



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
	(21) 222851	
	(22) FECHA DE PRESENTACION	

MODELO DE UTILIDAD
222851

2.15 FEB. 1977

(30) PRIORIDADES:	(31) NUMERO	(32) FECHA	(33) PAIS
-------------------	-------------	------------	-----------

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63 D
--------------------------	--

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN "JUEGO DE SOBREMESA"

(71) SOLICITANTE (S) D. Justo Conde Esteve

DOMICILIO DEL SOLICITANTE Barcelona, Paseo Manuel Girona, 51

(72) INVENTOR (ES) el mismo solicitante
--

(73) TITULAR (ES) el mismo solicitante

(74) REPRESENTANTE D. Jaime Tortras Vilella
--

- El objeto de la presente invención es un juego de sobremesa ideado para entretener a un par de jugadores, aunque también puede practicarlo una sola persona, habiéndose concebido inspirándose, hasta cierto punto, en el deporte conocido bajo el nombre de baloncesto, pues dentro de su simplicidad, el mentado juego de sobremesa reúne una serie de reglas semejantes a las que imperan en el mentado deporte, pero con la particularidad de que en ellas interviene el azar, que se halla proporcionado por unos dados, cuyas caprichosas indicaciones han de saber aprovechar al máximo los jugadores, por lo que bien puede considerarse el mencionado juego, a pesar del factor suerte introducido en el mismo, como didáctico, ya que estimula y confiere rapidez de reflejos a la mente de los participantes.
- 5.
 - 10.
 - 15.

- El juego consta, en esencia, de una superficie rectangular dividida en multitud de casilleros, por los que discurren unas fichas destinadas a llegar a unos pequeños círculos previstos cerca de los lados menores de la mentada superficie, deslizándose las fichas según las indicaciones proporcionadas por unos dados ubicados en un cubilete de especiales características.
- 20.

- Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización de un juego de sobremesa que reúne las condiciones brevemente enun-
- 25.

ciadas.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista en planta del tablero de juego dispuesto en posición de poder desarrollar una partida. La figura 2 es una vista en perspectiva de los diversos elementos que conforman el juego, viéndose la caja que los contiene, y sobre la cual se halla impreso el terreno de juego, en posición entreabierta, mientras que la figura 3 es una sección longitudinal de la caja representada parcialmente, observándose el lugar de articulación de las dos partes que la conforman, que se hallan en posición abierta y aprisionando un resorte flexible previsto en el cubilete de dados.

De la observación de dichas figuras se desprende que el juego de sobremesa está conformado, en primer lugar, por una caja constituida por un par de cubetes iguales 1, convenientemente abisagradas, dentro de la cual, antes de iniciarse la partida, se ubica un cubilete 2, fabricado de material transparente y dividido en tres departamentos, hallándose en cada uno de ellos un dado. Uno de los dados, el 3, presenta sus caras coloreadas, pero de modo que tres lo están con un color determinado y las tres restantes con otro, mientras que los otros dos dados 4, son totalmente convencionales. Asimismo, en el interior de la caja se ubican una serie de fichas, 5 y 6, que, hallándose divididas en dos grupos de igual número, se diferencian tan sólo por el color.

El cubilete 2 lleva solidarizado un fleje elástico 7, destinado a ubicarse y quedar sujeto, mediante el concurso de elementos de conformación convencional, entre las dos paredes traseras de las cubetas de la caja, en el momento en que ésta quede abierta totalmente con el fin de iniciarse la partida.

Las dos caras mayores de las cubetas de la caja llevan adosada o impresa una superficie rectangular 8, la cual se halla dividida en multitud de casilleros idénticos de conformación cuadrangular, apreciándose en el centro geométrico de la misma un círculo 9, y en la parte media de cada uno de sus lados menores una zona 10 convenientemente delimitada, en cuyo interior y en una posición cercana a los referidos lados menores, se observa un pequeño círculo 11, ubicado en el interior de un cuadrado 12.

Al iniciarse la partida las fichas 5 y 6, según su color, se disponen en los casilleros que se corresponden con los lados menores de la superficie rectangular, excepto una ficha de cada uno de los grupos, que se deposita en uno de los casilleros ubicados en el círculo central 9, perteneciendo cada grupo de fichas a uno de los jugadores que intervienen en la partida.

Las fichas se mueven según las indicaciones suministradas por los dados del cubilete 2, que queda dispuesto lateralmente en la caja y prendido a ella por el fleje elástico 7, y por lo tanto en suspensión,

dependiendo del movimiento vibratorio que imprimen alternativamente los jugadores al cubilete el cambio de posición de los dados.

5. Tal como se ha dicho, el dado 3 presenta dos colores. Uno de ellos indica que el movimiento de la ficha que se haya escogido debe realizarse horizontal y verticalmente o viceversa, recorriendo tantos casilleros como indique la suma conjunta de puntos que marquen los otros dos dados 4, pero teniendo en
10. cuenta, en dicho movimiento de traslación, el número de puntos suministrados independientemente por cada dado 4. En el caso de que el dado 3 mostrara el otro color, el movimiento de la ficha se realizaría en doble diagonal -zig-zag- por los mentados casilleros, recorriendo
15. un número igual a la puntuación suministrada por los dados 4.

20. Se sobreentiende que la ficha a mover es la que teóricamente lleva o posee el balón y, por lo tanto, la única que al realizar jugada puede marcar canasta. Es potestativo el que cada jugador pueda efectuar su jugada bien atacando o defendiéndose, buscando cubrir posiciones, en este último caso, para impedir la penetración de las fichas del contrario que se encuentren en ventajosa posición de enceste por haberse
25. acercado a la zona de tiro, que puede considerarse comprendida en un radio de acción que abarca los seis casilleros más cercanos al punto circular 11, que hace de canasta.

5. Cuando cualquiera de las fichas termina su recorrido o tirada en cualquiera de los cuatro casilleros que delimitan el cuadro 12, el jugador a quien pertenezca se anotará un par de puntos. Si el final de recorrido es precisamente el centro del aro o círculo 11, la anotación será de cuatro puntos.

10. La ficha que logra encestar, debe retornar inmediatamente a cualquiera de los casilleros contiguos al lado menor de la superficie rectangular de juego que le corresponda, es decir, la que se halla debajo de su propia canasta.

15. Resulta óbvio que la duración del partido no puede señalarse al finalizar determinado tiempo. Para simplificar este aspecto, los partidos pueden finalizar al alcanzar uno de los participantes un tanteo previamente programado.

20. Por lo demás, se han previsto una serie de faltas o penalizaciones, inspiradas en las existentes en el baloncesto, que, con el fin de no hacer demasiado prolija la presente memoria, no se mencionan, disponiéndose la totalidad del reglamento del juego de sobremesa en un folleto que se ubicará en la caja que acoge la totalidad de los elementos detallados.

25. Serán independientes del objeto del presente modelo de utilidad los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que lo constituyen y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

REIVINDICACIONES

- 1.- Juego de sobremesa, que se caracteriza por estar constituido por una superficie rectangular, dividida en multitud de casilleros idénticos de conformación cuadrangular, advirtiéndose, en el centro geométrico de la misma, un círculo, y en la parte media de cada uno de sus lados menores, una zona convenientemente delimitada, en cuyo interior, en una posición cercana a los referidos lados menores, se aprecia un pequeño círculo ubicado dentro de un cuadrado, disponiéndose la mentada superficie rectangular en las dos caras externas mayores pertenecientes a un par de cubetas idénticas que, convenientemente abisagradas, conforman una caja, dentro de la cual se ubica un cubilete completamente cerrado, que está fabricado de material transparente y se halla dividido en tres departamentos, ubicándose en cada uno de ellos un dado, al tiempo que el mencionado cubilete lleva solidarizado un fleje elástico que, al abrirse totalmente la caja, está destinado a quedar aprisionado por su extremo libre entre las dos caras traseras pertenecientes a las dos cubetas que la conforman, ubicándose, asimismo en el interior de la caja, una serie de fichas que, hallándose divididas en dos grupos de igual número, se diferencian tan sólo por el color que presente cada uno de ellos, disponiéndose las fichas, según el mencionado color, cuando se inicia la partida, en los casilleros contiguos a los re-
- 5.
- 10.
- 15.
- 20.
- 25.

- feridos lados de la superficie rectangular, excepto una ficha de cada uno de los grupos, que ocupa uno de los casilleros comprendidos en el círculo central, deslizándose las fichas hacia adelante o hacia atrás por los casilleros de la mentada superficie, bien en sentido longitudinal y lateral, bien en doble diagonal, según sean las indicaciones suministradas por los dados tras haber hecho vibrar el cubilete, y ello con el propósito de hacer llegar las fichas a los pequeños círculos, o a los recuadros que los contienen, que se hallan cercanos a los referidos lados menores de la superficie rectangular.
- 5.
- 10.

2.- Juego de sobremesa.

- La presente memoria consta de ocho hojas foliadas, escritas por una sola cara.
- 15.

Madrid, a

JUSTO CONDE ESTEVE

J. TORTRAS

P.P.


A. GULLEUMAS

