



ESPAÑA

11	NUMERO	247591	10	Y
22	FECHA DE PRESENTACION	11 Diciembre 1979		

1 ABR. 1980

MODELO DE UTILIDAD

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

47	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63 F 7/06

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	"JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA"

71	SOLICITANTE (S)
	D. MATEO MAURA GARAU

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	C/. Arquitecto Bennasar, 59, 1º, E - PALMA DE MALLORCA

72	INVENTOR (ES)
	D. MATEO MAURA GARAU

73	TITULAR (ES)
	D. MATEO MAURA GARAU

74	REPRESENTANTE
	D. JUAN LOPEZ SANCHEZ

10 12 1979

EXPEDIENTE: MODELO DE UTILIDAD

Titular: D. MATEO MAURA GARAU

Nacionalidad: Española

Domicilio: C/. Arquitecto Bennasar, 59, 1º, E  
PALMA DE MALLORCA

Objeto: "JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA"

Prioridad:

### MEMORIA DESCRIPTIVA

5 En el curso de la presente Memoria y con la ayuda del plano adjunto, vamos a describir un nuevo juego de fútbol de sobremesa, en el que concurren las circunstancias de novedad y utilidad recreativa, que previene el vigente Estatuto-Ley de Propiedad Industrial, para acordar a su titular el privilegio de su exclusiva explotación industrial y comercial en España.

10 El juego objeto de este Modelo está integrado por un tablero o cartón, impreso, que constituye una reproducción de un campo de fútbol en el que se encuentran marcadas las líneas propias de este deporte, líneas éstas

15

de trazo más grueso, y que salvo la línea de medio campo no tienen virtual papel en el desarrollo del juego. Consta también de tres dados para la práctica del juego y una pieza en forma de casquete esférico con unas líneas trazadas en la superficie convexa para dar la impresión de ser un balón de reglamento (lógicamente el casquete de un balón de reglamento).

20

Para el desarrollo del juego existen dibujadas un conjunto de líneas finas de diferentes colores, distintos del color negro, al objeto de que se diferencien de las líneas reglamentarias y tradicionales que van trazadas en color negro, y cuyas líneas se entrecruzan en puntos señalados con pequeños círculos negros y que son puntos de arranque de jugada o de detención del balón en la jugada. Así mismo y en lo que podemos considerar lugares normales de situación de los jugadores en un terreno de juego, existen por cada bando once círculos más grandes con una circunferencia concéntrica exterior y que representan a los 22 jugadores, disponiendo de un círculo central y un punto central de arranque del juego.

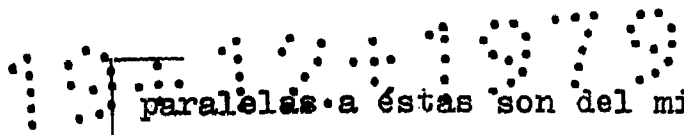
25

30

35

Las líneas finas de colores que se entrecruzan en los puntos o círculos negros, parten tanto de las líneas de fondo del campo como de las bandas laterales y las de cada color son paralelas entre sí.

Para mejor orientación indicaremos que del mismo centro del campo salen radialmente seis líneas, cada una de ellas de un color, y como antes hemos dicho las -



40

paralelas a éstas son del mismo color que la inicial del centro del campo, pudiendo indicar:

a).- La línea de medio campo es de color negro, al igual que todas las paralelas a uno y otro lado.

45

b).- Las líneas longitudinales, transversales respecto a las anteriores y a la vez paralela a los laterales del campo, son de color amarillo.

50

c).- Las de inclinación a la derecha con un grado de inclinación de 30° sexagesimales, con relación a la línea divisoria del campo, son de color rojo.

d).- Las de inclinación a la derecha de 45°, son de color azul.

55

e).- Las líneas de inclinación a la izquierda de 30°, son de color marrón.

f).- Las líneas que ofrecen una inclinación a la izquierda de 45° son de color verde.

60

Para facilitar la comprensión tanto de la estructura del juego como de su forma de proceder con él, hemos considerado oportuno aportar una lámina de dibujos en la que se observa un caso práctico de realización, con la natural advertencia de que estos gráficos se aportan a título de ejemplo y por ello deberán ser considerados con el más amplio criterio.

65

La figura 1ª del plano nos muestra una vista -

en planta del tablero de juego que representa al campo -  
de fútbol; la figura 2ª nos muestra uno de los dos dados  
que son numerados del 0 al 5, mientras que la figura 3ª  
ofrece el tercer dado, cada una de cuyas caras, seis en  
total ofrecen los seis colores de las rayas finas que an-  
teriormente hemos manifestado, llevando este mismo dado  
en una de sus caras grabada la letra P (penalty) y en -  
otras dos caras se halla grabada una C (corner); por últi-  
mo la figura 4ª nos muestra la pieza que actúa de pelota  
constituída por un casquete esférico, de base naturalmen-  
te plana y cuya superficie visible lleva grabados dibu-  
jos como los de los balones de reglamento.

Haciendo referencia a estas figuras señalamos  
con -1- a la línea de medio campo y a todas las paralelas  
a ésta que van de lateral a lateral y cuyo color hemos -  
dicho ser el negro; con -2- señalamos a las líneas para-  
lelas al eje mayor del campo y a las bandas laterales -  
que son de color amarillo; con -3- señalamos a las líneas  
de color rojo que ofrecen una inclinación a la derecha -  
de 30º sexagesimales; con -5- señalamos a las de igual -  
inclinación a la derecha con un grado de inclinación de  
45º y que son de color azul; las líneas de inclinación a  
la izquierda con un grado de inclinación de 30º y que -  
son de color marrón las señalamos con -4-; y las de igual  
inclinación pero con 45º y que son de color verde las se-  
ñalamos con -6-. Con -7- señalamos a las líneas en forma  
de arco dispuestas cerca de los postes -8- que indican -

el sentido de rebote del balón, cuando tropieza en dichos postes, y por último y con -9- designamos a unas líneas de trazos que parten de las esquinas del campo en color negro y que designan la dirección de disparo en las jugadas de "saque de esquina".

Para el desarrollo del juego se hace uso de la pieza mostrada en la figura 4ª que hace de pelota y a la que designamos con -10-, y cuyos desplazamientos se hacen siempre por las líneas trazadas en el terreno de juego, señalando con -11- el tipo de dado que se muestra en la figura 2ª, en cuyas seis caras se hallan reproducidos los números del 0 al 5, y cuya tirada denota el número de puntos que debe avanzar la pelota, siempre por encima de la raya de un mismo color, y con -12- señalamos al tercer dado, en una de cuyas caras aparece la letra P (penalty) y en otras dos de sus caras aparece la letra C (corner), debiendo destacar que las seis caras de este tercer dado ofrecen cada una de ellas uno de los seis colores que hemos señalado como colores de las líneas que cruzan el campo.

Suficientemente descrita la estructura y naturaleza de este nuevo juego de fútbol de sobremesa, sólo nos queda manifestar que serán variables las circunstancias de carácter accesorio, tal como materiales empleados en la fabricación de los elementos descritos, colores utilizados, e incluso reglas del juego, que cuenta para su desarrollo con un reglamento que puede ser objeto de alte

120

ción, siendo todos éstos detalles de carácter accesorio siempre y cuando no afecten a la esencialidad de este Modelo, que se resume en la siguiente

N O T A  
= = =

125

Los puntos que se reivindicán en el presente Modelo de Utilidad, son:

130

1º.- Juego de fútbol de sobremesa, que se caracteriza porque consta de un tablero de material adecuado en el que se halla dibujado un campo de fútbol con dimensiones proporcionales a las de reglamento, y las líneas reglamentarias de un auténtico terreno de juego en la que se hallan situados los once jugadores por bando en forma de círculos concéntricos de diferente color, existiendo una pluralidad de líneas que se distinguen por ser de diferentes colores, en un total de seis, de las cuales del mismo color son la que determina la mitad del campo y sus paralelas, de otro color las paralelas a los laterales del campo; de otro color las que parten del punto central del campo hacia la derecha con una inclinación de 30º sexagesimales; con otro color las que se inclinan en igual sentido pero con una inclinación de 45º; de otro color las que se inclinan a la izquierda, partiendo del mismo punto central y con 30º de inclinación, y por último y de otro color las que con inclinación también a la izquierda, esta inclinación alcanza los 45º.

140

145

2º.- Juego de fútbol de sobremesa, según la

150

155

160

165

170

precedente reivindicación, que se caracteriza porque en los puntos de intersección de las líneas se hallan unos pequeños círculos negros que determinan tramos iguales - en cualquier inclinación que determinan las líneas, y en cuyos puntos se realiza el entrecruzado de las mismas, - siendo puntos de referencia a recorrer por la pieza que constituye la pelota en forma de casquete esférico y según la numeración que determina la tirada de dos dados - con numeración del 0 al 5 en sus seis caras, más la de - otro dado que en sus seis caras aparecen los seis colores de las líneas del terreno de juego, para determinar el - color de la línea que a modo de trayectoria ha de recorrer la pelota, teniendo este tercer dado en dos de sus caras grabada una letra C (corner) y en otra la letra P (penalty).

3ª.- Juego de fútbol de sobremesa, según las - precedentes reivindicaciones, que se caracteriza porque aquellas líneas que coinciden o van a parar con los postes de las porterías, determinan la jugada de saque de - esquina que señalan unos arcos situados a escasa distancia del poste, y cuya jugada queda determinada por unas líneas de trazos negros que parten de las cuatro esquinas del terreno de juego y que las de cada lado del mismo coinciden en un punto fuera del área de penalty. Y

4ª.- "JUEGO DE FUTBOL DE SOBREMESA", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente Memoria Descriptiva, y grá-

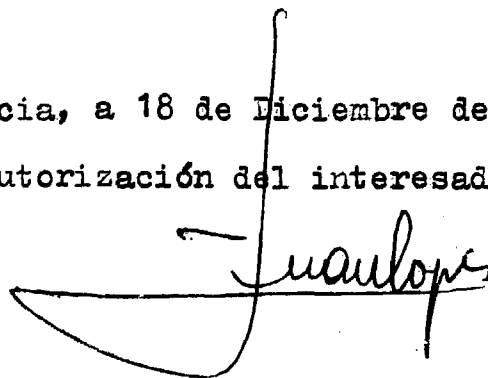
175

ficamente representado en las figuras del plano adjunto para su mejor comprensión.

Esta Memoria consta de OCHO hojas, escritas o mecanografiadas por una sola cara y a doble espacio en 175 líneas.

Valencia, a 18 de Diciembre de 1.979

Por autorización del interesado.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Juan Lopez". The signature is written in a cursive style with a large, sweeping flourish at the end.

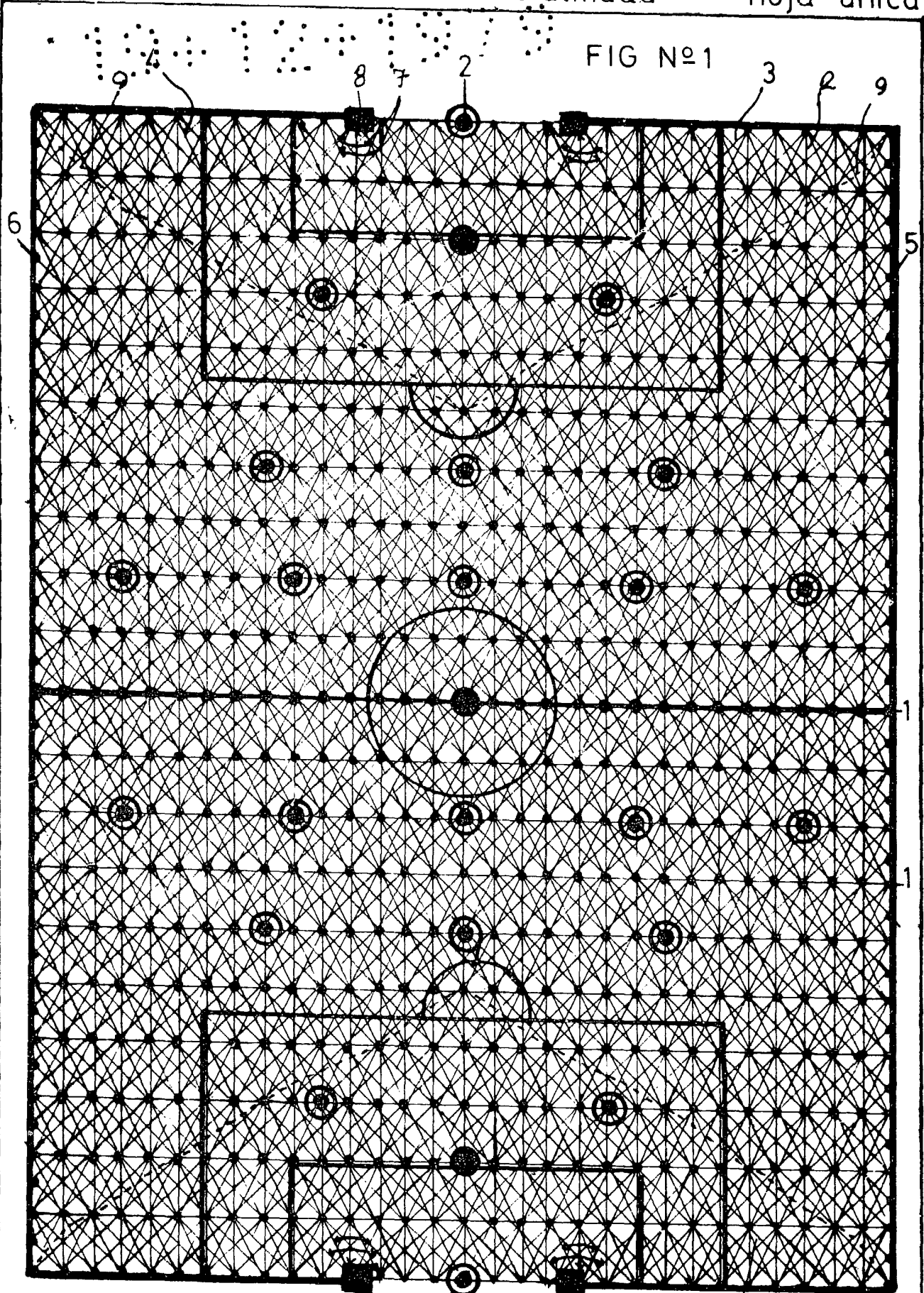


FIG N°1

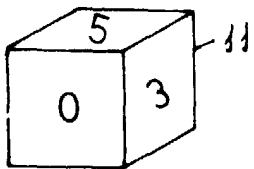


FIG. N°2

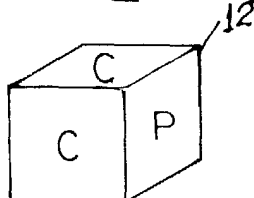


FIG. N°3



FIG. N°4

ESCALA VARIABLE  
MADRID DICIEMBRE 1979

*Mateo Maura*