

e. 3-11-

200160



A63F

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años por

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

MEMORIA DESCRIPTIVA  
=====

- 5.- Son conocidos infinidad de juegos tanto mecánicos como de otro tipo que reflejan las incidencias del juego de futbol, pero en general no siendo mecánicos, es muy difícil que sus jugadas se asemejen a las verdaderas de dicho deporte e incluso en caso de serlo, tampoco se pueden efectuar ciertos lances que son objeto de las reglas de dicho juego; a la vista de ello mi representado ha ideado un nuevo tipo de futbol de salón, mediante el cual se puede desarrollar todas las jugadas de dicho deporte.
- 10.-

Esto se consigue por medio de un campo de



15.- futbol en el que aparecen señaladas todas sus líneas y se disponen los jugadores de dos equipos o bandos, estando adicionado de dos ruletas, mediante y en las cuales, están señaladas todas las posibles jugadas de tal deporte y que alternativamente utilizando una u otra se realizan todas sus jugadas por parte de los jugadores.

20.- Una vez que así nos es conocido el objeto del modelo de utilidad que nos ocupa, con la ayuda de la lámina de dibujos adjunta, pasaremos a describirle, haciendo constar se trata de una de sus variadas formas de realización a que en la práctica puede llegarse, sin que sus modificaciones de forma o detalle alteren la esencialidad de su objeto.

25.- En la lámina de dibujos adjunta se representa: En la figura 1, un campo de juego laminar en el que aparecen los jugadores de ambos bandos o equipos; en la figura 2, una de las ruletas utilizadas; en la figura 3, otra de las ruletas que se adicionan al campo, y en la figura 4, la totalidad del campo, con sus dos ruletas dispuestas en sus bandas derecha e izquierda respectivamente.

30.- El conjunto, como venimos indicando, está constituido por un campo de juego en el que aparecen representadas las líneas del mismo y sus porterías, y en el que aparecen también los once jugadores de cada equipo, señalados del 1 al 11, en cada uno de los dos bandos, el número 12, señala al campo de juego propiamente dicho.

35.- A derecha e izquierda del campo, o sea en sus respectivas bandas, se instalarán la ruleta 13, provista de unas casillas 14, especiales y que señalan

40.-



45.- las respectivas jugadas que deben ir realizándose según queden indicadas en ella y combinándose las casillas indicadas o marcadas en la propia ruleta, con otras tres señaladas en la parte o banda externa 13, del continente de la misma. En la banda contraria, se dispondrá la otra ruleta 15, con sus divisiones 16, debidamente marcadas, que señalan otras tantas y diversas jugadas del juego.

Con todo ello convenientemente dispuesto se procederá de la siguiente forma o manera:

55.- Como hemos dicho el juego se compone de una maqueta simulando un campo de fútbol y dos ruletas que se usan bajo las siguientes reglas:

60.- Empieza la partida haciendo girar la ruleta con los posibles factores de juego que se pueden dar en una partida de fútbol real, Saliendo en la ruleta pase a 7, pase a 9, etc., se sigue tirando, igualmente en la jugada "Saque de Banda" y en "Falta" (FOUL), excepto cuando éste coincide con la leyenda "Tiro penal en Foul", que se contabilizaría cómo "Gol", en caso de no detener portero en la otra ruleta. Si sale "Pierde Balón", "Fuera de Lugar" (Off side), se pierde el turno y pasa la jugada al contrario.

65.- Si el resultado en la ruleta marca "Tiro a gol", "Tiro directo" y "Tiro indirecto", el contrario hará girar, a su vez la ruleta con las posibles jugadas resolutorias de los "Tiros a gol", directos e indirectos y se consideran bajo el siguiente régimen.

70.- GOL: Cuenta el "Gol" a favor; CORNER TIRO DE ESQUINA: Se repite el tiro en la misma ruleta en busca de "Gol"; BALON FUERA: Pasa el turno al contrario; DESPEJA DEFENSA: Pasa el turno al contrario; ATAJA PORTERO:

75.-



Pasa el turno al contrario. En caso que se haya dado la circunstancia de "Tiro Penal" y al hacer girar ésta ruleta salga "Ataja portero", en el recuadro "P", se dá por detenido el "Tiro Penal", de no ser así cuenta el "Gol".

80.-

La partida se puede concertar, por turnos alternos, a número de veces que se haga girar la ruleta que lleva las leyendas "Pase a..." "Tiro a gol"...etc.,etc., asimismo por tiempo, o bien por determinado número de goles conseguido.

85.-

Se puede denominar a los equipos en juego en la forma deseada, así cómo organizar "Partidas" de liga", en forma de torneo, llevar la contabilización de goles conseguidos y porque jugador etc.etc.

90.-

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

95.-

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.

#### N O T A

100.-

El modelo de utilidad descrito, recaerá, pues sobre las siguientes reivindicaciones:

105.-

1ª.- "JUEGO DE FUTBOL DE SALON", caracterizado por cuanto estará constituido por una placa laminar en la que aparecen dispuestas las figuras de once jugadores por cada equipo, debajo de los cuales y para distinguir unos de otros, dispondrá cada uno de una cartela o recuadro de determinada forma o color, apareciendo en ella el número que a cada uno corresponda siendo o no



- 110.- sustituible, señalándose con flechas la dirección que haya de seguir la jugada en cada caso, especialmente entre los defensas, actuándose con una pieza a modo de balón que será accionada y contará tantos lugares o se desplazará, según se haya señalado en cada una de las dos ruletas que alternativamente han de utilizarse por
- 115.- cada jugador, en cada una de las cuales en la ruleta propiamente dicha, aparecerán señaladas una serie de divisiones que abarcarán uno o varios puntos de la ruleta, según su importancia y una de las cuales llevará además, otra serie de divisiones en su parte continente o externa que en determinado número, señalará en combinación con las dispuestas en la ruleta propiamente dicha otras determinadas jugadas.
- 120.-

2ª.- "JUEGO DE FUTBOL DE SALON".

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

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

128.-

MADRID A 4 de FEBRERO DE 1974

P.A.

MANUEL DE ARPE.

200160

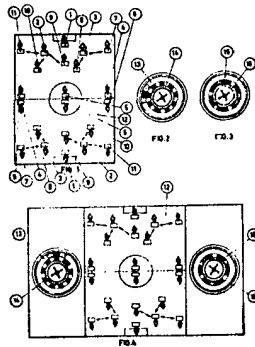
4



D I S E Ñ O

=====

DE UN MODELO DE UTILIDAD, A FAVOR DE D. JULIAN BUERGO DIAZ, DOMICILIADO EN EL PLANTIO - MADRID, NUCLEO RESIDENCIAL MADRISOL, 27, POR: "JUEGO DE FUTBOL DE SALON".



Escala variable.

MADRID A 4 DE FEBRERO DE 1974

p.a.

MANUEL DE ARPE.

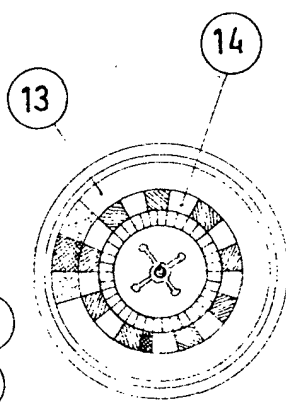
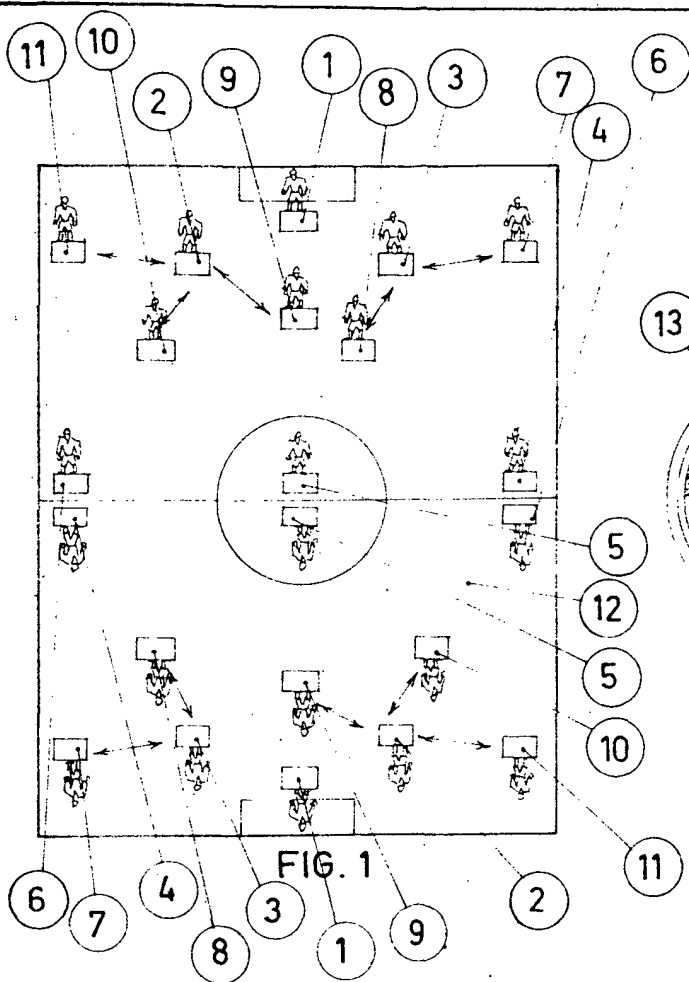


FIG. 2

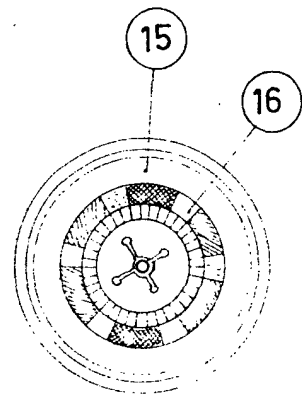


FIG. 3

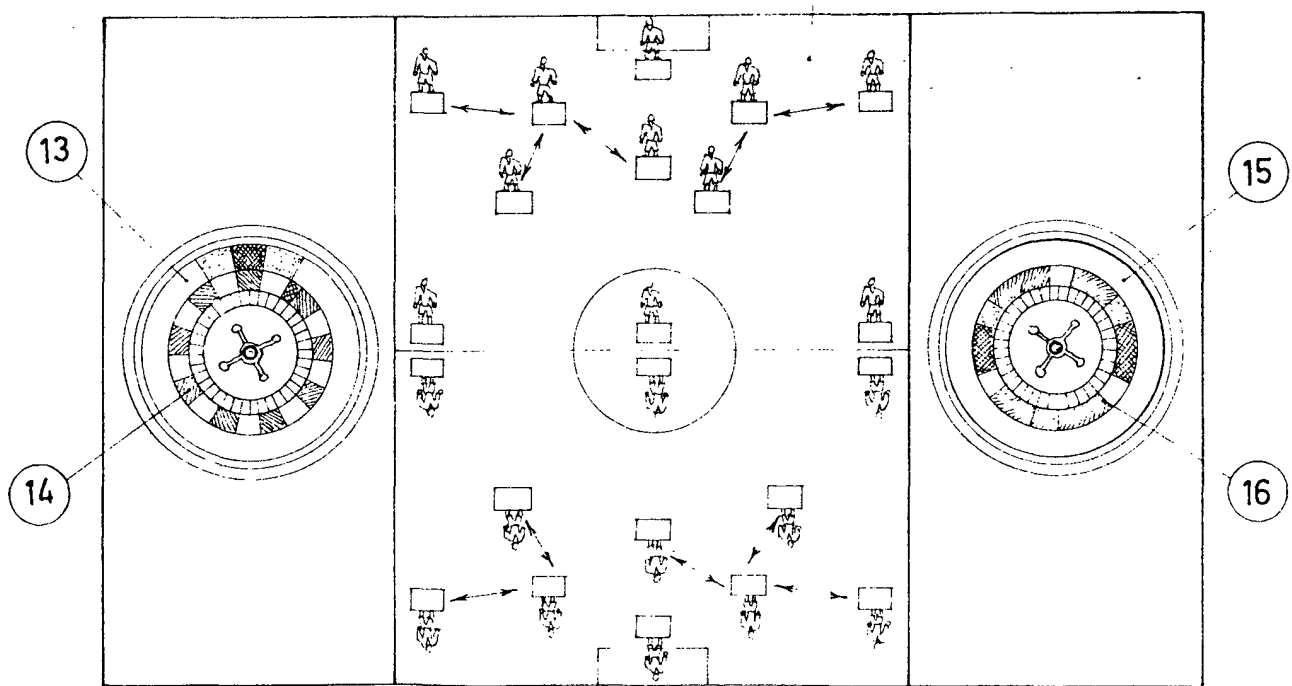


FIG. 4

ESCALA VARIABLE  
MADRID 4 FEB. 1971