



ESPAÑA

19 ES	11 NUMERO	10 Y
	21 245.268/5	
	22 FECHA DE PRESENTACION	
	28-8-79	

16 JUN. 1980

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F7/06

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE SOCIEDAD.

71 SOLICITANTE (S)
D. JOSE ANTONIO ARROQUIA NOVES

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. de Guadalix, 72 Ciudad Santo Domingo. ALGETE (MADRID).

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU

JF/AA

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial, de
26 de Julio de 1929, en su texto refundido publicado el 30
de Abril de 1930, establece los caracteres de patentabili-
dad de las invenciones de tipo industrial que tienen por
5 objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitiendo
por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas, a-
paratos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La am-
plitud de conceptos previstos como patentables, ha llevado
al legislador a aclarar (Artº. 46) que la enumeración con-
10 tenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa y no
limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descubrimien-
tos de tipo científico (Artº. 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1947, recogiendo
la Orden de 18 de Noviembre de 1935, confirma el criterio
15 legal de que también serán patentables los instrumentos, ob-
jetos, o partes de los mismos, que aporten a la función a
que son destinados, un beneficio o efecto nuevo, y en defi-
nitiva que constituyan una mejora sustancial sobre lo ante-
riormente conocido.

20 Pues bien, a tenor de lo expuesto, y en base al ar-
ticulado que recoge los conceptos expresados, debe conside-
rarse, que la invención a que se refiere la presente memo-
ria, constituye una novedad industrial, con características
y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de explo-
25 tación exclusiva que por ella se solicita, premiando así
los méritos de quien aporta a la industria del país una me-
jora efectiva y precisamente comprendida entre las enuncia-
das por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en relación
con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
30 18 de Noviembre de 1.935).

1

La presente invención, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un juego de sociedad.

5

En líneas generales el juego se constituye mediante un tablero rectangular que simula un campo de fútbol. La zona de juego o campo de fútbol se encuentra dividida en una serie de casillas, en algunas de las cuales existen marcas impresas representativas de los futbolistas.

10

Otra de las características de la invención consiste en la disposición de una ficha, en funciones formales de balón.

15

Otra de las características de la invención consiste en el hecho de que las casillas en las que se divide la zona de juego, no dispongan de ninguna marca impresa y en sustitución dispongan una serie de fichas, preferentemente once por cada jugador, que habrán de situarse sobre otras tantas casillas del tablero.

20

Otra de las características de la invención consiste en el hecho de que la ficha en funciones de balón, será movida mediante la combinación dada por los valores que indiquen dos dados. De estos dos dados, uno de ellos incorporará unos signos relativos a la dirección de avance del balón, mientras que el otro marcará el valor de las casillas que deberá avanzar esa ficha en funciones de balón.

25

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con el fin de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, una hoja de dibujos donde se ha representado una vista en planta del tablero de juego objeto de la presente invención.

30

1

Como puede observarse, a tenor del plano comentado, el juego queda constituido por un tablero (1) rectangular simulativo de un campo de futbol. El tablero (1) está dividido en una serie de casillas (2) iguales y cuadradas.

5

Además el tablero dispondrá de la línea (3) divisoria de las dos zonas de juego que deberán ocupar cada uno de los jugadores, el círculo central (4) las áreas de penalty (5), las porterías (6) y el punto de penalty (7).

10

Además en la zona central dispondrá de dos cuadros (8) de diferente enmarcado que constituirán las posiciones de salida de cada uno de los dos jugadores mediante una ficha que actuará a modo de balón.

15

En las casillas (2) de cada bando, se dispondrán las marcas impresas (9 y 9') que son diferentes para cada bando. Estas marcas impresas pueden ser sustituidas por fichas móviles también con diferenciación para cada uno de los bandos.

20

El juego se complementa con dos dados, uno de ellos con un valor numérico que indicará el número de avances que deberá realizar la ficha sobre las casillas y el otro dado que indicará el sentido de avance, que podrá ser hacia delante, hacia los laterales, o en cualquiera de las dos diagonales.

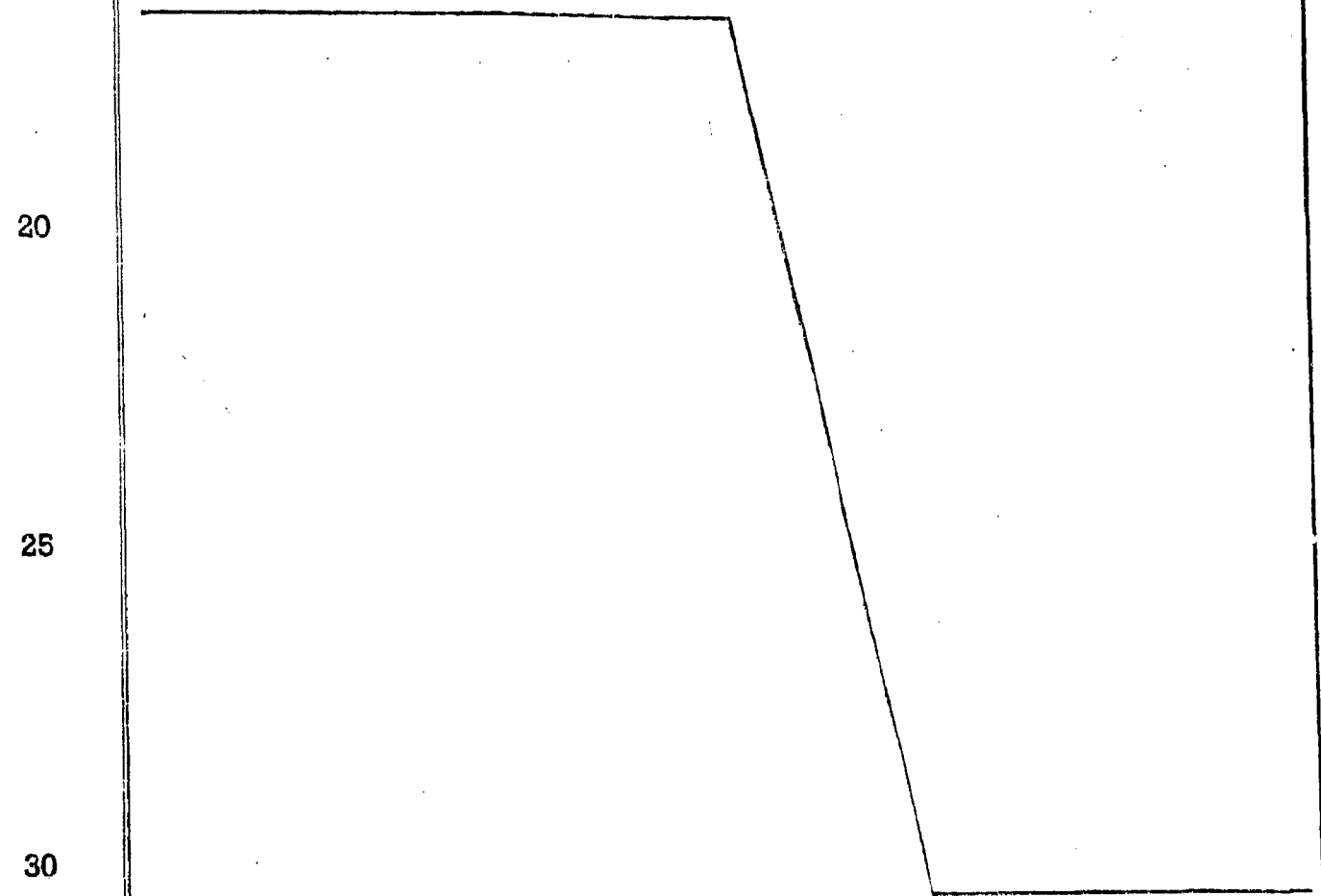
25

El juego en sí consiste en que una vez posicionados los jugadores (9 y 9') sobre las casillas elegidas, uno de los jugadores iniciará la jugada tirando los dos dados de tal manera que le indicará la dirección de avance y el número de cuadros a avanzar por la ficha, hasta que ésta pueda llegar a introducirse o traspasar la portería (6), tropezar con un jugador propio, con lo cual la dirección de avance

30

1 podrá ser elegida por el propio jugador, llegar hasta una
marca o jugador contrario con lo cual si el valor de avance
es mayor tendrá que retroceder en igual número, o si queda
5 depositada sobre uno de los cuadros (2) en los que existe
una ficha o marca del jugador contrario, querrá decir que
ha sido retenido el balón y en consecuencia será el otro
jugador el que empiece a tirar los dados hasta que pro-
duzca una de las acciones anteriormente mencionadas. Además
10 el jugador cuyo avance de la ficha haya resultado la salida
del rectángulo de juego, también tendrá que ceder la tirada
al jugador contrario.

Las demás normas del juego podrán variar, como
son la duración de las jugadas o el número de goles a conse-
guir o cualquier variante que esté en consonancia con el
15 juego del fútbol.



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir,
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre
5 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones,
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fixando
así el criterio del legislador en el sentido de que päten-
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-
15 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre -
ellas, como más terminantes, en las de fechas 16 de octubre
20 de 1954, 23 de enero de 1959, 20 de marzo de 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a la
amplitud que debe darse a la protección solicitada, se re-
dacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de acuer-
do con lo que se establece en el último párrafo del apar-
25 tado tercero del Artículo 100 de la Ley, sintetizando así
las novedades que se desean reivindicar:

NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
30 guientes:

1 1. JUEGO DE SOCIEDAD, esencialmente caracterizado -
porque se constituye mediante un tablero rectangular simula
tivo de un campo de futbol que está dividido en una serie de
casillas en algunas de las cuales existen marcas impresas -
5 representativas de los futbolistas, habiéndose previsto una
ficha, en funciones de balón, que se moverá mediante la com-
binación dada por los valores que indiquen dos dados, uno -
de los cuales incorpora signos relativos a la dirección del
avance, habiéndose previsto, en sustitución de las marcas -
10 impresas en el tablero de juego, que cada jugador disponga
de un número de fichas, preferentemente once que habrán de
situarse sobre otras tantas casillas del tablero. •••••

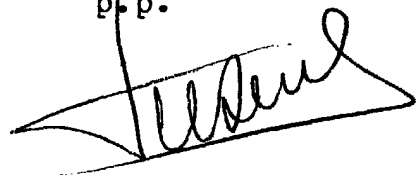
 2. Se reivindica por último como objeto sobre el -
que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: JUE
15 GO DE SOCIEDAD.

 Todo conforme queda descrito y reivindicado en la -
presente memoria descriptiva que consta de siete pági
nasmecanografiadas y dibujos adjuntos.

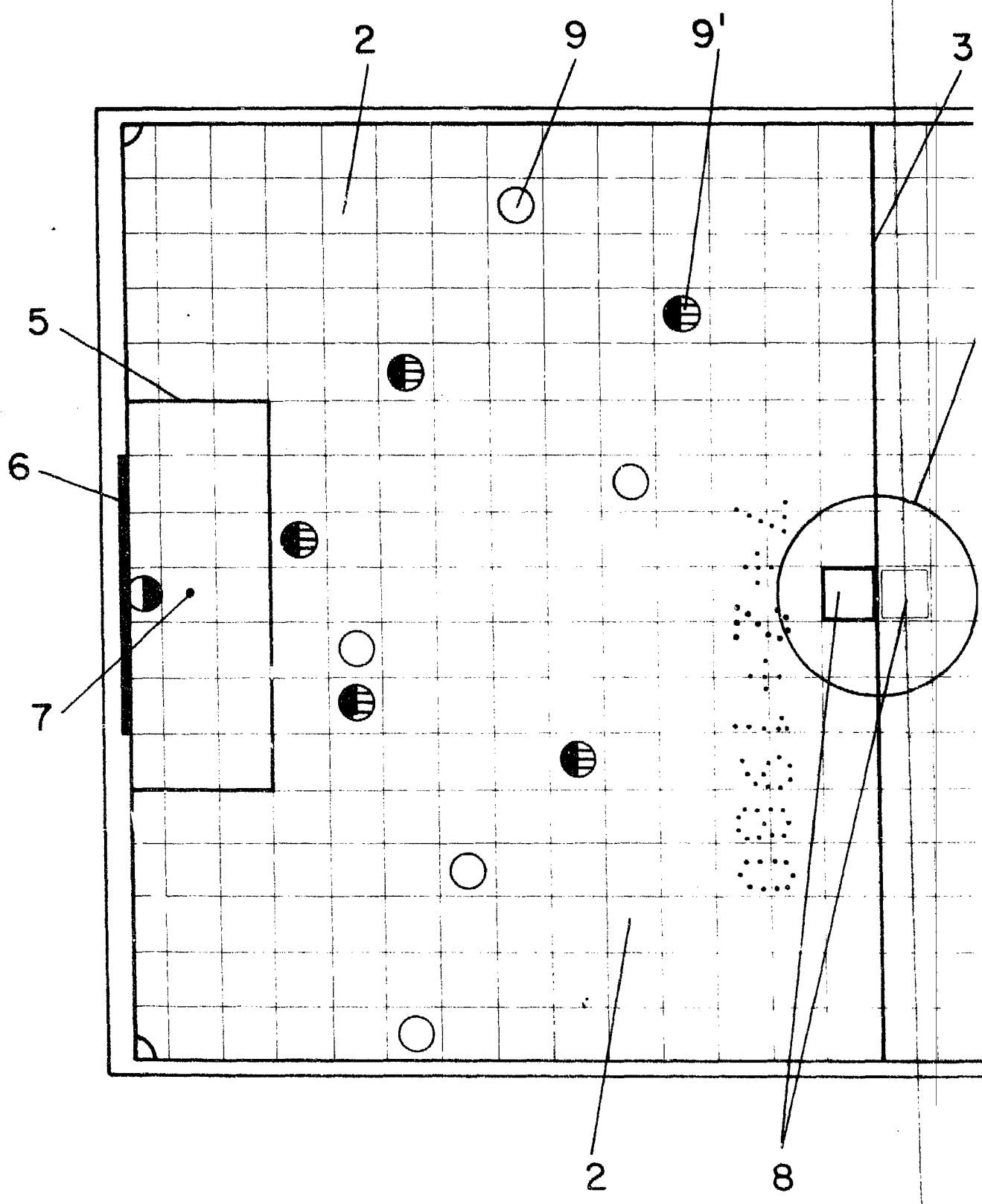
Madrid, 28 de Agosto de 1.979

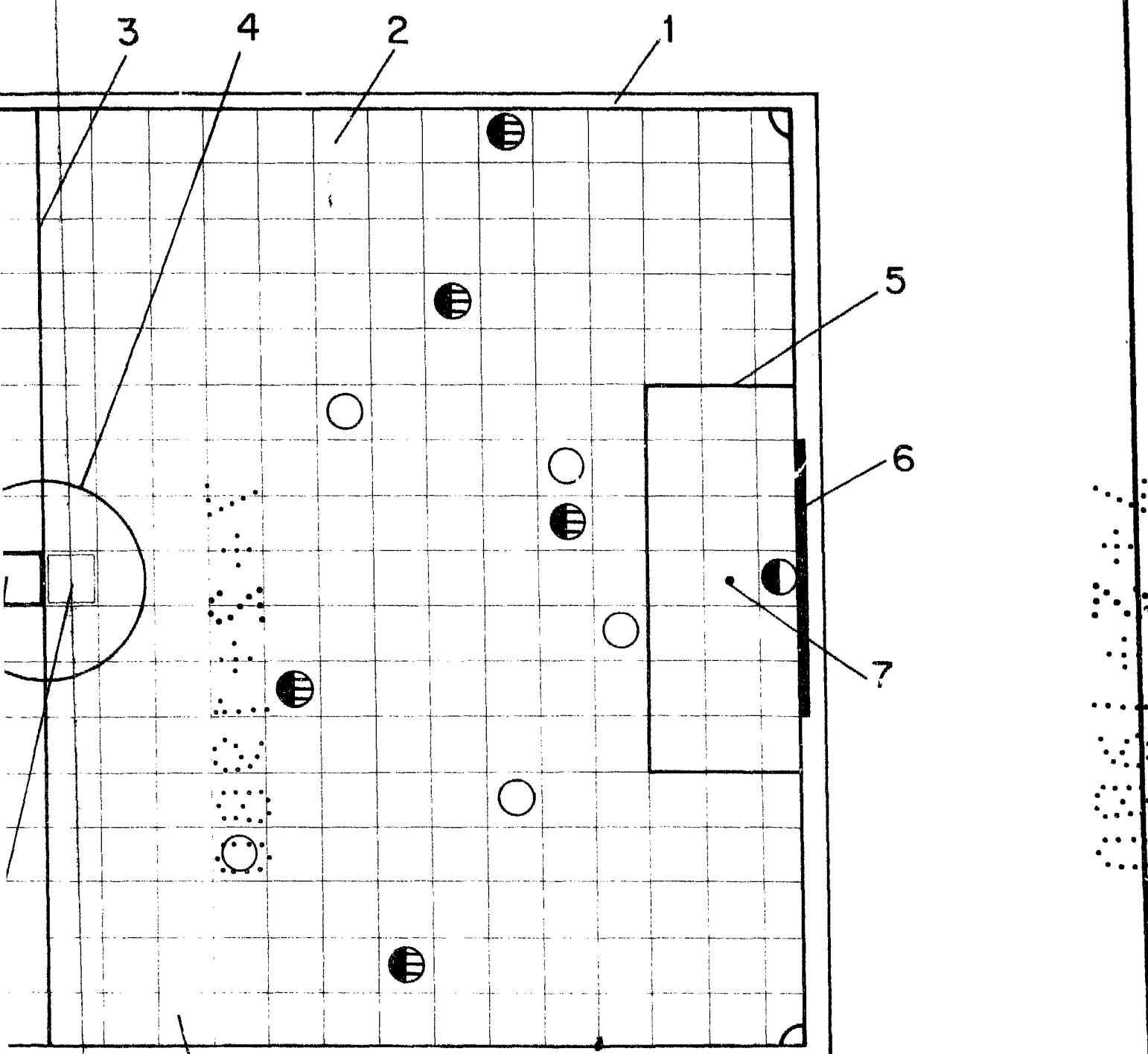
BERNARDO UNGRIA

P. P.



D. JOSE ANTONIO ARROQUIA NOVES





2

ESCALA VARIABLE
Madrid, 28 agosto 1.979
BERNARDO UNGRIA
p.p.