casilla que se le ha asignado, y que el dado marque 1 al ser jugado, podrá moverse a cualquiera de las casillas que ostentan el 1, si el dado marca 2 a cualquiera de las que llevan este mismo número y así sucesivamente.



15

Son, pues, posibles todos los movimientos según la vertical, la horizontal o las diagonales de la ficha-jugador emplazada, pero siempre en la misma dirección con cada tirada de dado.

20

Para que la ficha (A) ocupe cualquiera de las casillas que aparecen en blanco, y no numeradas, precisará por lo menos dos tiradas de dado, única forma de romper o desviar su uniformidad de trayectoria.

25

Las figuras 4ª y 5ª son diagramas con ejemplos de desplazamientos de fichas-jugadores y de comodín-balón, según las reglas que rigen el juego y de las que ya se ha hablado.

30

Contrayéndonos en primer término a la fig. 4ª tenemos que, en las posiciones que muestra



5 el diagrama A, y al señalar el dado 2 puntos,
el jugador (8) podía haberse situado en cual-
quiera de las casillas punteadas, pero pre-
firió encasillarse en aquella en la que se
5 encontraba el balón (diagrama B), consiguiendo
de este un segunda tirada extra de dado, cuyos
puntos sólo podía emplear en desprenderse del
balón, alejándolo de sí y de la casilla en la
que coincidieron. Como los puntos logrados en
esta tirada extra fueron supuestamente 3, la
10 posición señalada en el diagrama C muestra la
solución final de la jugada.

Centrándonos ahora sobre la fig. 5ª el
ejemplo resulta idéntico al ilustrado por la
fig. 4ª, pero aquí el jugador (5), en posición
visible sobre el diagrama A, llega hasta el
15 balón con 6 puntos (diagrama B) y se desprende
del mismo con otros 3. Las casillas punteadas,
sobre el diagrama C, muestran las distintas
alternativas que tuvo a su alcance el jugador
20 para desplazar el balón con los ya indicados 3
puntos que proporcionó el dado.

Las figuras 6ª y 7ª son también diagramas
expositivos de la jugada compuesta en la que
25 se combinan, simultáneos, los desplazamientos de
la ficha-jugador y del comodín-balón.

En la fig. 6ª vemos que, habiendo señalado
el dado supuestamente 5 puntos, el jugador (4),
situado a sólo dos casillas del balón (diagrama
30 A), se ubica en la casilla que ocupa este último



(diagrama B) y emplea los tres puntos restantes en servir el esférico a su compañero (6), según se observa en el diagrama (C).

En el ejemplo ofrecido por la fig. 7ª,
 5 partimos de que el dado ha indicado cuatro puntos para el equipo al que pertenece el jugador (7). Este jugador, situado a una sola casilla del balón (diagrama A), emplea sus otros tres puntos en disparar sobre la meta contraria (diagrama B). Omitimos deliberadamente el ejemplo de un diagrama intermedio como el ofrecido por la fig. 6ª, que consideramos superfluo porque en esta fig. 7ª es fácilmente comprensible la técnica del juego.

La fig. 8ª se concreta a la jugada de obstrucción. Aprovechando los cinco punto facilitados por el dado al equipo rojo, el jugador (2), en posición que señala el diagrama A, se interpone entre el jugador contrario (11) y el balón, impidiendo de esta suerte que (11) controle el esférico y apropiándose de él al mismo tiempo (diagrama B).

En la posición del diagrama A los jugadores, la obstrucción habría podido realizarla el jugador (3) del mismo equipo rojo si el dado hubiera marcado dos punto en vez de cinco.

La fig. 9ª, simple variante de la fig. 8ª y referida como aquella a la obstrucción, muestra como, habiendo señalado el dado tres puntos para el equipo azul, la obstrucción la verifica el jugador (5), impidiendo a sus rivales el control



del esférico, incidencia que se inicia a partir de la posición de jugadores mostrada en el diagrama A y culmina en la que los mismos jugadores han adoptado sobre el diagrama B.

5

La fig. 10ª ilustra sobre la infranqueabilidad del portero. El diagrama A de esta figura muestra al jugador (9) con posibilidad de disparar sobre la puerta adversaria. Al señalar el dado seis puntos para su equipo, el jugador (9) los emplea de esta forma, : uno para alcanzar la casilla en que se encuentra el balón, cuatro en movilizarlo hasta el portero (1) y el resto que hace que el balón, rebotado en (1), regrese en la misma dirección, pero con sentido opuesto, hasta alcanzar la posición visible en el diagrama B, que indica la situación final de jugada.

19

15

20

Las figuras 11ª y 12ª, por último, muestran sendos ejemplos de gol desde ángulos distintos. En la primera, y empleando con pleno beneficio los cinco puntos supuestamente señalados por el dado, el jugador (11) impulsa el balón fuera del alcance del portero (1) hasta el fondo de su portería, obteniendo así un gol válido.

25

30

Sobre el diagrama A de la fig. 11ª, observamos que ningún defensa (2), (3), (4) ni (5), tiene opción a controlar el balón ni atajar su trayectoria. Si el dado hubiera marcado un número de puntos insuficiente para llevar el balón al fondo de la puerta contraria, los atacantes, jugadores (7), (8), (9), (10) y (11),



los habrían empleado en mover otra ficha de retaguardia y no incidente en la jugada de ataque, limitándose a esperar que el dado les otorgase una puntuación más favorable para marcar el gol, cuya trayectoria se marca muy clara sobre el diagrama B de la propia fig. 11ª.

En la fig. 12ª se nos muestra, sobre su diagrama A, al equipo rojo (4-5-7-8-9-10 y 11) atacando fuertemente las líneas de cobertura del equipo azul (1-2-3-4-5-6-8 y 10). El jugador (7) del bando que ataca, y que controla el balón, emplea tres puntos ofrecidos por el dado para servirlo a su compañero (8), obteniendo así una tirada extra de dado. Sobre el diagrama B de la propia figura, vemos al jugador (8) con el balón en su misma casilla y sobre el diagrama C, siempre refiriéndonos a esta fig. 1ª, el gol marcado por (8) al aprovechar los puntos de la tirada de dado extra. La defensa del equipo ge- leado, pese a ser muy numeroso, no pudo inter- venir porque el pase de (7) a (8) fue tan exacto que la descolocó, cogiéndola a contrapie y aumen- tando la peligrosidad, ya evidente, del ataque.

Cuanto se ha dicho es fiel reflejo de la invención, debiendo considerarse en sentido amplio, nunca en forma limitativa ni con criterio restringido, siendo indiferentes, y cambiantes, las circunstancias de forma, colores, tamaños, proporciones y materiales empleados, siempre y



cuando no se alteren ni modifiquen en lo sustancial, las características que definen el modelo, lo tipifican y se reivindicán.

NOTA

5

Se reivindicán los términos siguientes:

1.- Juego deportivo de sobremesa, caracterizado por producir, miniaturizado y materializado sobre cuerpos y piezas simbólicas, un partido de fútbol, a cuyo efecto comprende un tablero básico en función de campo de juego, fichas en número suficiente para integrar los dos bandos en pugna, un dado peculiarizado para imponer y ordenar las jugadas y una pieza común que, oficiando de balón, es la más activa del juego, hallándose prácticamente en movimiento constante durante el desarrollo de la partida.

10

15

2.- Juego, según el punto 1, porque el tablero fundamental, se caracteriza al estar constituido por una superficie de planta rectangular y que forma una retícula determinada por una pluralidad de escaques o casillas, hasta 20 según el eje longitudinal y 13 según el transversal, que la cuadriculan uniformemente, hallándose dicha plantilla o tablero fraccionado en dos mitades por una línea divisoria central, perpendicular a sus dos bandas o lados mayores, y comportando en ambas mitades sendas áreas simétricas respecto a la raya divisoria central, cada una de las cuales se forma con un reticulado de 4 x 7 cuadros, así como otras tantas porterías o zonas de meta también simétricas respecto a la divisoria central, cada una de cuyas puertas abarca cinco cuadros, situándose ambas

20

25

30



fuera del rectángulo principal, del que emergen, y ad
yacentes a los cinco cuadros centrales de los lados
menores o fondos del rectángulo fundamental.

3.- Juego, según puntos anteriores, las fichas,
con las que se concretan los jugadores se caracterizan
porque, son lógicamente 22 divididas en dos onces, ca-
da uno de los cuales ostenta un color determinado y
común a todos sus jugadores, aunque perfectamente di-
ferenciado del que se asigna al bando adversario, ha-
biéndose previsto en cada equipo diez jugadores de
campo y un portero con señal muy distintiva que impi-
de posibles errores, de identificación con sus "coequi
piers", con sus rivales y con el meta adversario.

4.- Juego, según el punto 1, porque la pieza como
dín, en función de balón se caracteriza al estar, cons-
tituido por un pivote prismático ligeramente esférico
y absolutamente diferenciable del resto de las fichas.

5.- JUEGO DEPORTIVO DE SOBREMESA.

199193

199193

- 19 -



Todo conforme queda descrito en la presente memoria que consta de diecinueve hojas, mecanografiadas por una sola cara, foliadas y dibujos que se acompañan.

Madrid

31 DIC 1973

TOMAS LLORET AVILES

p.a.

MANUEL DE RAFAEL
Lloret

199193

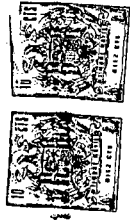
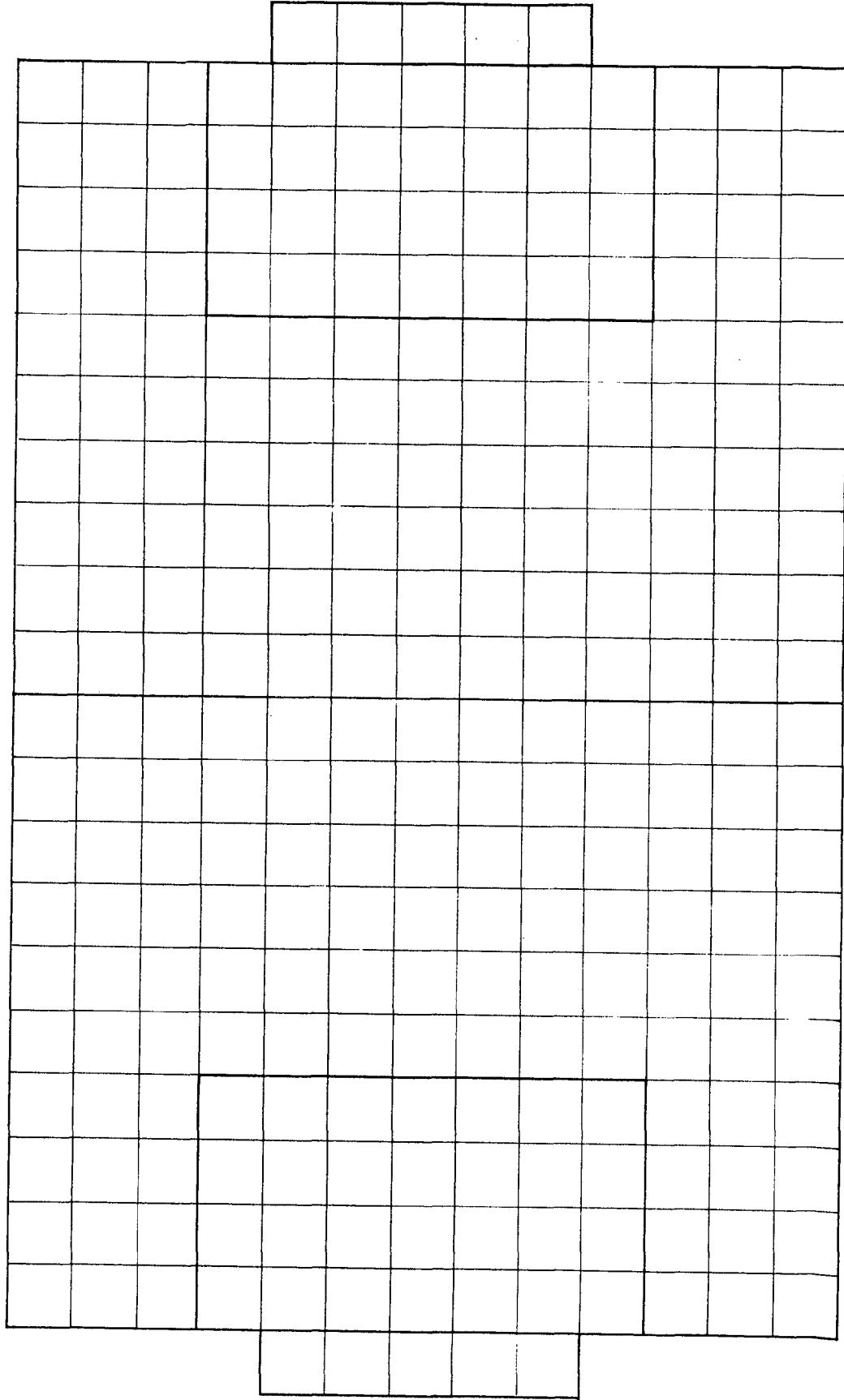
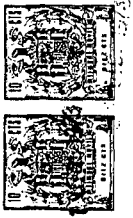


FIG. Nº -1



MADRID.- 31 DIC. 1973
MANUEL DE YCAZA
P. 1



3

FIG.- 3

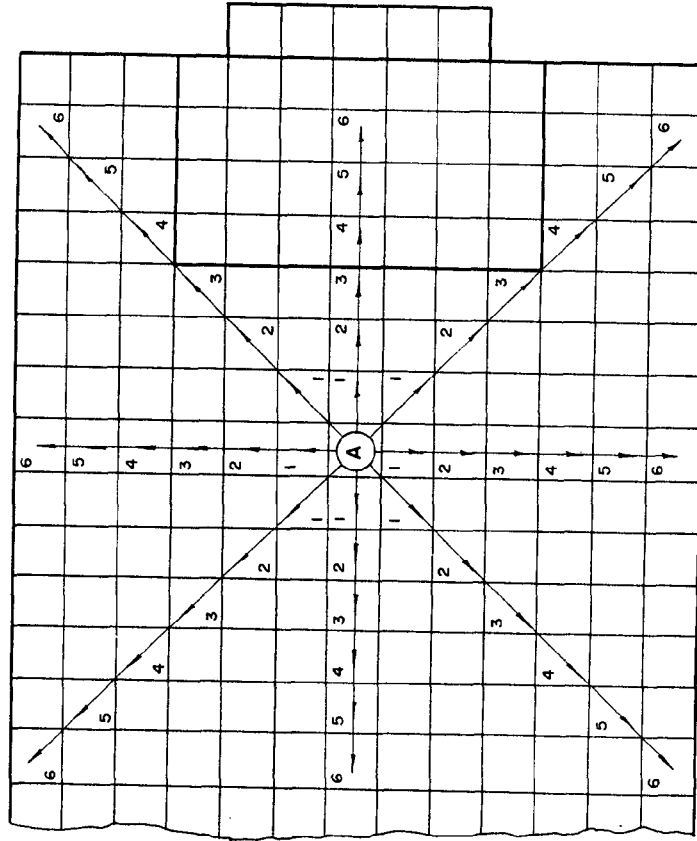
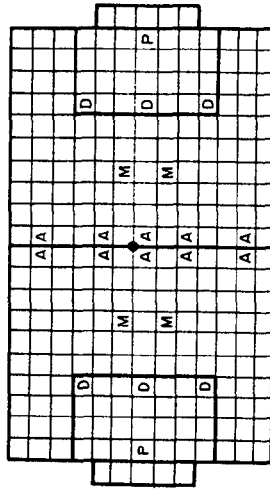


FIG. - 2



MADRID. - 31 DIC. 1979

MANUEL DE ROSA E I
S. R.



31 DIC. 1973

FIG. - 4º

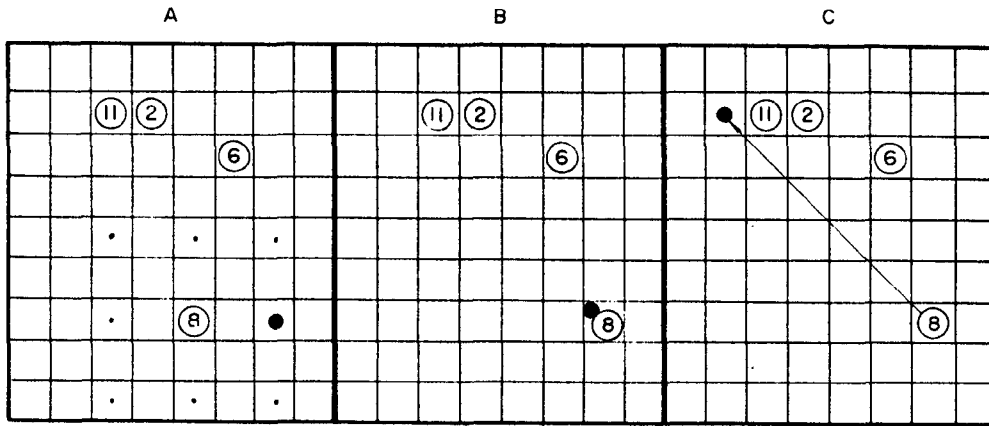
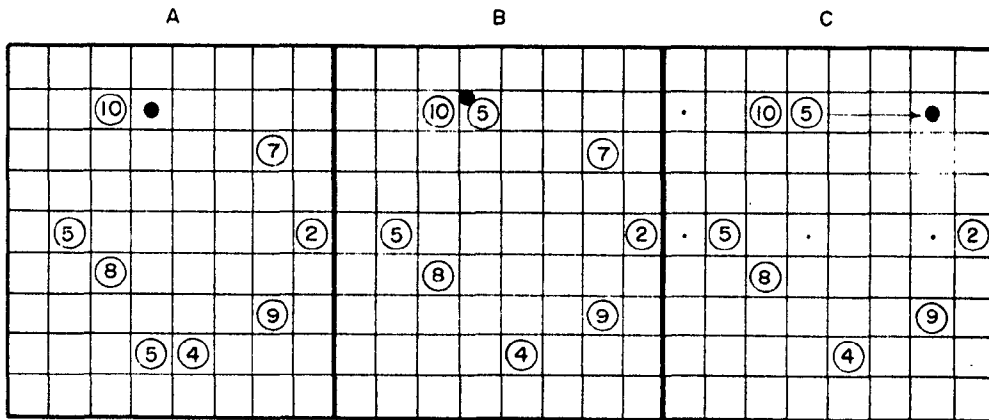


FIG. - 5º



MADRID. - 31 DIC. 1973

MANUEL DE RAFAEL
P. P. *[Signature]*



FIG. - 6ª

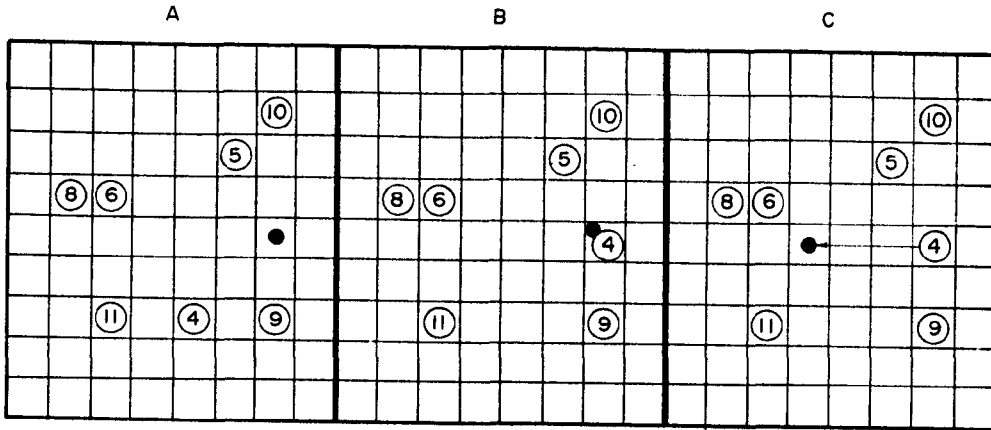
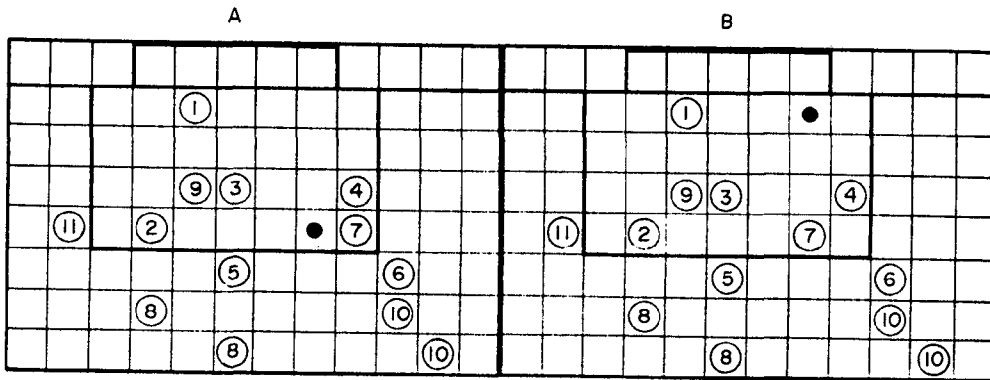


FIG. - 7ª



MADRID. - 31 DIC. 1913

MANUEL DE RAFAEL
R. F. [Signature]



FIG. - 8ª

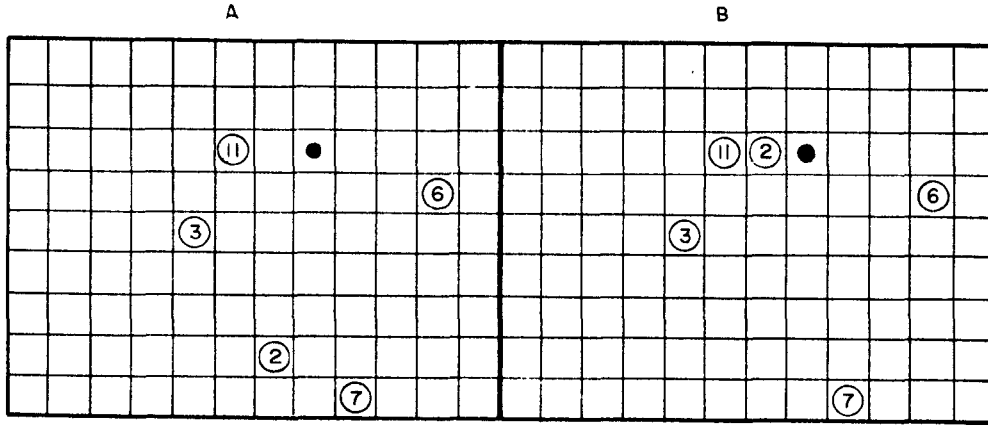
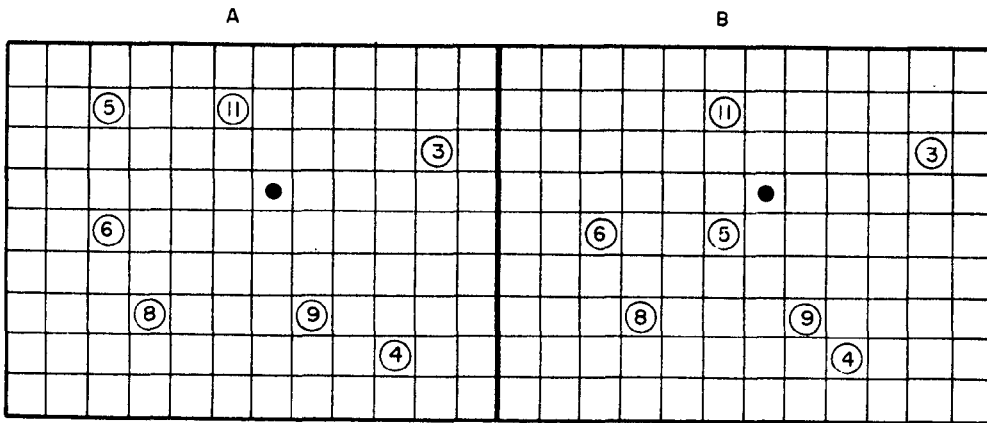


FIG. - 9ª



MADRID. - 31 DIC. 1973
MANUEL DE RAFAEL
P. P. *Manuel de Rafael*



31

FIG. - 10º

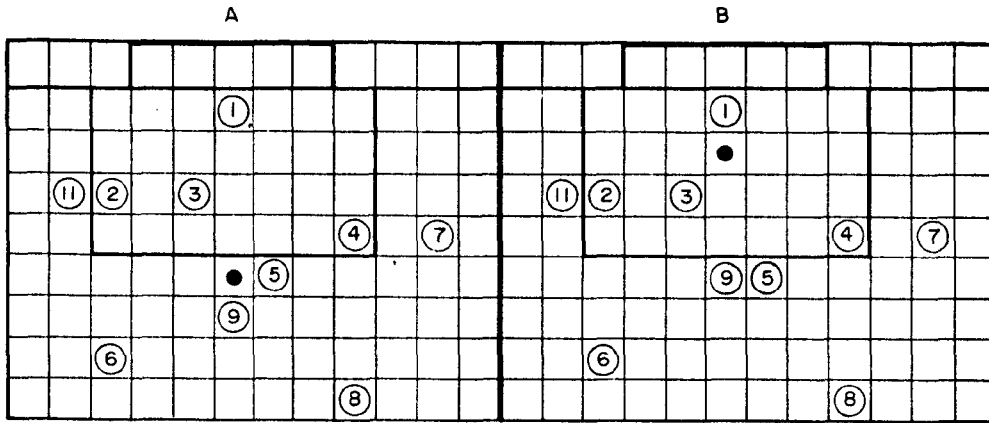
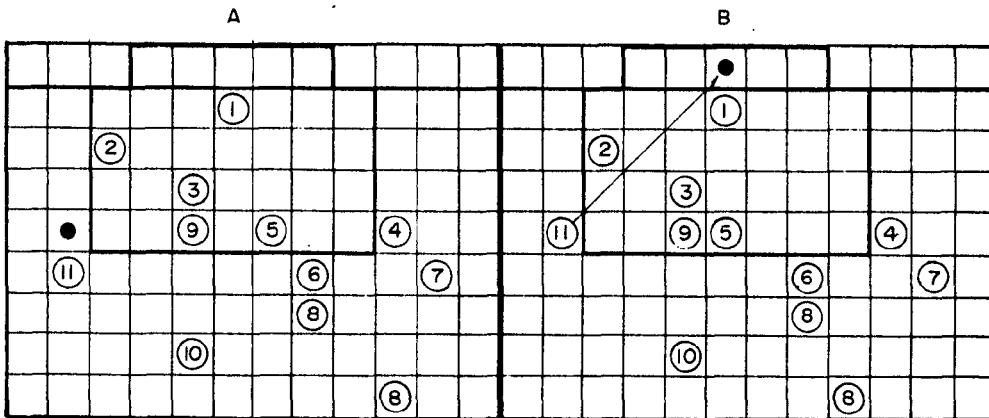


FIG. - 11º



MADRID, - 31 DIC. 1973

MANUEL DE RAFAEL
P. P. *[Signature]*

