



ESPAÑA

19 ES 21 22	11 NÚMERO 255215	10 Y
	22 FECHA DE PRESENTACION 23-12-80	

MODELO DE UTILIDAD 16 SET. 1981

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

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/00
------------------------	---

54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO DE SOBREMESA

71 SOLICITANTE (S) Dña. ANA MARIA TUTZO
--

DOMICILIO DEL SOLICITANTE C/Virgen del Carmen, 135-2ºB - MAHON (MENORCA)

72 INVENTOR (ES)

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y POMBO
--

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de sobremesa, de unas características constructivas muy sencillas, siendo las reglas de juego muy concretas que hacen que el juego resulte muy entretenido para las personas que lo practican, que no tienen por que ser únicamente niños, sino también personas mayores. Todo ello si se tiene en cuenta que dicho juego dadas sus características propias, y que se indicarán en el transcurso de la presente Memoria, se adapta perfectamente para ser practicado en familia.

5

10

El juego en sí consta de un tablero rectangular que muestra, por, al menos, una de sus caras una cuadrícula. El tablero presenta una longitud doble que su anchura con el objeto de que una línea central transversal divida el tablero en dos mitades presentando en ambas cuadrículas el mismo número de filas y de columnas.

15

Cada una de las dos partes del tablero muestran dos líneas transversales, paralelas a la línea central, que definen tres zonas de diferente ancho.

20

El tablero así constituido simula un campo de futbol con sus porterías y los jugadores de cada equipo se disponen en la parte correspondiente del tablero y en las zonas anteriormente indicadas; de manera, que el portero y los defensas no pueden salir de la zona defensiva; los jugadores de medio campo no pueden salir de su zona, que es la más ancha, y los delanteros tienen una zona muy estrecha y su función es la de avanzar hacia el campo contrario.

25

Un partido entre dos equipos se juega con una ficha o balón de base plana para poderle apoyar sobre el tablero. Asimismo se utiliza un cubilete con un dado.

30

La mecánica del juego es la siguiente:

Cada participante en el juego tiene derecho a una tirada con el dado, según la puntuación que saque mueve el jugador que quiera de su equipo con el objeto de conservar o acercarse al balón que en un principio se colocó en el centro del campo.

Los jugadores pueden moverse libremente hacia atrás, hacia adelante o hacia los lados; en línea recta o en diagonal. La única limitación radica en que los jugadores no pueden salir de su zona de juego excepto los delanteros que son los que se pueden mover lógicamente hacia el campo contrario.

Respetando el número de la tirada, los jugadores podrán hacer la combinación de movimientos de casillas que sea oportuno en el juego, es decir, la jugada más correcta en función de la intuición del participante en el juego, siempre y cuando que mueva un sólo jugador por tirada. Así, puede avanzar, pasar el balón, a un compañero, jugador o marcar a un contrario. Cuando un jugador cae en el casillero de un contrario o pasa por este casillero en el camino de la jugada lo saca del campo y éste tiene que volver a la posición inicial que ocupaba al principio del partido.

Cada vez que un delantero logra introducir el balón en la portería contraria, como consecuencia de la puntuación obtenida al tirar el dado, marca un gol.

Como es lógico, y al margen de la invención puede utilizarse un marcador para anotar los goles marcados por cada equipo. De igual forma puede vestirse a los jugadores de cada equipo con camisetas fácilmente recambiables que representen un equipo de futbol o selección nacional.

Dentro de las normas de juego pueden hacerse competencias al estilo, por ejemplo, de un campeonato del

mundo.

Para un mayor entendimiento de la inven
ción, a continuación se refiere un ejemplo práctico de realiza-
ción enunciativo y no limitativo de la misma, todo ello con refe-
rencia a los dibujos adjuntos, en los que:

La figura 1 muestra una vista en planta
del tablero de juego.

La figura 2 muestra una vista lateral
del balón utilizado en el juego.

La figura 3 muestra una vista del cubile
te y dado utilizado en el juego.

Las figuras muestran; el juego l'consti
tuido por un tablero 2 que muestra una cuadrícula 3 la cual está
dividida en dos porciones iguales 4 y 5, cada una de las cuales
presenta una serie de zonas 6, 7 y 8, correspondientes; a: la de-
fensa, medio campo y delantera. En el juego entra a formar parte
un cubilete 9 y un dado 10 así como un balón 11 que es movido por
los jugadores 12 de cada equipo con la finalidad de introducirlo
en la portería 13.



Descrita suficientemente la naturaleza
del invento, así como la manera de realizarlo en la práctica, de
be hacerse constar, que las disposiciones anteriormente indica-
das son susceptibles de modificaciones de detalle en cuanto no
alteren su principio fundamental.

REIVINDICACIONES

1.- Juego de sobremesa, caracterizado porque está constituido por un tablero rectangular de doble longitud que anchura, en el que se juega al futbol, y que presenta en, al menos, una de sus caras una cuadrícula dividida en dos porciones iguales, en cada una de las cuales van dispuestas unas fichas o jugadores de uno de los dos equipos, encontrándose cada porción dividida en, al menos, tres zonas; defensa, medio campo y delantera, y porque mediante la puntuación obtenida con un dado se desplaza el balón por los jugadores hasta conseguir introducirlo en una de las porterías.

2.- Juego según la reivindicación 1, caracterizado porque el balón se desplaza en cualquier dirección dentro de la cuadrícula correspondiente.

3.- Juego de sobremesa, todo ello tal y como queda sustancialmente descrito en la presente Memoria e ilustrado en los dibujos adjuntos.

Esta Memoria consta de cuatro hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 14 ABR 1961

Dña. ANA MARIA TUTZO.

J. M. GONZALEZ ABRIO Y PUMPU
 A. a. Firmado: J. Suarez Diaz

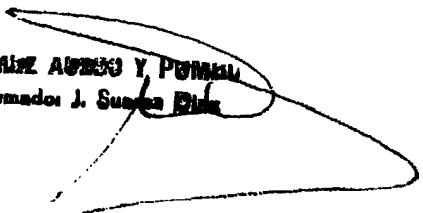


FIG. 1

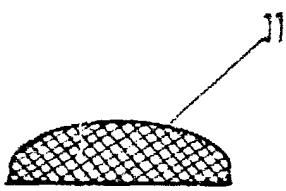
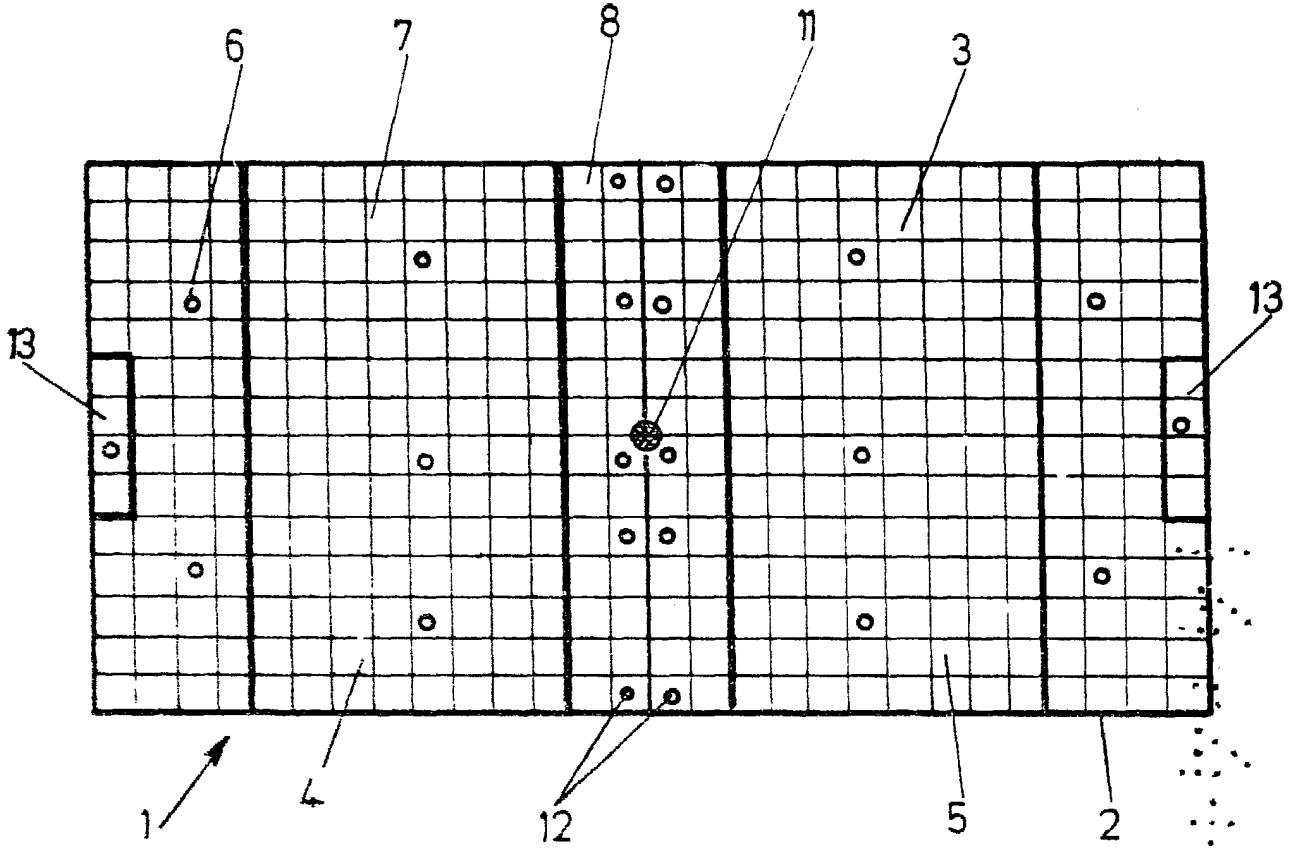


FIG. 2

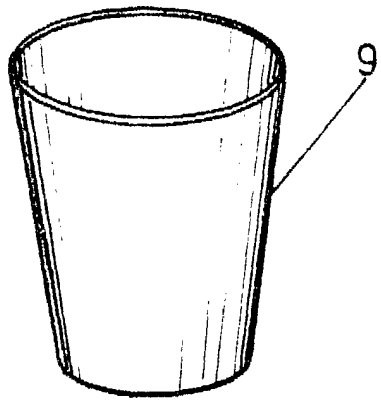


FIG. 3

Escala VARIABLE

Madrid ~~1944~~
 S. M. L. AZARU Y PARRA
 Firmador J. Suarez