

199726

199726



Int. Cl.: A63F

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años por

"JUEGO DE FUTBOL DE SALON", a favor de D. JULIAN BUERGO DIAZ, residente en Madrid, Nucleo Residencial Madrisol, 27 - EL PLANTIO (MADRID).

MEMORIA DESCRIPTIVA

Son muy conocidos en el mercado los juegos de salón en los que se toma el futbol como base de ellos ahora bien, casi todos resultan bastante complicados y es necesario una serie de artilugios mas o menos complejos, para llevarlos a cabo, por ello mi representado ha tratado de conseguir uno lo más sencillo y facil posible, lo que ha logrado por medio del objeto del modelo de utilidad que nos ocupa.

5.-

Una vez que por medio del presente preliminar nos es conocido el objeto del mismo, con la ayuda de la lámina de dibujos adjunta pasaremos a describir-

10.-



le, haciendo constar que se trata de una de sus variadas formas de realización a que en la práctica puede llegarse con la aplicación de sus esencialidades.

15.-

En la figura 1, se observa la representación del campo de juego 12, en el que aparecen señaladas las dos porterías a la línea central del campo con el círculo de saque, y en el que cada uno de los jugadores está representado por una figura y un recuadro debajo de ella, estando numerados cada uno de los jugadores del 1 al 11, y para distinguir cual de ellos corresponde a cada equipo, el recuadro de debajo irá coloreado en diferente color.

20.-

25.-

En la figura 2, aparece representado el desarrollo de los dos dados que han de utilizarse con el juego, en cada una de cuyas caras aparece representado, en uno de ellos, un número del uno al seis, y en el otro el nombre de determinadas jugadas de futbol.

30.-

Por último y finalmente en la figura 3, aparece representada la totalidad del campo de futbol y a su lado los dos dados que se han de utilizar a dicho efecto.

35.-

A continuación hacemos referencia al reglamento o forma de utilizar dicho juego de futbol de salón.

40.-

El juego se compone de una maqueta figurando un campo de balompie, en el mismo los jugadores y su numeración correspondiente, según la posición normal de un equipo, una imitación de "balón", que servirá para avanzar o retroceder en la numeración del campo, y dos dados, mediante los cuales se realizan las siguientes jugadas, bajo las reglas que a continuación se citan:

El dado que tiene números debe ser usado por



- 45.- no más de tres veces consecutivas, o menos, según el resultado obtenido, por el jugador en turno, de acuerdo a el número que salga se avanza el "balón" en orden progresivo. Por ejemplo: el balón se encuentra en poder del No. 5 y sale el No. 3 en el dado, el "balón" avanza hasta el No. 8, en el siguiente tiro de dado
- 50.- sale el No. 4, o sea rebasando en un sólo punto el No. 11, entonces se podrá usar el dado que tiene los posibles resultados, que deberán ser interpretados de la siguiente manera:
- 55.- GOL: contará un tanto a favor del equipo en turno.
- TIRO DE ESQUINA: (CORNER), se volverá a tirar el mismo dado en busca de GOL.
- DESPEJA DEFENSA: pasa a poder del equipo contrario el derecho de usar el dado numerado a partir del No. 3.
- 60.- BALON FUERA: empieza el turno del contrario a partir del No. 1.
- DETIENE PORTERO: Idem del anterior.
- 65.- En caso de agotar los tres tiros del dado numerado sin conseguir la consecución de un punto más después del No. 11, el "balón" retrocede en relación con los puntos que aparezcan en el dado, o avanza en su caso. Ejemplo: en el segundo tiro el "balón" está en el No. 9 y sale el No. 6 el "balón" llega al No. 11 y retrocede 4 puntos hasta el No. 7, en el tercer tiro sale un 5, el "balón" nuevamente avanza y se tira el dado con las jugadas posibles, pero si sale seis en el tercer tiro, queda en el No. 10, y ahí empieza el turno del contrario en el No. más cercano del sitio que queda
- 70.- el "balón", ésta regla se aplica a todos los números,
- 75.-



excepto al 10 y 11 del que pasa el "balón" al No. 2 contrario.

- 80.- La partida empieza por sorteo en el saque, partiendo del centro del campo, desde el No. 5, así mismo después del GOL se empieza por el No. 5. El juego se puede concertar en tres términos: tiempo de duración (dos lapsos de 15 minutos c/u, o más según acuerdo). Dos turnos alternos de 25 tiradas c/u). Conseguir cinco goles sin límite de tiempo o jugadas.
- 85.- Suficientemente descrito que nos es el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, que lo es solamente a título de ejemplo y una de las múltiples formas de realización a que en la práctica puede llegarse tomando como fundamento en su construcción el descrito en la presente memoria, únicamente nos resta señalar que las modificaciones de forma, materiales, empleados u otras no fundamentales, no deben ser consideradas variaciones que afecten a su esencialidad.
- 90.-
- N O T A
- 95.- El modelo de utilidad descrito, recaerá, pues sobre las siguientes reivindicaciones:
- 1º.- "JUEGO DE FUTBOL DE SALON", caracterizado por estar constituido por una placa laminar en la que aparecen dispuestos las figuras de los once jugadores de cada equipo, debajo de los cuales y para distinguir de unos y otros, dispondrán de una cartela o recuadro de determinada forma o color que llevará el número que a cada uno corresponda, señalándose en ellos con unas flechas la dirección que ha de llevar la jugada,
- 100.- especialmente entre los defensas, actuándose con una pieza a modo de balón que será accionada y contará tantos lugares como número haya representado un dado utilizado
- 105.-



110.- al efecto y que cuando llega a una determinada area cercana a la portería se utiliza otro diferente en el que se señalan las jugadas apropiadas en tal determinado momento.

2ª.- "JUEGO DE FUTBOL DE SALON".

Todo ello tal y conforme queda descrito, representado y reivindicado.

115.- Esta memoria consta de cinco hojas mecanografiadas y foliadas por una sola de sus caras, conteniendo un total de ciento diecisiete líneas.

117.-

MADRID A 23 DE ENERO DE 1974

P.A.

MANUEL DE ARPE.

100078

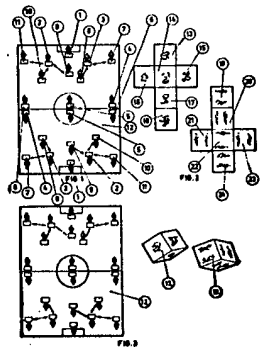
199726



D I S E Ñ O

=====

DE UN MODELO DE UTILIDAD, A FAVOR DE D. JULIAN BUERGO DIAZ, DOMICILIADO EN MADRID, NUCLEO RESIDENCIAL MADRI-SOL, 27 - EL PLANTIO (MADRID).

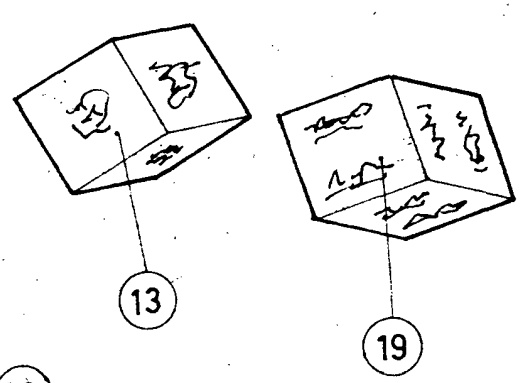
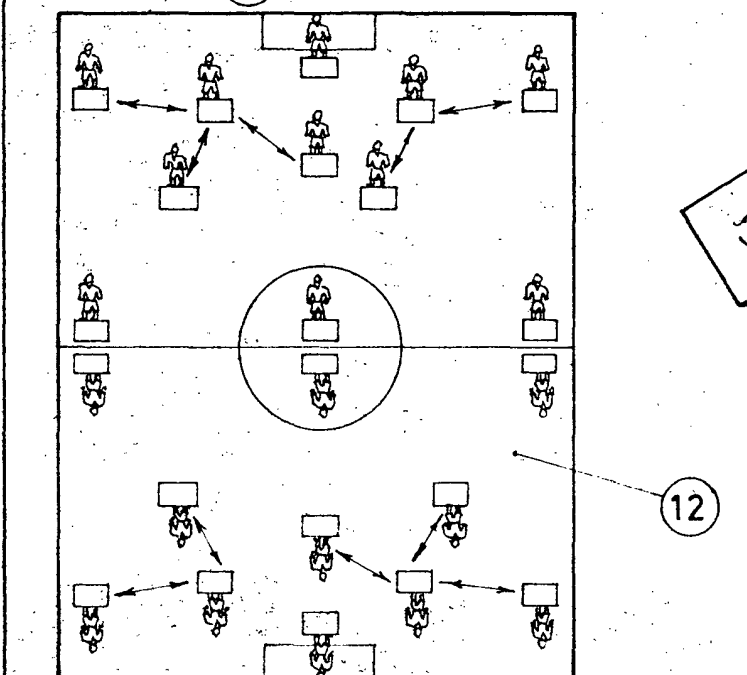
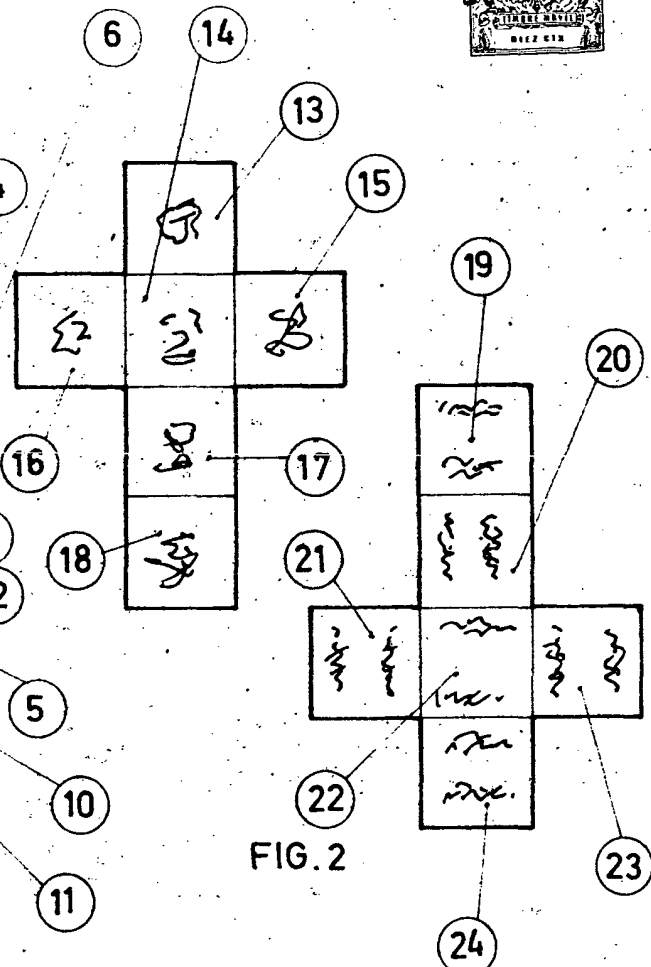
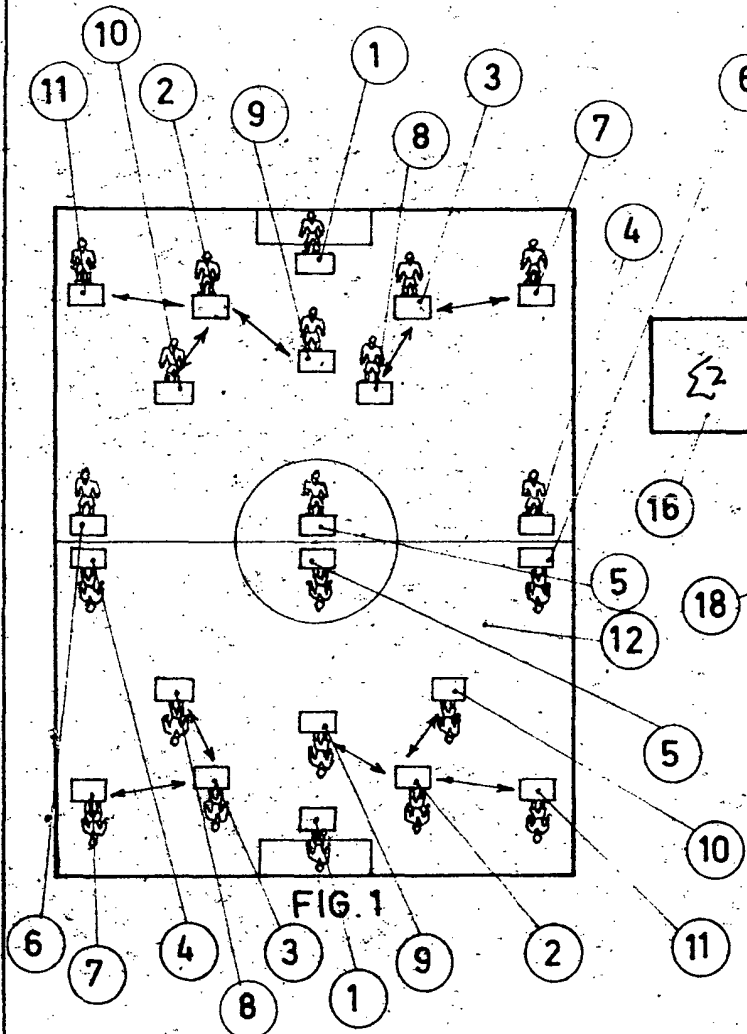


Escala variable.

MADRID A 23 DE ENERO DE 1974

P.A.

MANUEL DE ARPE.



ESCALA VARIABLE  
MADRID 23 ENE. 1974