



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	252160	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION			

MODELO DE UTILIDAD

16 FEB. 1981

30	PRIORIDADES	32	FECHA	33	PAIS
31	NUMERO				

67	FECHA DE PUBLICIDAD	61	CLASIFICACION INTERNACIONAL
			A63F 3/02

54	TITULO DE LA INVENCIÓN
	FUTBOLITO (fútbol con fichas)

71	SOLICITANTE (S)
	Angel González Jiménez

	DOMICILIO DEL SOLICITANTE
	c/Llobregat 1-6º A Móstoles (Madrid)

72	INVENTOR (S)
	Angel González Jiménez

73	TITULAR (ES)

74	REPRESENTANTE

MEMORIA DESCRIPTIVA

FUTBOLITO (Fútbol con fichas)

Es un juego de entretenimiento para dos personas. Se trata de jugar al fútbol con fichas, ganando al contrario a base de inteligencia.

Es un tablero en el cual está dibujado un campo de fútbol, -- dentro del mismo hay trazadas siete líneas verticales, nueve horizontales, trece líneas oblicuas hacia la izquierda y trece hacia la derecha. Con sesenta y tres puntos, sobre los que se van colocando las fichas, y tres puntos de gol en cada portería, I(izquierda), D(derecha) y C(centro); (figura 3ª).

Este juego además del tablero mencionado tiene veintidos fichas, dos balones y dos dados.

Cada jugador juega con once fichas, un balón y un dado, que tiene en sus caras las tres letras de los puntos de gol por duplicado. Las fichas tienen colores distintos a las del contrario para distinguir un equipo de otro. Cada ficha tiene en la parte superior una concavidad, (figura 2ª), para en un momento determinado pueda llevar su balón encima, (figura 1ª), para ir avanzando con él o pasarlo en su momento.

Todas las fichas se mueven en línea recta en todos los sentidos cuantos puntos quiera, mientras no tenga una ficha que se lo impida.

Cada jugador tiene que ir buscando hueco y líneas libres de fichas contrarias para cuando se vea la ocasión pasar el balón de ficha en ficha y meterlo en la portería contraria. O bien, avanzar la ficha que tiene el balón y meterse con él en la portería. También a su vez tiene que ir tapando huecos y líneas para que no le meta un gol el contrario en su portería.

REGLAMENTO

COLOCACION

Un portero en el centro de la porteria (linea 1), tres defensas en la linea dos, dos medios en la linea tres y cinco delanteros en la linea cuatro.

MOVIMIENTOS

Todas las fichas se mueven en linea recta en todos los sentidos cuantos puntos quiera, mientras no tenga ficha que se lo impida, En la porteria no puede haber más de una ficha. Hasta la linea de defensa (linea 2) sólo habra tres defensas y el portero que no puede salir fuera del área. Hasta la linea media (linea 3) no puede haber más de cinco fichas, es decir los dos medios y los tres defensas, pudiendo permutar los puestos. Por ejemplo: mientras un defensa esta adelante, un delantero puede cubrir su puesto atras.

EL BALON

Se pone inicialmente encima del delantero centro de cada equipo y se puede mover en lugar de una ficha cuando se quiera pasando lo de una ficha a otra siempre que no haya una ficha contraria que interrumpa el pase por la linea. La misión del balón es llegar a uno de los tres puntos (I,C,D) dentro de la porteria contraria, al producirse el gol se colocan las fichas de nuevo en la posición inicial. El jugador que meta más goles gana la partida.

FUERA DE JUECO

El fuera de juego se produce cuando una ficha atacante o varias, sólo tienen delante una ficha contraria, esto lo puede producir el contrario adelantando la defensa. El fuera de juego se castiga poniendo la ficha o fichas en la linea central (LC), y volviendo a mover el equipo del campo donde se ha producido la falta.

PENALTI

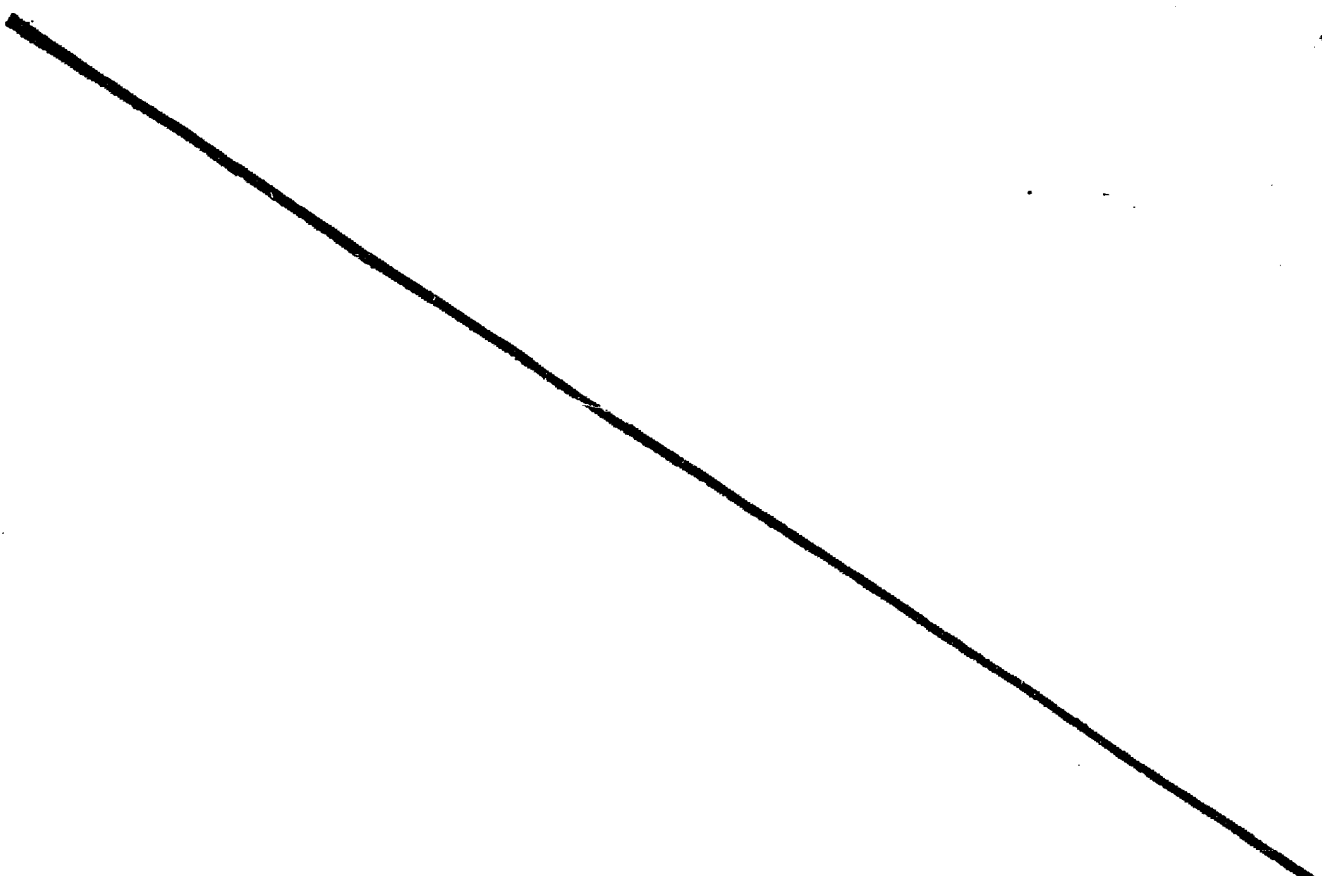
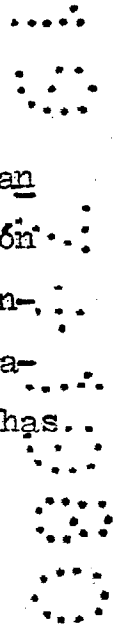
El jugador que ha movido una ficha y luego se da cuenta que el contrario le va a meter un gol, puede rectificar el movimiento para tapar esa linea, entonces se produce penalti, pero sólo cuando sea por peligro de gol y antes que el contrario coja su ficha.

EL DADO

Cada equipo tiene un dado con dos caras D (derecha), dos I (izquierda) y dos C (centro); las tres letras que hay al fondo de la porteria.

LANZAMIENTO DE PENALTI

Al producirse penalti se quedan las fichas como estan. El lanzador tira el dado saliendo una de las tres letras. A continuación hace lo mismo con su dado el defensor, si sale la misma letra, entonces lo ha parado siguiendo el juego. Si al lanzar los dados salen letras distintas resulta gol, y se vuelven a colocar las fichas para comenzar de nuevo.



REIVINDICACIONES

1º. FUTBOLITO (fútbol con fichas) consistente en un tablero en el cual esté dibujado un campo de fútbol. Dentro del mismo hay trazadas siete líneas verticales, nueve horizontales, trece líneas oblicuas hacia la izquierda y trece hacia la derecha. Con sesenta y tres puntos, sobre los que se van colocando las fichas, y tres puntos, de gol en cada portería (I) izquierda, (D) derecha y (C) centro.

2º. FUTBOLITO

Según reivindicación 1ª, que consta de veintidos fichas, dos balones y dos dados.

3º. FUTBOLITO

Según anteriores reivindicaciones en el que, cada ficha tiene una concavidad en la parte superior (figura 2ª) que puede llevar el balón encima (figura 1ª) para la consecución de jugadas.


4º. FUTBOLITO

Cada equino tiene un dado con dos caras D (derecha), dos I (izquierda) y dos C (centro) las tres letras que hay al fondo de la portería.

5º. FUTBOLITO (fútbol con fichas).

Móstoles, 19 de Julio de 1.980

Firma:



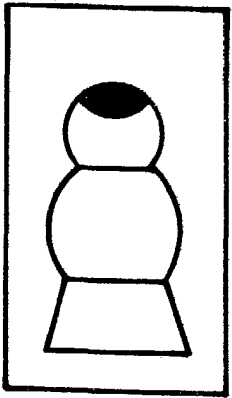


Fig. 2°

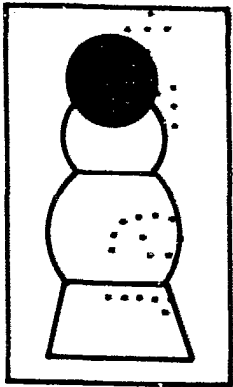
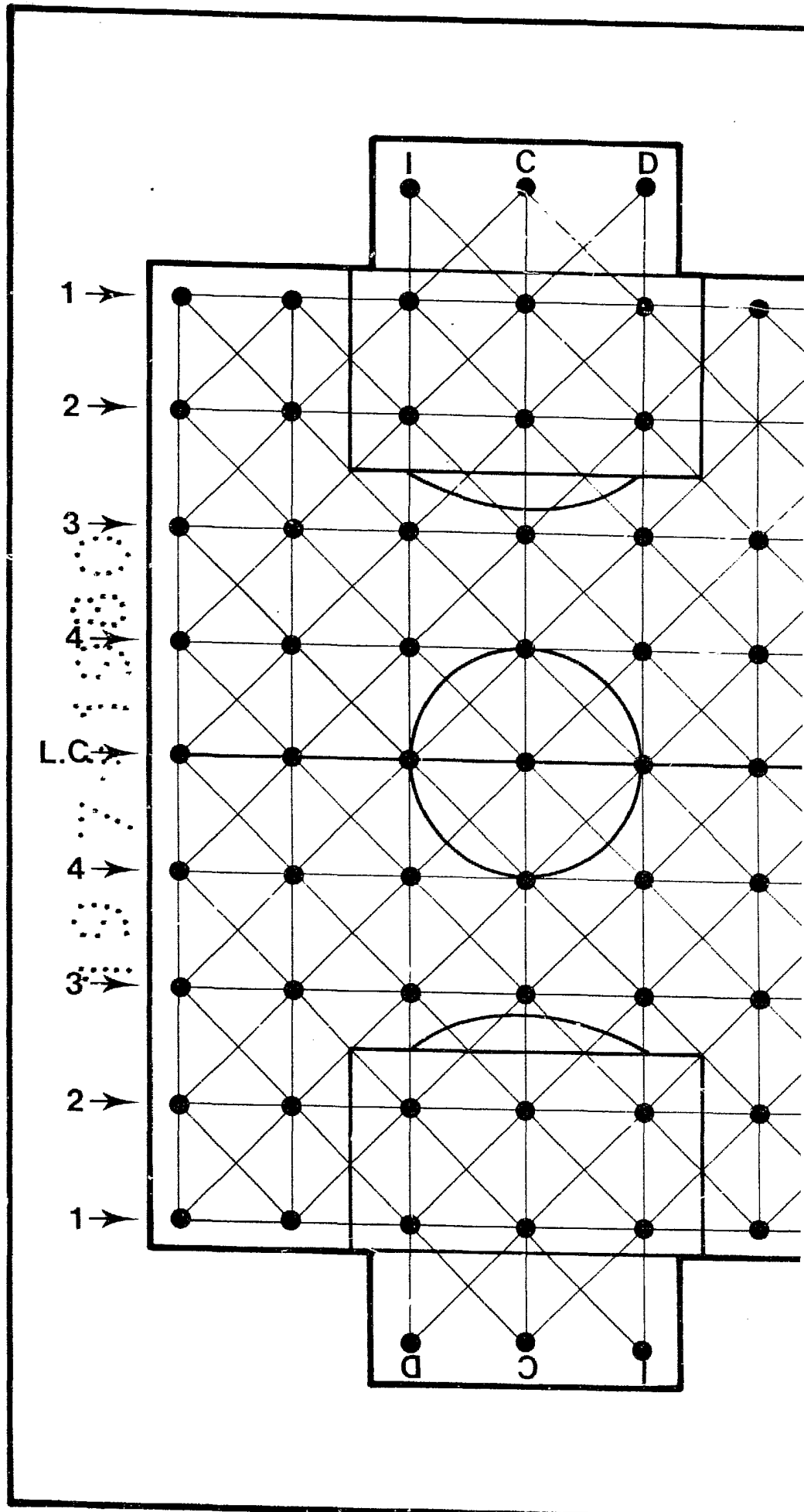


Fig. 1°



(Handwritten signature)

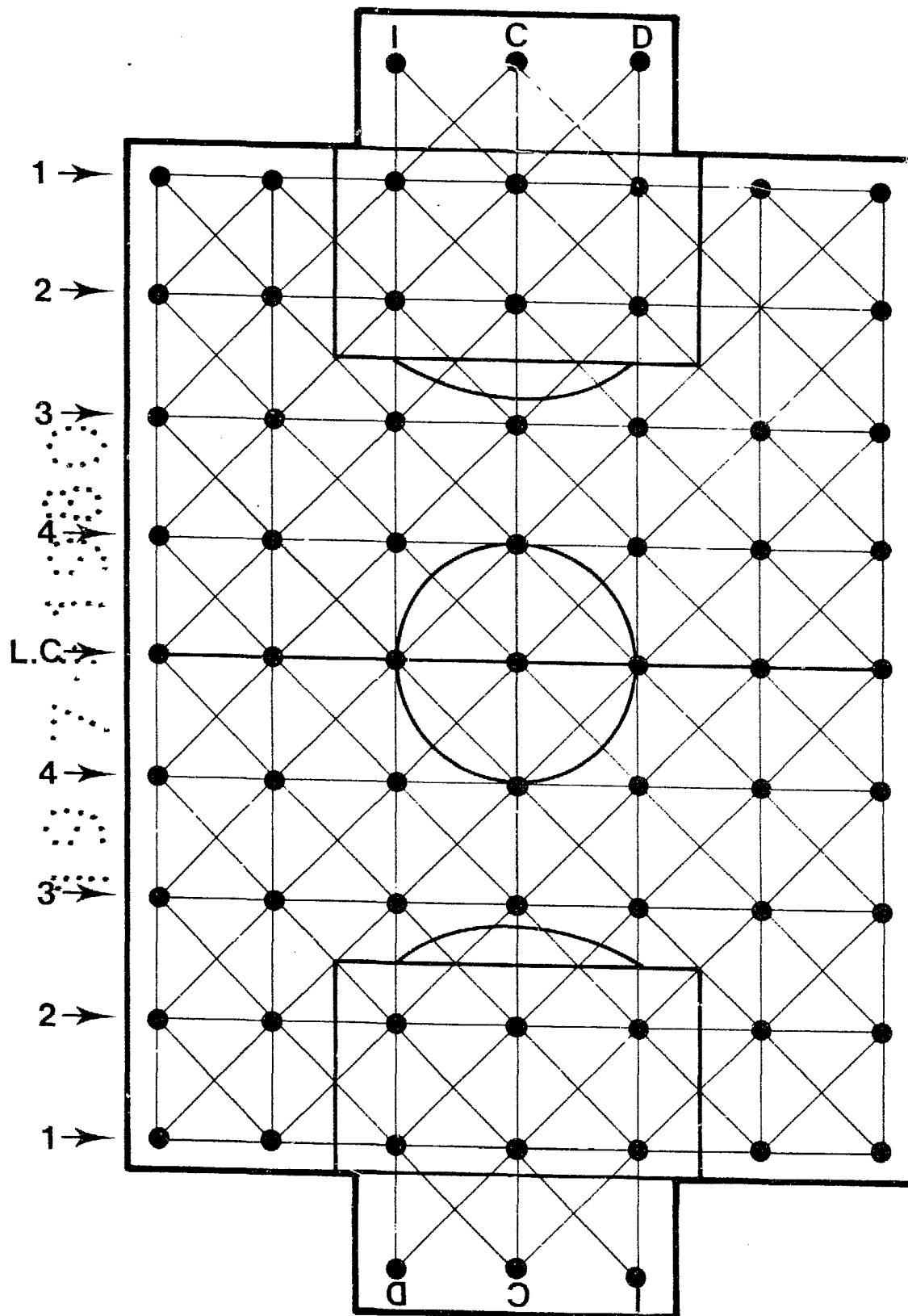


Fig.3

Handwritten signature