



ESPAÑA

(10) ES	(11) NUMERO	(19) Y
(21)	254.422/9	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	
	14-11-80	

MODELO DE UTILIDAD

16 OCT. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63 F 3/02

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO DE SOBREMESA

(71) SOLICITANTE (ES)
D. JOAQUIN Y D. RICARDO GIMENEZ-ARNAU PUENTE

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Lista de Correos FORT ANDRAITX-MALLORCA

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU

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
30 con el 171, en su nueva redacción afectada por la Orden de
18 de Noviembre de 1935).

1 La presente invención, según se expresa en el
enunciado de esta memoria descriptiva, consiste en un jue-
go de sobremesa que tiene por finalidad reproducir fielmen-
te el desarrollo de un encuentro de futbol.

5 En líneas generales el juego se constituye median-
te una porción textil de superficie pilosa con textura de
aparición de cesped, que presenta marcas delimitando zonas
de juego coincidente con las de un campo de futbol.

10 Una de las particularidades del presente juego,
consiste en el hecho de que el campo de juego se encuentra
dividido mediante líneas longitudinales y transversales en
cuarenta y cinco espacios distribuidos en número de nueve
por el lado mayor del rectángulo y de cinco por el lado me-
nor.

15 Otra de las particularidades de la presente in-
vención consiste en la previsión de haberse combinado con el
campo de juego, una serie de figuras en concepto de ejecu-
tantes cada una de las cuales incorporando una peana prefe-
rentemente rígida y dotada en dos de sus lados adyacentes,
20 de sendas muescas tendentes al semicírculo y de menor radio
que el que presenta una esfera pesada preferentemente de
acero y que cumple las funciones de balón de juego.

25 Otra de las particularidades consiste en el hecho
de que frente a cada portería se sitúa en funciones de guar-
dameta, una figura cuya peana presenta una sola muesca fron-
tal y se encuentra dotada esta figura y todas las demás fi-
guras de campo, de una raqueta manejable a través de un man-
go, que maneja la persona o personas que intervienen en el
juego.

30 Para complementar la descripción que precede...

1 te se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña con la presente memoria descriptiva un juego de dibujos donde se ha representado lo siguiente:

5 La figura 1ª muestra una vista en planta del campo de juego objeto de la presente invención.

La figura 2ª corresponde a una vista en perspectiva de una de las figuras constitutivas del guardameta.

10 Por último la figura 3ª corresponde a una vista en perspectiva de una de las figuras correspondiente a un jugador de campo.

15 Como puede apreciarse, a tenor de los planos comentados, el juego de sobremesa se constituye mediante una porción textil 1 de superficie pilosa con textura y apariencia de césped.

20 La porción textil 1 que es de configuración rectangular presenta marcas que delimitan zonas de juego coincidentes con las de un campo de futbol y se encuentran divididas mediante líneas longitudinales 2 y transversales 3 en cuarenta y cinco espacios 4 distribuidos en número de nueve para el lado mayor del rectángulo 1 y de cinco para el lado menor del citado rectángulo 1.

25 En combinación con el citado campo de juego 1, se han previsto una serie de figuras 5 en concepto de ejecutantes, cada una de las cuales incorpora una peana 6 angular cuya porción horizontal presenta sendas muescas 7 en las zonas centrales de sus bordes anterior y uno de los laterales.

30 Las muescas 7 preferentemente semicirculares pre-

1

esfera pesada preferentemente de acero, que será la que cumpla las funciones de balón durante el juego.

5

Las figuras que van a actuar como guardameta, presentarán una sóla muesca en el borde frontal de la placa inferior de la peana 6.

10

Todas las figuras 5, tanto guardameta como jugadores de campo y que se encuentran sobre la peana 6 disponen posteriormente de una especie de raqueta 8 manejable a través de un mango 9.

15

A base de esta constitución y en líneas generales el juego consiste principalmente en impulsar la bola de acero por los practicantes a través de las raquetas 8 portadoras de los jugadores y de las muescas en la peana.

A base de esta constitución y de este principio general de impulso de la bola de acero, una de las realizaciones preferentes es la que a continuación se indica:

20

Cada equipo que podrá ser de un jugador o varios por equipo, comprenderá diez figuras 5 de campo y un guardameta también 5. Imitando las reglas del futbol profesional, cada equipo deberá disponer además antes de comenzar el juego de cuatro jugadores 5 de campo y un guardameta adicional en calidad de reservas.

25

Antes de comenzar el juego cada jugador colocará en primer lugar su guardameta, en segundo lugar sus delanteros, en número indeterminado y de acuerdo con la táctica que se quiera emplear. En tercer lugar se colocarán sobre el terreno de juego, los medios y defensas, de modo que puedan cubrirse los delanteros del equipo contrario.

30

Convenientemente se fijará un tiempo de duración

1 se hará al sacar de la portería propia mediante su guardame-
ta, al equipo que le haya correspondido en suerte iniciar el
juego. Pueden utilizarse tiempos muertos o no, según se es-
tablezca antes de cada partido y las reglas generalmente se-
5 rán las que se utilizan en el futbol profesional aunque in-
dudablemente se podrán variar de acuerdo con la conveniencia
de los participantes.

Como reglas fundamentales, hemos de determinar que
si en un mismo cuadro 4 aparecen dos jugadores 5 de un equipo
10 y un jugador 5 de otro, se decretará falta por inferioridad
numérica sacándose la falta correspondiente que puede ser
directa si se encuentra en zona de tirar a gol o indirecta
si no lo está. La delimitación de las zonas de tiro se po-
drá sujetar también a las conveniencias de los participantes,
15 pudiéndose incluso emplear las propias marcas correspondien-
tes al futbol real, es decir que se denominaría zona de ti-
ro por ejemplo a la zona del área grande, o cualquier otra
que mediante una línea se pudiera trazar en el campo 1 de
juego.

20 La jugada la realizará el jugador que se encuen-
tre más próximo a la bola de acero y nunca un mismo jugador
podrá tocar dos veces la misma bola sin antes haber tocado
la misma a otro jugador propio o del equipo contrario.

25 Antes de realizar una jugada, el equipo contrario
podrá disponer sus jugadores de una manera determinada para
defender la posible jugada del contrario, el cual si va a
tirar a gol deberá de avisarlo para que el equipo contrario
instale y posicione sus jugadores de la manera más convenien-
te. También habrá tiempos en los que los dos equipos podrán
30 realizar los cambios de posicionamiento de sus jugadores

1 pudiendo ser estos tiempos predeterminados en un reglamento
convencional o antes de cada partido. Estos cambios podrán
realizarse por ejemplo cuando el balón sale fuera de los
límites del campo o cuando se ha producido un gol, o cual-
5 quier otra circunstancia que se determine.

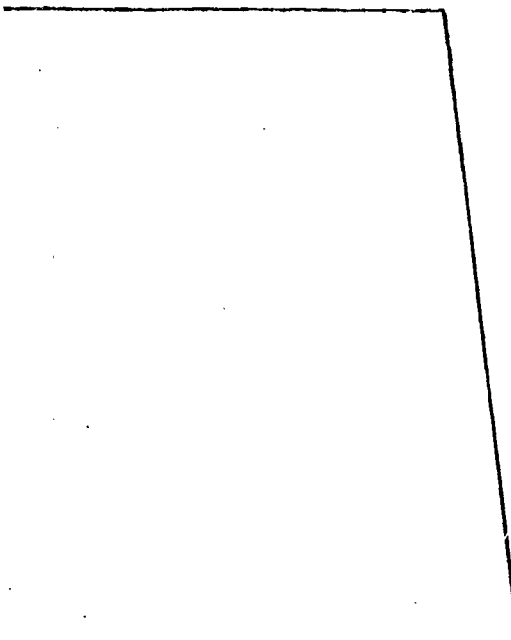
También se podrán aplicar las disposiciones nor-
males del reglamento del futbol profesional, es decir fuera
de juego, faltas etc. Si por ejemplo en la trayectoria de la
bola, ésta abate a un jugador, este podrá ser cambiado, y
10 si cae fuera de los límites del campo, por ejemplo podrá ser
expulsado. Las caídas intencionadas o no de un jugador del
equipo contrario podrán ser también castigadas prácticamente
como lo determina el propio reglamento de futbol profesional.

En la práctica pues se puede realizar un reglamen-
15 to basado fundamentalmente en el profesional, que puede ser
determinado antes de cada partido o simplemente si se cele-
bran competiciones entre múltiples equipos ya de antemano se
puede determinar cual es el reglamento que se va a seguir en
el desarrollo de todos los partidos.

20

25

30



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" fijando
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-
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 resúmen, el privilegio de explotación exclusi-
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-
30 guientes:

1 1- JUEGO DE SOBREMESA, que teniendo por finalidad
reproducir fielmente el desarrollo de un encuentro de fut-
bol, esencialmente se caracteriza porque se constituye me-
diante una porción textil de superficie pilosa con textura
5 y apariencia de césped, que presenta marcas que delimitan
zonas de juego coincidentes con las de un campo de futbol
y que está dividida, mediante líneas longitudinales, trans-
versales, en una cuadrícula compuesta por 45 espacios dis-
tribuidos en número de 9 para el lado mayor del rectángulo
10 y 5 para el lado menor, habiendose previsto en combinación
con tal campo de juego, una serie de figuras en concepto
de ejecutantes, cada una de las cuales está incorporada a
una peana, preferentemente rígida y dotada en dos de sus
lados adyacentes, de sendas marcas tendentes al semicircu-
15 lo y de menor radio que el que presenta una esfera pesada,
preferentemente de acero y que cumple funciones de balón de
juego, habiendose previsto que frente a cada porteria se
sitúe, en funciones de guardameta, una figura cuya peana
presenta una sola muesca frontal y estando dicha figura fi-
20 jada a una especie de raqueta manejable a través de un man-
go que ase una de las personas que intervienen en el juego.

2- Se reivindica por último como objeto sobre el que
ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita: JUEGO
DE SOBREMESA.

25

30

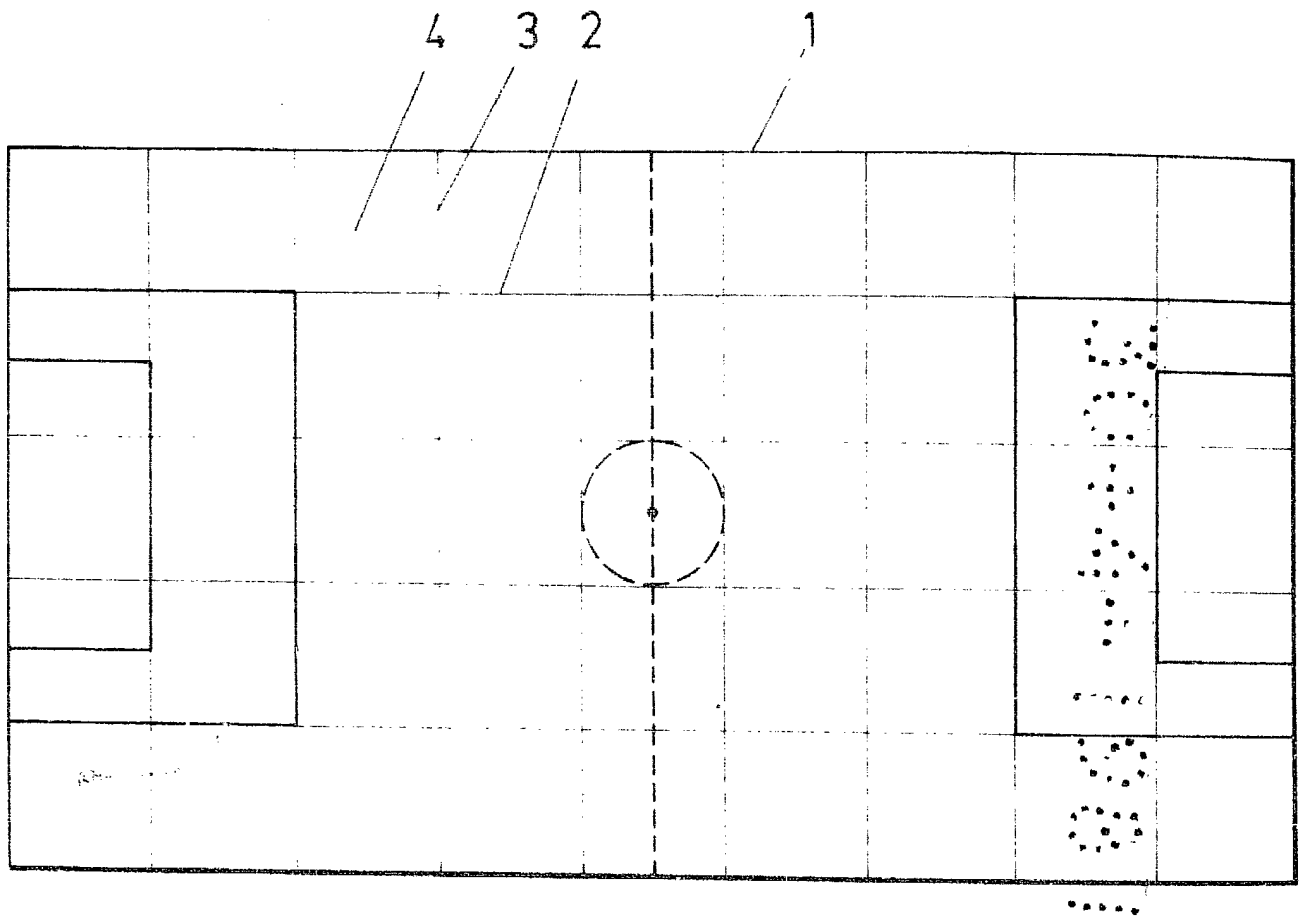


FIG.1

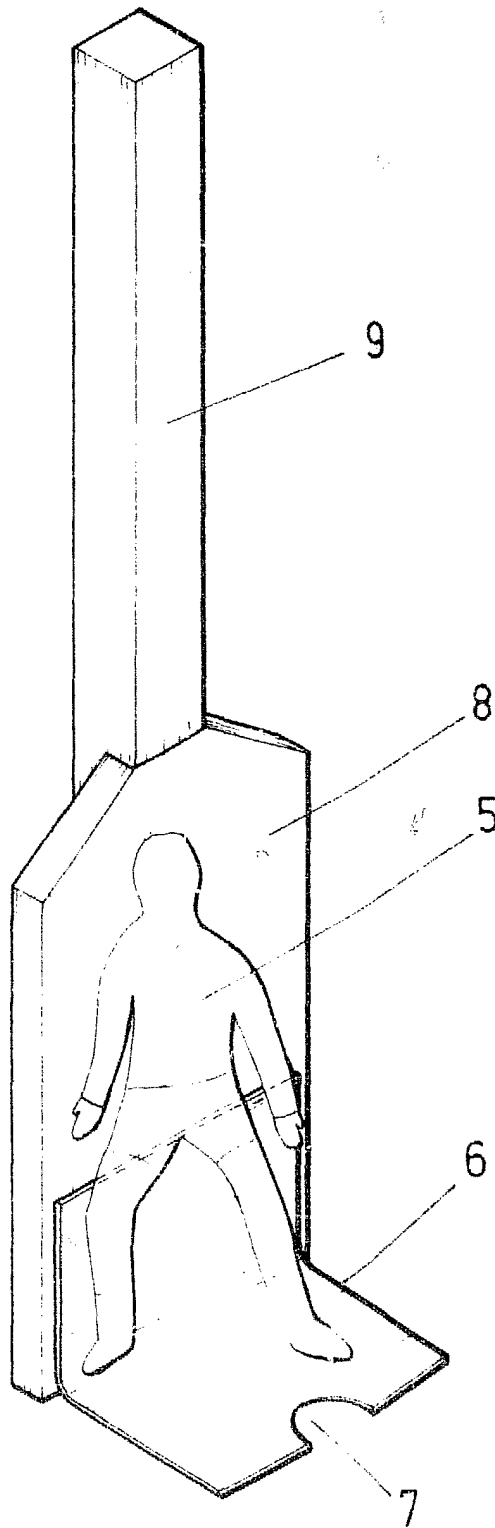


FIG.2

ESCALA VARIABLE

Madrid, 14 de noviembre de 1980

BERNARDO UNGRIA

P. P.

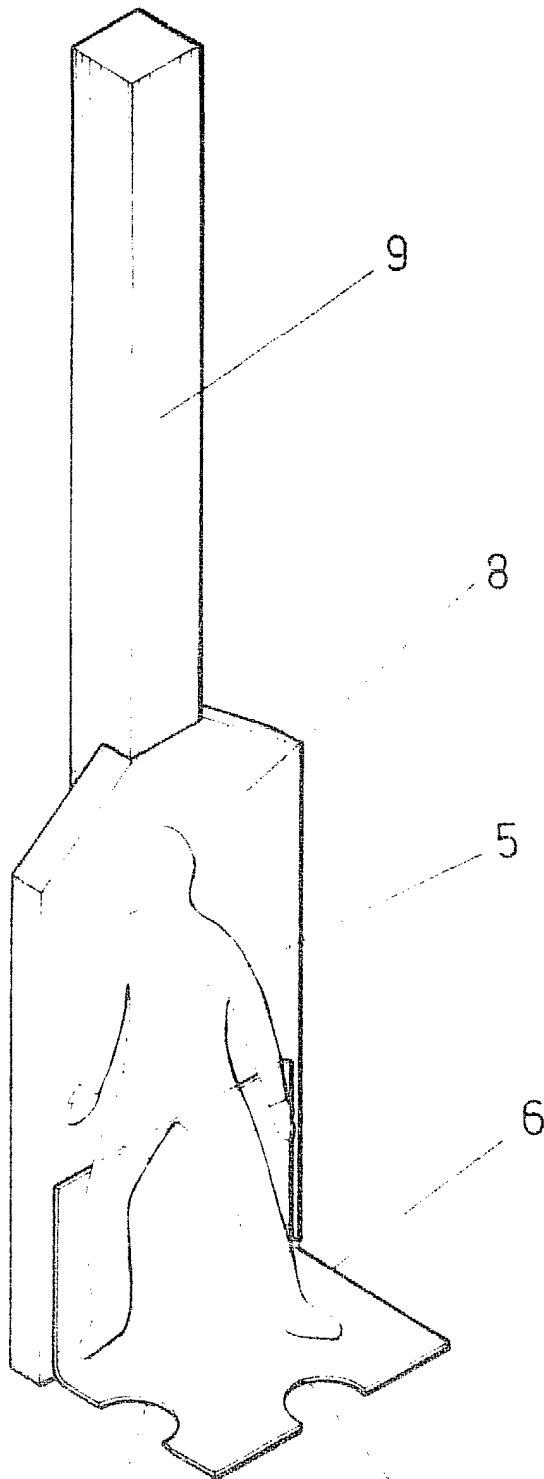


FIG. 3

ESCALA VARIABLE

Madrid, de de 1980

BERNARDO UNGRIA

p. p.