



ESPAÑA

24	11	NUMERO	3871	10	Y
22	FECHA DE PRESENTACION				

MODELO DE UTILIDAD

30	PRIORIDADES:	32	FECHA	31	PAIS
31	NUMERO				

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
		A 63 F 3/00	

62	TITULO DE LA INVENCIÓN	
JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA	

71	SOLICITANTE (ES)	
DON JUAN IGNACIO ARIÑO DE ANDRES	

DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
MADRID.- Avd. Bruselas, 65	

72	INVENTOR (ES)	
EL MISMO SOLICITANTE	

73	TITULAR (ES)	
EL MISMO SOLICITANTE		

74	REPRESENTANTE	
DON JOSE PONS TORRES		

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, se refiere a JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, consistente en un juego mezcla de azar y de cálculo de probabilidades para fijar sobre un determinado tablero con ayuda de fichas y dados y cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a lo ya conocido las siguientes ventajas.

1- Es un juego altamente instructivo y de gran impacto.

2- Depende de medios de azar y de una previsión de probabilidades que hace cada jugador.

3- Permite variación en la actuación, con posibilidad de jugadas " geniales" o de fallos, y jugadas de conjunto.

4- Se acomoda de forma notable al juego de fútbol sala real

5- Puede jugarse entre dos personas con cinco jugadores (fichas) por bando.

6- Puede realizarse de forma sencilla con tableros perforados o equipos magneticos o por simples superposición.

7- Puede realizarse mediante conexiones y mandos electrónicos.

8- Según la versión los costes son bajos.

En el adjunto plano, al objeto de facilitar su descripción, a título de ejemplo y por ello sin caracter limitativo alguno por lo tanto se ha representado una forma característica de realización del modelo que se preconiza.

La figura 1 representa el tablero de juego, en vista frontal.

Las figuras 2, 3 y 4 son distintas formas de jugador.

Las figuras 5, 6 y 7 son distintas formas del balón.

La figura 8 es la representación de un jugador en

ficha.

La figura 9 es la representación del balón en ficha.

La figura 10 es un dado cúbico clásico.

La figura 11 es un dado cúbico con dígitos.

35

El juego de futbol sala de sobremesa es un juego de participación en el que compiten dos jugadores cada uno con un equipo formado por cinco fichas-jugadores, las cuales desplazan una ficha - balón, según la puntuación que determinan los dados, sobre un tablero cuadrículado y delimitado que constituye el terreno de juego, todo ello de acuerdo con unas normas que confieren a la partida un doble carácter, educativo, por el ejercicio mental y que entraña el cálculo de probabilidades de los distintos movimientos, y deportivo por ser fiel reflejo de lo que ocurre en un auténtico encuentro de futbol sala.

40

La presentación del juego se realiza en varias versiones, magnéticas, perforada por superposición mediante adherencia, etc. En cada caso los distintos elementos se adaptan a unas u otras modalidades.

45

Los elementos integrantes son la ficha-balón de formato similar al de un peón de ajedrez o una simple esfera. En la versión magnética (fig. 6) la base (1) está imantada (2), en la versión perforada (fig. 5), lleva un apéndice (2) en el centro de la base (4), que permite su encaje en las perforaciones (5) del tablero, en la versión simple posicionamiento la base (6) es lisa con un rebaje central (7), hay una, de distinto color o forma que las fichas-jugadores.

50

Las fichas-jugador es como la anterior, pero de mayor tamaño. En la versión magnética (fig. 3), la cabeza (6) lleva un pequeño imán (9) y en la versión perforada (fig. 2) la cabeza tiene un orificio central (10) en la otra versión tiene una zona plana y un saliente (11), en todos los casos, para soportar de forma estable la ficha balón cuando ésta coincide con una ficha-jugador en una misma posi-

55

60

ción. Hay cinco por cada equipo 4 jugadores de campo y un portero). de distinto color o forma que lo distinga para uno y otro equipo.

Los dados son dos hexaedros de igual tamaño y con las caras puntuadas del 1 al 6 respectivamente pueden ser clásicos - (fig. 10) o con dígitos (fig. 11).

El terreno de juego es una lámina de material sintético, madera, etc., o chapa de hierro pintada de forma rectangular cercado por una moldura y dividido por el eje de simetría (27-28) en dos campos iguales y simétricos el (15) y el (16) (uno para cada equipo), delimitado todo él por una serie de líneas que enmarcan las diferentes áreas de que consta, según se detalla en la figura 1.

El terreno de juego contiene en su interior 165 cuadrículas iguales (11 a lo ancho por 15 a lo largo), cuyos vértices son las posiciones por donde se desplazan las fichas. Además, el punto de intersección de las dos diagonales de cada cuadrícula, constituye una posición más en cada una de ellas. De esta forma son 357 posiciones las que contiene en total el terreno de juego: 11 sobre la línea divisoria de ambos campos y 173 en cada uno de ellos.

En cada campo existe un área de portero, con 30 posiciones (18) con su correspondiente portería (19) y línea de gol (20). En el centro del terreno de juego existe un círculo (17) con 21 posiciones: 3 sobre la línea divisoria y 9 y 9 respectivamente en cada uno de los campos.

Así mismo, existen 4 posiciones de saque de córner (22), 2 de lanzamiento de penalty (29) y uno de saque de centro (17).

La forma de jugar se adapta al reglamento de fútbol sala (de ahí, su inmediata asimilación para quienes conocen este deporte) de modo que las frecuencias con que se presentan los distintos supuestos (faltas, penaltis, goles, etc.) son cuantitativamente muy parecidas.

En todas las jugadas, el equipo que las realiza puede desplazar hasta dos de sus fichas-jugador hacia las posiciones elegidas, excepto en la jugada de avance, en la que solo puede moverse una ficha-jugador, y ésta ha de ser obligadamente una de las dos más próximas a la ficha-balón.

95

Una vez movidas las fichas, se lanzan los dos dados y se adelanta (excepto en el saque de banda, en el que se puede avanzar o retroceder, y en el de córner, en el que siempre se retrocede, y cuando en una jugada de ataque de un equipo, con la ficha balón dentro del área de portero (18), contraria continua la jugada dicho equipo, en cuyo caso debe retroceder la ficha-balón como si se tratará de una jugada de avance del equipo defensor), la ficha-balón tantas posiciones como marquen los dados en la forma que se establece para cada una de las distintas jugadas.

100

Una partida puede celebrarse durante un tiempo convenido, aunque también puede concentrarse a un determinado tanteo. No obstante, lo recomendable es que dure 60 minutos exactos, divididos en dos tiempos de 30 minutos.

105

Todas las jugadas deben realizarse con rapidez (en un tiempo máximo de 15 segundos, para jugadores expertos, y en un máximo de 30 segundos para los que no son expertos). Esta norma debe ser aceptada deportivamente, pues su cumplimiento garantiza una competición más emocionante.

110

Con igual criterio deportivo, una vez comenzado el avance de la ficha-balón, en una determinada dirección, no se puede rectificar el movimiento iniciado, aunque este movimiento perjudique a su autor.

115

Así mismo, tampoco se puede rectificar la situación de una ficha-jugador, cuando esta ya ha sido colocada en una determinada posición.

120

En una partida intervienen dos jugadores, manejando una cada equipo, pero también puede hacerlo una sola persona, manejando los dos equipos, e incluso varias personas (por ejemplo dos contra una, o dos contra dos etc.) si intervienen ordenada y alternativamente por turno.

125

El saque inicial corresponde a uno de los dos equipos por sorteo. Las fichas-jugador de ambos equipos se sitúan en las posiciones elegidas dentro de sus respectivos campos. El equipo que realiza el saque adelanta dos fichas-jugador cualquiera al campo contrario, en las posiciones elegidas para recibir la ficha-balón y continuar la jugada. El equipo contrario no puede tener ninguna ficha-jugador dentro del círculo central (17). A continuación el equipo que saca lanza los dos dados y avanza la ficha-balón de la siguiente forma: lo que marca uno de los dados en vertical y lo que marca el otro en diagonal, contando en cada movimiento tantas posiciones como puntos marque cada uno de los dados. Dicho saque se realiza desde la posición central (21).

130

135

El gol lo consigue el equipo que traspasa con la ficha balón, tras una jugada cualquiera (excepto en el lanzamiento del saque de fuera de banda), la línea de portería del equipo contrario. Si la ficha-balón se halla dentro del área de portería (18) y en poder del equipo atacante, éste no puede hacer gol desde esa posición, sino que obligadamente debe desplazarla hacia atrás en la siguiente jugada, tal y como si fuese el equipo defensor el que hiciera el desplazamiento.

140

145

El saque de gol lo realiza el equipo que acabe de recibir un gol en su portería (la ficha-balón ha atravesado la línea de portería (30-31)). Todas las fichas-jugador vuelven a sus respectivos campos, y se procede según lo dispuesto para el saque inicial.

150

Desplazada en la jugada anterior la ficha-balón, continúa jugando el equipo que posea la ficha-jugador más próxima a --- aquella. Si la ficha-balón equidista de dos o más fichas-jugador contrarias, sigue jugando el equipo que la posea. Este equipo puede, si

lo desea desplazar hacia la posición que elija una de las dos fichas-jugador, que posea más próximas a la posición en que se encuentra la ficha-balón. A continuación lanza los dos dados y avanza la ficha-balón contando lo que marca un dado en diagonal, a la derecha o a la izquierda y lo que marca el otro dado a la izquierda y a la derecha respectivamente (es decir en zig-zag). La jugada de avance se inicia desde la posición en que se hallaba la ficha-balón.

155

Se comete falta si el equipo que tiene una ficha-jugador (excepto la que representa el portero) en una posición fuera del área de porteria (18) sobre la cual viene a situarse la ficha-balón desplazada en una jugada cualquiera. El equipo que la lanza puede mover una o dos fichas-jugador cualquiera hacia las posiciones que elija. El lanzamiento se realiza avanzando la ficha-balón en vertical, contando lo que marque un dado, y contando lo que marque el otro en diagonal, hacia la derecha o a la izquierda. El lanzamiento de falta se realiza desde la posición en que se comete y es ejecutada por el otro equipo.

160

165

Comete penalty la ficha-jugador que incurre en falta cuando está situada dentro del área de porteria (18), excepto el portero. Todas las fichas-jugadores (excepto el portero) que estén situadas dentro del área (18) deberán retirarse fuera de ellas. La ficha-balón se sitúa en la posición de lanzamiento de penalty (29). El equipo que lo lanza tira los dados y avanza la ficha-balón de una de estas dos formas: si los dados marcan puntos diferentes, sumando las puntuaciones de ambos dados y avanzando una posición en diagonal y el resto de los puntos en vertical, pero si los dados marcan los mismos puntos, en este caso la ficha-balón se mueve según lo establecido para la jugada de avance.

170

175

Se produce expulsión de un jugador cuando al lanzar los dados estos marcan los mismos puntos cada uno y la ficha-balón se detiene en la posición que ocupa una ficha-jugador del equipo con-

180

185. trario al que realizaba la jugada. Esta ficha-jugador es retirada del terreno de juego y su equipo queda así con un jugador menos. Pero si la ficha-balón se detiene en la posición que ocupa una ficha-jugador del equipo que la acaba de jugar, este jugador sufrirá una expulsión temporal y será retirado del terreno de juego durante las cinco jugadas siguientes, reintegrándose al mismo en la sexta jugada (durante esas cinco jugadas de penalización el equipo sancionado permanece, pues, con un jugador menos).

190. Se produce corner cuando en una jugada cualquiera la ficha-balón pasa por encima de una ficha-jugador y sale fuera de gol (líneas (23-24) ó (25-26)). Lo saca el equipo contrario. Este equipo puede situar una o dos fichas-jugador en las posiciones que elija. El saque se realiza lanzando los dados y contando lo que marca uno de ellos en diagonal (hacia atrás) y el doble de lo que marque el otro dado se avanza en horizontal. La ficha-balón se desplaza desde la posición (29) correspondiente (la más próxima al sitio por donde salió).

195. Se produce fuera de gol cuando la ficha-balón traspasa la línea de fondo por alguno de los segmentos (29-30, 31-24-25-31 ó 30-26). Lo realiza el equipo del campo en el que se ha producido. Todas las fichas-jugador de uno y otro equipo que se hallen dentro del área de portería (18) (excepto el portero) deben situarse fuera de las mismas. El equipo que realiza este saque de portería puede situar en las posiciones que elija una o dos fichas-jugador. A continuación lanzan los dos dados y avanza en vertical, el doble de lo que marca el dado, y lo que marca el otro en diagonal. El saque se inicia desde -- una de las posiciones del área de portero A. P., a la izquierda o a la derecha del punto L P, según la ficha-balón haya salido por la izquierda o por la derecha, respectivamente.

200. La ficha-jugador que representa al portero se apodera de la ficha-balón cuando ésta llega o se detiene en su posición, siempre que esta posición esté dentro del área de portería (18), fuera de

205.

210.

la cual el portero actua como cualquiera de los restantes jugadores de campo. Interceptada o detenida de esta forma la ficha-balón por el portero, su equipo puede situar una o dos fichas-jugador en las posiciones que elija. El lanzamiento se realiza tirando los dos dados y contando lo que marque uno de ellos en vertical y lo que marque el otro en diagonal . Y se inicia desde la posición que ocupa la ficha-jugador que representa al portero.

215

El fuera de banda se produce cuando la ficha-balón traspasa la linea de banda (24-25, 23-26), y lo comete el equipo que desplaza la ficha-balón, salvo que en este recorrido pase sobre una o más fichas-jugador, en cuyo caso es la última sobre la que pasa la que incurre en fuera de banda, y en todos los casos el saque pasa al equipo contrario. El equipo que realiza este saque puede desplazar una o dos fichas-jugador hacia las posiciones que elija. Se lanzan los dos dados y se cuenta en horizontal lo que marca un dado, y en diagonal, hacia adelante o atrás, lo que marca el otro dado. El lanzamiento se inicia desde la posición por la que salió fuera del terreno de juego la ficha-balón.

220

225

Este modelo es realizable en cualesquiera de tamaños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modificaciones de detalle en tanto que estas no alteren su fundamento.

230

- N O T A -

Los puntos de invención propios y nuevos que son objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, en España por veinte años son los siguientes.

235

REIVINDICACIONES

1- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, caracterizado porque está constituido por un tablero de material sintético, en madera, cartón papel, lámina de chapa de hierro pintada, o de otro material adecuado de forma rectangular, dividido en dos zo-

240

nas iguales por un eje de simetría recto y perpendicular a los lados mayores del rectángulo.

245

2- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicación anterior caracterizado porque el tablero total dispone de 165 cuadrículas iguales (11 a lo ancho por 15 a lo largo) cuyos vértices son las posiciones por donde se desplazan las fichas. - Además, el punto de intersección de las dos diagonales de cada cuadrícula constituye una posición más en cada una de ellas. De esta forma son 357 posiciones las que contiene en total el terreno de juego: 11 sobre la línea divisoria de ambos campos y 173 en cada uno de ellos.

250

3- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque en cada campo existe un área de portero de forma, sector circular, con 30 posiciones con su correspondiente portería y línea de gol. En el centro del terreno de juego existe un círculo con 21 posiciones: 3 sobre la línea divisoria y 9 y 9 respectivamente en cada uno de los campos.

255

4- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque así mismo, existen 4 posiciones de saque de corner 2 de lanzamiento de penalti y uno de saque de centro.

260

5- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque las posiciones determinan líneas que serán paralelas o perpendiculares a la línea de separación de dos campos, pero cuyo paralelismo se realiza con desplazamiento de una línea sobre otra en el valor mitad de la distancia entre dos posiciones contiguas.

265

6- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de unas fichas a modo de jugadores, conformadas con las formas de un peón

270

de ajedrez o de alguna pieza apropiada de tal forma que materialice a un jugador sobre una determinada posición del tablero, pudiendo ser la forma de este jugador variable desde una ficha, un cartón que puede ser autoadhesivo a una forma similar a un jugador y siempre con la posibilidad de poder soportar sobre sí, si fuese necesario la materialización de la pelota en el juego.

275

7- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque consta de una ficha que puede tener distintas formas, o color o tamaño que las de la reivindicación anterior y que al igual que aquella puede situarse en el tablero en determinada posición, por introducción en taladros del tablero simples posicionamientos mediante imanes o por medios adhesivos y que materializa la pelota de tenis.

280

8- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque existe posibilidad de soportar temporalmente la pelota de fútbol sala por un jugador, mediante imanes, taladros y pivotes o peana soporte o adhesiva.

285

9- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el juego se realiza con cinco jugadores-fichas por banda, siendo diferenciables las dos fichas portero, y una 11ª ficha que sería la ficha-balón diferente a todas las demás.

290

10- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque las jugadas se determinan mediante la utilización de dados, siendo un juego de participación en el que compiten dos jugadores cada uno con un equipo formado por cinco fichas-jugador, las cuales desplazan una ficha-balón, según la puntuación que determinan dos dados, sobre un tablero cuadrículado y delimitado que constituye al terreno de juego, todo ello de acuerdo con unas normas que confieren a la partida un doble carácter

295

30

educativo por el ejercicio mental que entraña el cálculo de probabilidades de los distintos movimientos, y deportivo por ser fiel reflejo de lo que ocurre en un auténtico encuentro de fútbol.

305 11- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el juego determina distintas jugadas asimiladas al juego de futbol sala, real, con saques de centro, avance de jugadores, tiros a gol, córner, penalty fuera de banda, saque de portería, falta, y parada de portero.

310 12- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el avance se basa en la mayor proximidad de la ficha pelota a un jugador, y el posicionamiento de un número determinado de jugadores previo a la jugada.

315 13- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque la ficha-balón se desplaza mediante combinaciones de los dados, en línea recta o en diagonales según reglas predeterminadas.

320 14- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA.
Tal y como se ha descrito en la memoria que antecede y para los fines en ella especificados.

Consta la presente memoria de once hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 11 de Junio de 1.979
EL AGENTE OFICIAL. -

~~JOSE TORRES~~

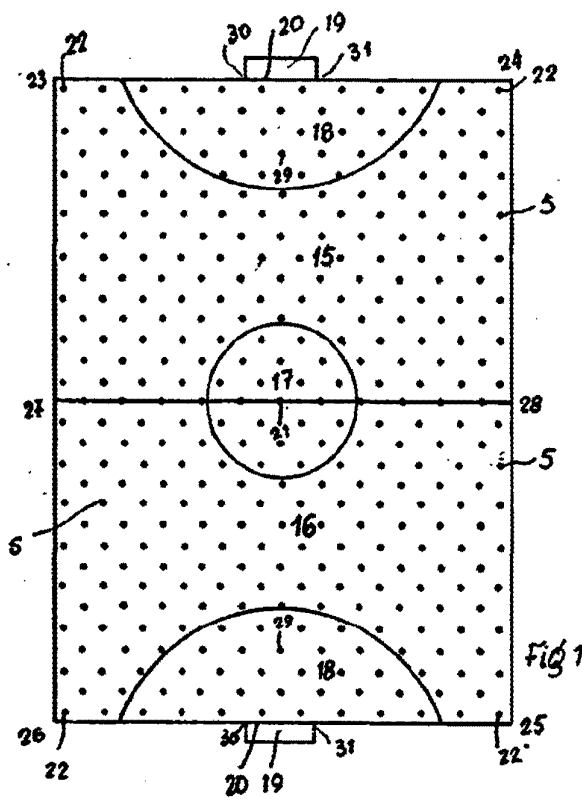


Fig 1

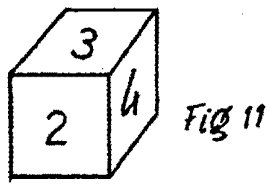


Fig 11

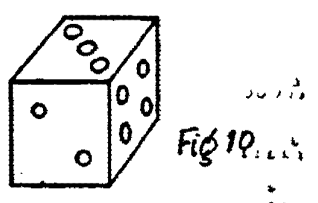


Fig 10

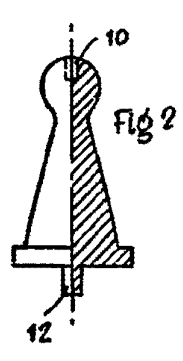


Fig 2

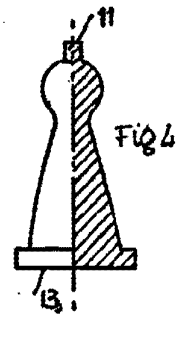


Fig 4

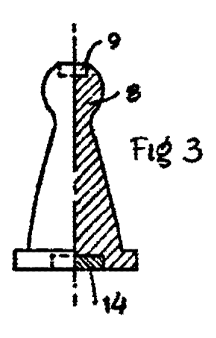


Fig 3

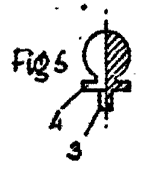


Fig 5

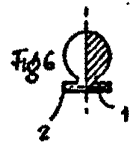


Fig 6

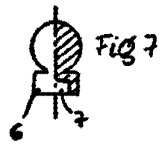


Fig 7

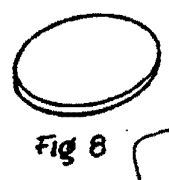


Fig 8



Fig 9

ESCALA VARIABLE