

10 ES	11	NUMERO	10 Y
	21	256749	
	22	FECHA DE PRESENTACION	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 JUL. 1981

30 PRIORIDADES:	32 FECHA	33 PAIS
31 NUMERO	MIC	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> H C 3 F 3/00 </div>		

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL

54 TITULO DE LA INVENCION

"JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA"

71 SOLICITANTE (S)

DON JUAN IGNACIO ARIÑO DE ANDRES

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

MADRID.- Avd. de Bruselas, 65

72 INVENTOR (ES)

EL MISMO SOLICITANTE.

73 TITULAR (ES)

EL MISMO SOLICITANTE.

74 REPRESENTANTE

DON JOSE PONS TORRES.

El objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad, se refiere a " JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA ", consistente en un juego mezcla de azar y de cálculo de probabilidades para fijar sobre un determinado tablero con ayuda de fichas y dados y cuyas características de novedad le confieren la cualidad de aportar a lo ya conocido las siguientes ventajas.

1.- Es un juego altamente instructivo y de gran impacto.

2.- Depende de medios de azar y de una previsión de probabilidades que hace cada jugador.

3.- Permite variación en la actuación, con posibilidad de jugadas " generales ", o de fallos, y jugadas de conjunto.

4.- Se acomoda de forma notable al juego de fútbol sala real.

5.- Puede jugarse entre dos personas con cinco jugadores (fichas) por bando.

6.- Puede realizarse de forma sencilla con tableros perforados o equipos magnéticos o por simple superposición.

7.- Puede realizarse mediante conexiones y mandos electrónicos.

8.- Según la versión los costes son bajos.

En el adjunto plano, al objeto de facilitar su descripción, a título de ejemplo y por ello sin carácter limitativo alguno por lo tanto se ha representado una forma característica de realización del modelo que se preconiza.

La figura 1 representa una vista en perspectiva de una realización del modelo.

La figura 2 es una vista frontal del tablero-terreno de juego.

30 En las figuras 3, 4, 5 y 6 se han representado distintas formas de realizarse un jugador.

En las figuras 6, 7 y 8 son distintas formas de realizarse el balón.

35 Finalmente en la figura 9, se representa un despiece del jugador-ficha.

40 El juego de fútbol sala de sobremesa es un juego de participación en el que compiten dos jugadores cada uno con un equipo formado por cinco fichas-jugadores, las cuales desplazan una ficha balón, según la puntuación que determinan los dados, sobre un tablero cuadrículado y delimitado que constituye el terreno de juego todo ello de acuerdo con unas normas que confieren a la partida un doble carácter, educativo, por el ejercicio mental y que entrena el cálculo de probabilidades de los distintos movimientos, y deportivo por ser fiel reflejo de lo que ocurre en un auténtico encuentro de fútbol sala.

45 La presentación del juego se realiza en varias versiones, magnéticas, perforada por superposición mediante adherencia, etc. En cada caso los distintos elementos se adaptan a unas u otras modalidades.

50 Como se puede apreciar en las correspondientes fi-

55 guras jugador, el terreno de juego, los dados y el marcador. La ficha-balón tendría forma esférica (1), y en la versión perforada, la cual se ha representado en la figura 6, el balón (1) tendría un pequeño apéndice (2), que permite su encaje en las perforaciones (3)- del tablero (4), o en el vaciado 5 de la cabeza 6 del jugador ficha. En la versión magnética, podría tener la forma representada en la - figura 7, teniendo un pequeño imán (7). En la versión de simple posicionamiento, el balón (1) estaría montado sobre una base (8) lisa con un rebaje central (9). Las fichas-jugador, tendrían las formas- representadas en las figuras 3, 4, 5 y 9. En la versión perforada,- 60 la cabeza 6 tendría el orificio central 5. En la versión magnética- la cabeza tendría un pequeño imán 10, con peana 11 y eventual imán- inferior 12. En la versión de simple posicionamiento, la cabeza ten- dría una zona superior plana con un saliente 12, en todos los casos 65 las cabezas y pies de los jugadores-ficha, podrían soportar de for- ma estable la ficha-balón, cuando ésta coincide con la ficha-juga- dor en una misma posición.

70 Así mismo, tal y como se puede apreciar en la fi- gura 9, la cual es una realización del presente jugador-ficha, éste podría constar de una esfera superior a modo de cabeza 13, con tra- mo 14, pivote 15, cuerpo cilíndrico coloreado 16 y anillo retenedor 17.

75 Hay cinco fichas por cada equipo: 4 jugadores de- campo y un portero, de distinto color o forma que lo distinga para- uno y otro equipo:

80

El terreno de juego estaría formada por una lámina de material sintético, madera, etc, o chapa de hierro pintada de forma rectangular cercado por una moldura y dividido por el eje de simetría (18) en dos campos iguales y simétricos el (19) (uno para cada equipo), delimitado todo él por una serie de líneas que enmarcan las diferentes areas de que consta, según se detalla en la figura 2.

85

El terreno de juego contine en su interior 165 cuadrículas iguales (11 a lo ancho por 15 a lo largo), cuyos vértices son las posiciones por donde se desplazan las fichas. Además, el punto de intersección de las dos diagonales de cada cuadrícula, constituye una posición más en cada una de ellas. De esta forma son 357 posiciones las que contiene en total el terreno de juego: 11 sobre la línea divisoria de ambos campos y 173 en cada uno de ellos.

90

En cada campo existe un área de portero, con 30 posiciones (20) con su correspondiente portería (21) y línea de gol -- (22). En el centro del terreno de juego existe un círculo (23) con 21 posiciones: 3 sobre la línea divisoria y 9 y 9 respectivamente en cada uno de los campos.

95

Así mismo, existen 4 posiciones de saque de córner- (24), 2 de lanzamiento de penalty (25) y uno de saque de centro (26).

En cuanto a los dados, podrían ser hexaédros, preferentemente con dígitos, los cuales en la presente realización estarían encapsulados en (27), siendo accionados por pulsadores 28 incorporados al modelo.

100 Los marcadores 29 se ían adecuados para llevar a ca-
bo no solo el tanteo, sino también si se desea, el tiempo en el que -
se está jugando. En el presente modelo se han realizado a base de pul-
sadores 30, con accionamiento mediante trinquete, pero evidentemente-
podrían ser realizado de cualquier otra forma.

105 Finalmente, y como complemento del modelo, este po-
dría llevar un marco a modo de graderío (31), con una o dós tapas (32)
basculantes a modo de vestuario o receptáculo para guardar los jugado-
res-ficha y balones-ficha, los cuales tendrían topes o cierres 33 que
permitirían la apertura o cierre de los receptáculos-vestuarios.

110 Este Modelo es realizable en cualesquiera de tama-
ños y materiales adecuados, siendo susceptible de toda clase de modi-
ficaciones de detalle en tanto que estas no alteren su fundamento.

- N O T A -

115 Los puntos de invención propios y nuevos que son ob-
jeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en España por vein-
te años son los siguientes.

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

120 1.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, caracteriza-
do por estar constituido por un tablero de forma rectangular, dividi-
do en dos zonas iguales por un eje de simetría recto y perpendicular-
a los lados mayores del rectángulo.

2.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivin-
dicación anterior caracterizado porque el tablero total dispone prefe-
rentemente de 165 cuadrículas iguales (11 a lo ancho por 15 a lo lar-

125

go) cuyos vértices son las posiciones por donde se desplazan las fichas. Además potestativamente el punto de intersección de las dos -- diagonales de cada cuadrícula constituye una posición más en cada -- una de ellas, constituyendo de ésta forma 357 posiciones las que con tiene en total el terreno de juego: 11 sobre la línea divisoria de -- ambos campos y 173 en cada uno de ellos.

130

3.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según rei-- vindicaciones anteriores caracterizado porque en cada campo existe -- un área de portero con forma de sector circular, con 30 posiciones, con su correspondiente portería y línea de gol. En el centro del terreno de juego existe un círculo con 21 posiciones: 3 sobre la línea divi-- soria y 9 y 9 respectivamente en cada uno de los campos.

135

4.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según rei-- vindicaciones anteriores caracterizado porque asimismo existen 4 po-- siciones de saque de córner, 2 de lanzamiento de penalty y una de sa-- que de centro.

140

5.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según rei-- vindicaciones anteriores caracterizado porque las posiciones determi-- nan líneas que serán paralelas o perpendiculares a la línea de sepa-- ración de dos campos, pero cuyo paralelismo se realiza con desplaza-- miento de una línea sobre otra en el valor mitad de la distancia en-- tre dos posiciones contiguas.

145

6.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según rei-- vindicaciones anteriores caracterizado porque consta de 10 fichas-ju-- gador (5 por equipo) y una ficha-balón, pudiendo ser realizadas en--

150 base a figuritas con esfera superior a modo de cabeza con taladro cen-
trado, un tramo cilíndrico y apéndice de menor diámetro, con cuerpo -
cilíndrico y anillas de retención.

155 7.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque puede ser adecuadamente mo-
dificado para utilización con medios magnéticos o de simple posiciona-
miento.

160 8.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque consta de una ficha-balón-
que puede tener distintas formas, o color o tamaño que las de la rei-
vindicación anterior y que al igual que aquella puede situarse en el-
tablero en determinada posición, por introducción en taladros del ta-
blero, simples posicionamientos mediante imanes o por medios adhesi-
vos y que materializa el balón.

165 9.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque existe posibilidad de so-
portar temporalmente la pelota de fútbol sala por un jugador, mediante
imanes, taladros y pivotes o peana soporte o adhesiva.

170 10.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque el juego se realiza con --
cinco jugadores-fichas por bando, siendo diferenciables las dos fichas
que representan a los porteros y una onceava ficha que sería la ficha-
balón diferente a todas las demás.

175 11.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivin-
dicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de dados, -
pudiendo ser accionados los mismos mediante pulsadores, que los harían

moverse dentro de receptáculos transparentes.

180 12.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque estaría dotado de marcadores de tanteo y tiempos con mandos, siendo una realización de los mismos a base de pulsadores con trinquete.

13.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el campo de juego, podría estar rodeado total o parcialmente por un marco a modo de grade río, que tendría el marcador y los dados.

185 14.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA, según reivindicaciones anteriores caracterizado porque el marco a modo de grade derío, podría ~~tener~~ a modo de vestuarios, uno o dos receptáculos para almacenaje de jugadores-ficha y balón-ficha con cierre adecuado.

190 15.- JUEGO DE FUTBOL SALA DE SOBREMESA.

Tal y como se ha descrito en la memoria que antece de y para los fines en ella especificados.

Consta la presente memoria descriptiva de ocho ho- jas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 6 de Marzo del 1.981

JOSÉ PONS TORRES

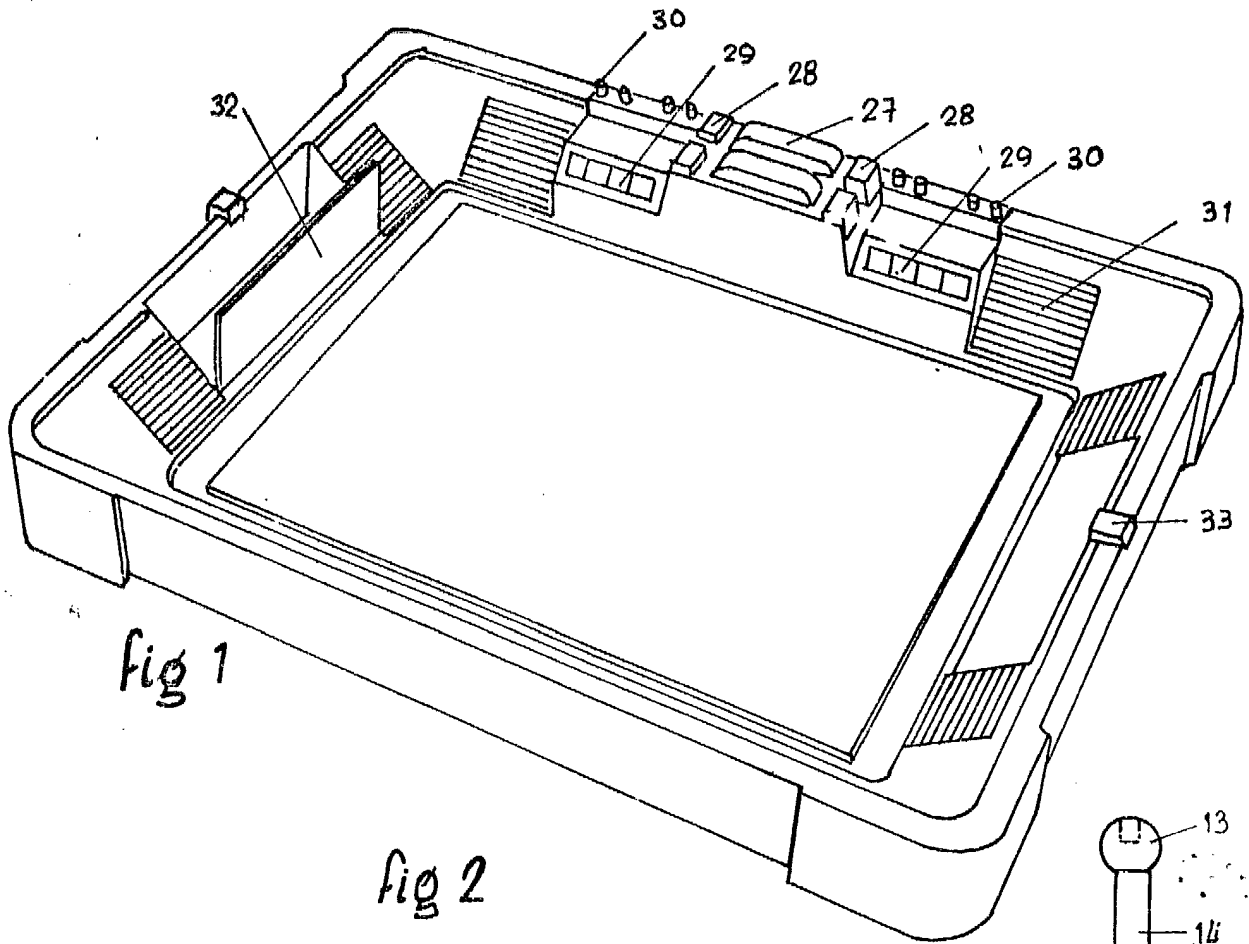
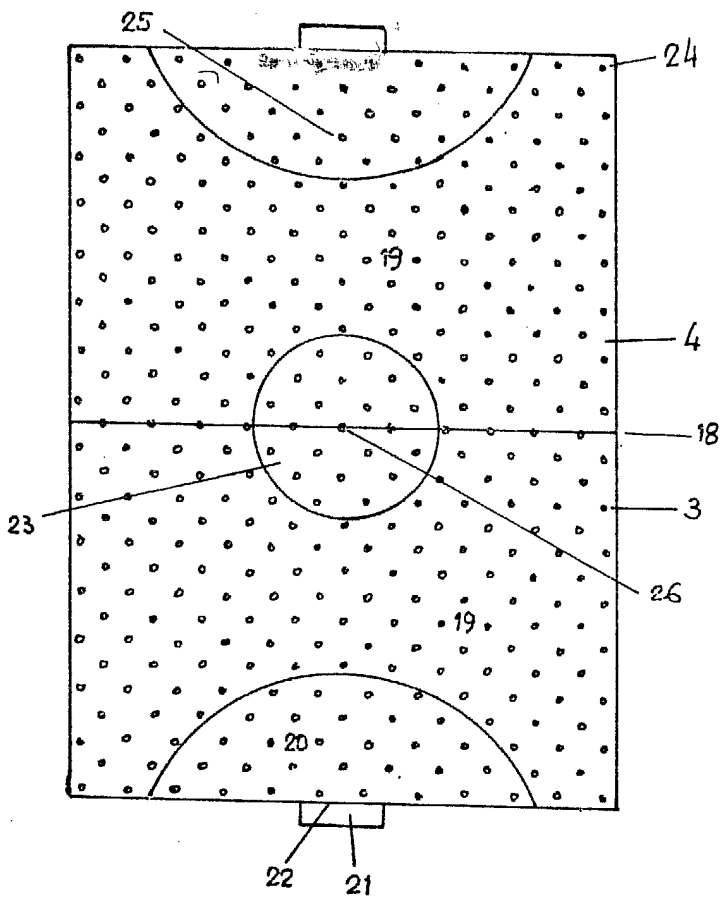
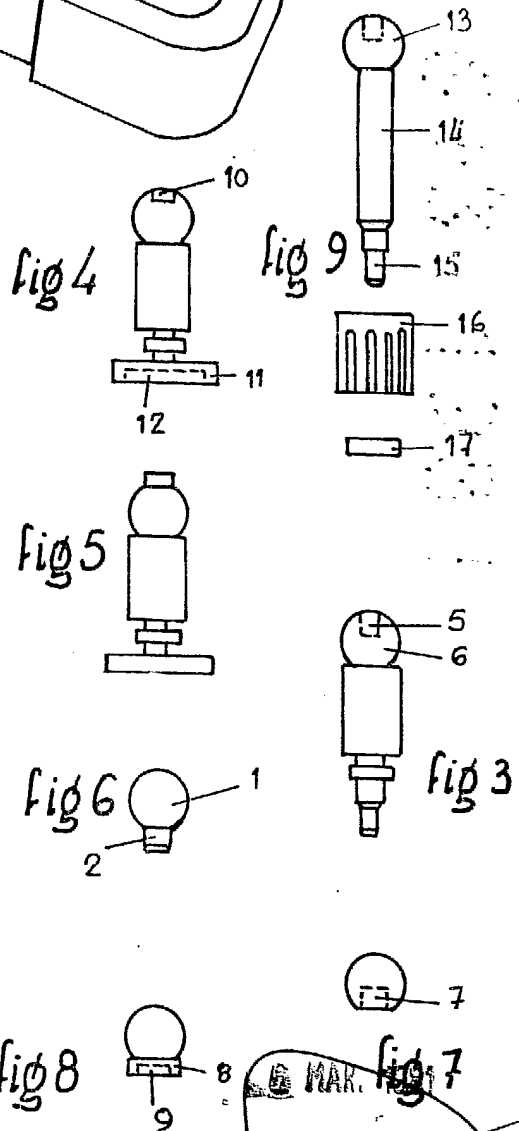


fig 1

fig 2



escala variable



JOSÉ PONS TORRES