



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
	253118	
	(21) FECHA DE PRESENTACION	
	24 Setbre.1980	

MODELO DE UTILIDAD

16 DIC. 1980

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(48) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO RECREATIVO"

(71) SOLICITANTE ES:
DON DANIEL FLOTATS VISCARRET

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
León y Castillo, 48.-Las Palmas de Gran Canaria

(72) INVENTOR ES:
El propio solicitante.

(73) TITULAR ES:
El mismo

(74) REPRESENTANTE
DON EMILIO GUILL RUBIO, Agente Oficial de la Ppdad.Industrial

El presente modelo de utilidad tiene por objeto la declaración sobre la que debe recaer el privilegio de explotación industrial y comercial, exclusivos en territorio nacional, de acuerdo con la vigente legislación sobre Propiedad Industrial que, como el enunciado indica, se trata de un juego recreativo.

Este modelo de juego que se presenta constituye un entretenimiento de los llamados de mesa; el juego en sí es el fútbol y está ideado para participar dos contendientes sobre un tablero rectangular que comprende una gama de cuadritos en todo su interior, mediante una serie de líneas horizontales y verticales entrecruzadas. Una línea central más gruesa divide el rectángulo en dos partes iguales, quedando así establecidos los dos equipos a competir.

Sobre el fonde de cada zona de juego está marcada parte de la puerta o portería mediante líneas más gruesas que cubren un primer rectángulo compuesto por seis cuadritos y un segundo rectángulo compuesto por quince cuadritos; estas zonas representan el área pequeña al igual que el diseño normal de un campo de fútbol.

Los jugadores están representados por once fichas circulares móviles de un color determinado y otras once de otro color que representan a los dos equipos contendientes.

Las reglas del juego son:

Posición de comienzo, según se representa en el dibujo adjunto; en esta posición se sortea el saque y se comienza moviendo cualquier ficha (excepto portero) hacia otro cuadro, siempre en línea recta o por los vértices de la cuadrícula. Se juega alternativamente, después de cada jugada;

30 cuando se marca un gol, los jugadores-fichas deben colocarse nuevamente en la posición inicial, salvo que se de por concluida la partida, sobre todo si se ha concertado el encuentro a 15, 30, 45 ó 90 minutos de duración, e cuyo caso los tiempos para cada jugada pueden ser de igual número de
35 segundos o el tiempo que estipulen los contrincantes antes del partido. En el área pequeña solo puede moverse la ficha portero; el gol solo será válido cuando exista una relación ininterrumpida entre las fichas propias, desde el portero hasta el jugador que anota el gol. Es básico cortar la relación entre los jugadores, contrarios, preparando el contra-
40 ataque; en este primer nivel de juego las fichas pueden incluso ocupar los laterales o vértices junto a las fichas - propias o contrarias; en el segundo nivel del juego, únicamente pueden ocuparse los vértices; en el tercer nivel del
45 juego no pueden ocuparse los laterales o vértices existentes junto a los jugadores propios o contrarios.

Para mayor comprensión de lo anteriormente expuesto y únicamente a título de ejemplo no limitativo, se acompaña una hoja de plano en el que:

50 Fig. 1 - Representa el tablero con el dibujo del juego visto en planta. En esta figura se han indicado, con las referencias que a continuación se relacionan, los elementos siguientes:

- 1 - Tablero.
- 55 2 - Límites de campo.
- 3 - Línea central
- 4 - Círculo central.
- 5 - Líneas del área pequeña

60 7 - Fichas movibles.

Refiriéndonos a las antes citadas ilustraciones, que representan una forma esquemática de su realización industrial, y que únicamente se incluyen con carácter meramente informativo y por consiguiente no limitativo, tendremos:

65 Juego recreativo constituido por un tablero 1) donde están representados los límites del campo 2) conformando un área rectangular completamente cuadrículado mediante líneas verticales y horizontales que se entrecruzan; esta superficie está debidamente marcada en su parte central por una línea 3) que divide el campo en dos mitades longitudinales; sobre el círculo geométrico existe el también círculo central 4); en las zonas de porterías están representadas las líneas del área pequeña 5) y en los cuatro vértices del campo se representan los semicírculos de esquina 6):

75 El juego se realiza mediante fichas movibles que representan los jugadores, siendo éstas, once de un color y once de color distinto.

N O T A

80 Descrita suficientemente la naturaleza del invento, así como su ejemplo de realización práctica, solamente debe añadirse que son variables las circunstancias de tamaño, forma y materiales particularmente referidos a cada uno de los elementos que integran el conjunto, en el que podrá ser variado todo aquello que no suponga una alteración en la esencialidad del objeto expuesto en la anterior descripción, la cual deberá ser tomada en su más amplio sentido y no como

85

una limitación de posibilidades de realización, y siendo, por tanto, lo que se solicita Modelo de Utilidad por 20 años en España, lo que se recoge en las siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

1ª.- Juego recreativo que esencialmente se caracteriza por constar de un tablero que representa un campo de fútbol; once fichas movibles de color y otras once de otro que representan a los dos equipos contendientes; estas fichas son desplazadas según las reglas del juego, por dos personas que rivalizan por marcar goles en las respectivas porterías contrarias en un espacio de tiempo predeterminado.

2ª.-Juego recreativo, según anterior reivindicación, caracterizado porque el tablero es de forma rectangular con una cuadrícula interior, constituida por una serie de líneas horizontales y verticales, que se entrecruzan, formando series de cuadritos a razón de 167, 234, 300, etc.

3ª.-Juego recreativo, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque para señalar las zonas propias del juego del fútbol, se marcan en línea más gruesa, un círculo central de dos cuadritos de radio, las dos áreas pequeñas o porterías, una a cada lado extremo del rectángulo y en su parte central, constituidas por dos rectángulos, uno que cubre seis cuadritos, y el otro que cubre quince cuadritos, teniendo este en su frente un sector de arco que cubre un cuadrado hacia adelante y tres de ancho; asimismo los cuadritos constituidos en las cuatro esquinas del campo disponen de un arco formado por un cuarto círculo y que representan las zonas de saque de esquina.

4a.-"JUEGO RECREATIVO", según que ya sustancialmente descrito en la presente memoria, que consta de seis - páginas mecanografiadas por una sola cara y se representa en los dibujos adjuntos.

120

Madrid, 24 Septiembre de 1.980.

EMILIO GUIL RUDIO
P. P.



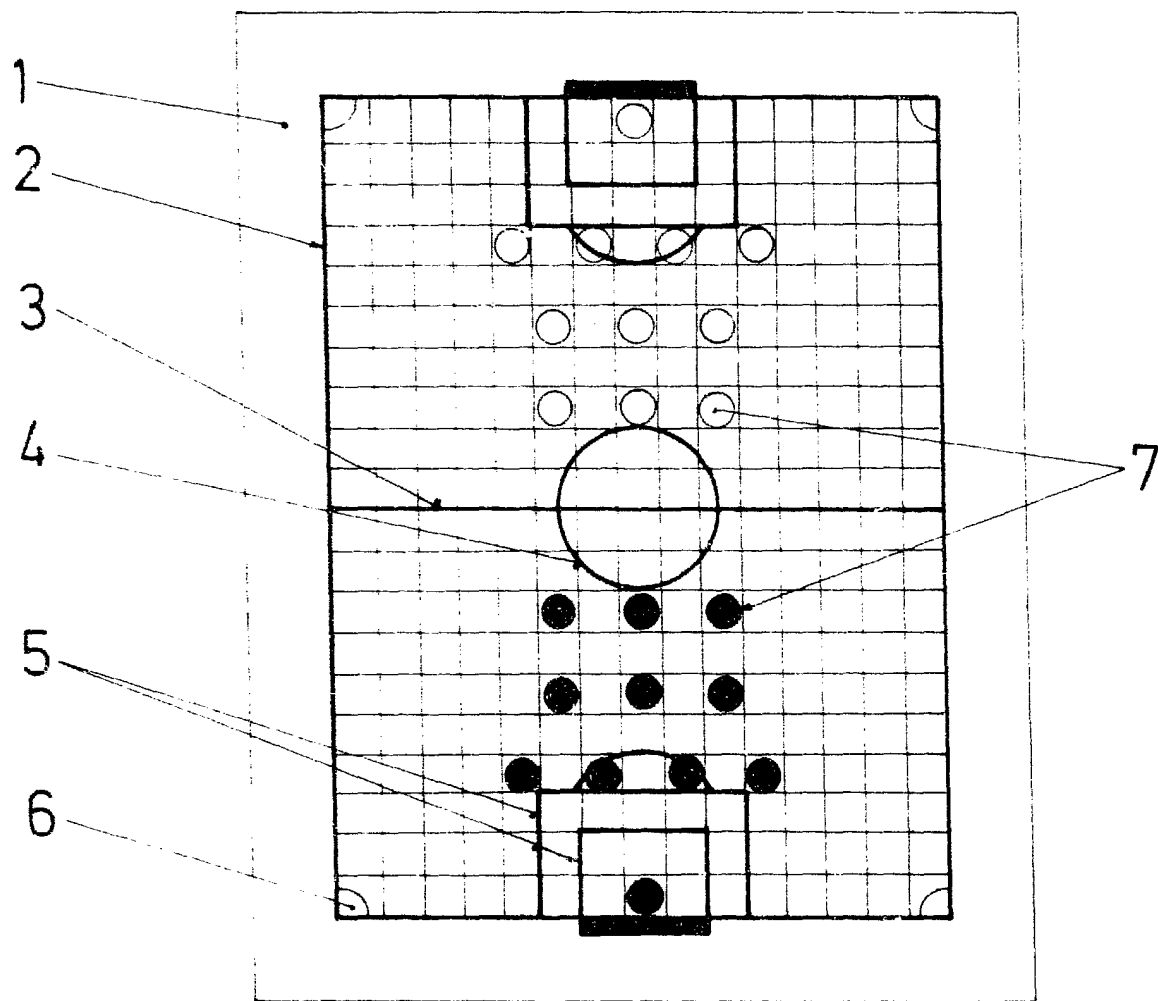


FIG-1

MADRID 24 SET. 1980
D. DANIEL FLOTATS VISCARRET
P.P. EMILIO RUBIO
P.P.