



ESPAÑA

⑩ ES ⑪ 25-0835 ⑩ Y
 ⑫ FECHA DE PRESENTACION
 11.3.1981

MODELO DE UTILIDAD

18 JUL 1981

③① PRIORIDADES:
 ③② FECHA ③③ PAIS
 ③④ NUMERO

MICROFILMADO
MICROFICHAS

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD ④⑧ CLASIFICACION INTERNACIONAL
 Int. Cl.³ A63F 7/04

⑤④ TITULO DE LA INVENCIÓN
JUEGO COMPETITIVO DE SALON

⑦① SOLICITANTE (S)
GALESITA S.r.l., de nacionalidad argentina

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Buenos Aires, Argentina, c/ C. Pellegrini 1055

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)
La propia entidad solicitante

⑦④ REPRESENTANTE
DR MARIA ANTONIA NARANJO MARCOS, P. de la Habana 200 MADRID

MEMORIA DESCRIPTIVA

5 El presente modelo de utilidad se refiere a un juego competitivo de salón, y más particularmente a un tablero de bandos opo-
nentes que, aunque depende del azar resultante de dados de sorteo
mecánico, adquiere características similares a las del futbol de
10 mesa con todos sus equivalentes, al extremo de que, jugándose con
una única pelota libre de reducido tamaño, ésta es pasada de un
sector a otro con alternativas de progreso y retroceso según la
puntuación de cada cual, en procura de llegar con éxito a la meta
lo que equivale a la obtención de un gol en un figurado arco. To-
do regido por un reglamento que tiene ciertos incidentes basados
en el futbol propiamente dicho.

15 Para ello, el tablero, que tiene el formato y demarcación de
una cancha de futbol, está dividido en franjas transversales, en
tal disposición que vienen a constituir dos escalas en sentido
antagónico, de manera que dichas franjas, que tienen un disposi-
tivo posa-pelota, sirven de casilla de progreso de uno y otro ban-
do, en procura de la respectiva superación hacia la meta, lo que
no es tan fácil, pues si bien no tiene portero oponente que impi-
da el acceso al marco, sólo se decreta el gol cuando la puntua-
ción obtenida por el sorteo coincide con las casillas que distan
20 de la posición en que se encuentra la pelota.

25 Es digna de mención la forma sencilla en que se ha concébi-
do este juego para que resulte práctico y positivo; pues dado que
el tablero está así dividido en franjas transversales que deter-
minan dos escalas antagónicas, el platillo posa-pelota que posee
cada franja se halla distinguido por un determinado color que
corresponde a uno y otro bando. Y por ello, teniendo cada posa-
pelota su correspondiente identificación, se presta a distintas
condiciones reglamentarias para diferentes alternativas, que lo
30 hacen esencialmente interesante.

Para mejor comprensión de esta memoria se acompañan los dibujos adjuntos que muestran un ejemplo de realización, no limitativo, de los varios que caben en el marco general de la invención sin que la misma se altere. En dichos dibujos:

35

La fig. 1 muestra el tablero de juego visto en planta, para demostrar la demarcación dada por las casillas en escala antagónica que termina en las respectivas metas que representan las porterías del juego de fútbol. Las casillas-franja tienen su correspondiente posa-pelota con identificación referida a uno y otro bando. El mismo tablero posee los cubiletes mecánicos que comprenden el dado de sorteo.

40

La fig. 2 muestra el tablero visto de canto y se muestran también los cubiletes con los dados del sorteo; y finalmente,

45

La fig. 3 es un detalle de un platillo posa-pelota, para mostrar la forma en que se comporta para recibir la pelota y darle calce a fin de definir su posición a través del desarrollo del juego.

50

Según los dibujos adjuntos, (a) es el área activa del juego y está demarcada de forma similar a un campo de fútbol, con las porterías opuestas (1) que corresponden a uno y otro bando; el área (a) está dividida en dos por una línea media (2) en cuyo punto concéntrico se halla el platillo posa-pelota (3), destinado a determinar el punto de colocación inicial de la pelota, que es una becha o bola esférica libre, como lo es la pelota del fútbol propiamente dicha.

55

El platillo posa-pelota 3 es una pieza tridimensional (ver fig. 3) y se fija adherida a la superficie del tablero (a).

60

La cancha o área (c) va segmentada por las franjas transversales (5) que vienen a ser casillas que forman dos escalas antagónicas. Una de las escalas de casillas (5) es la que su portería (1) de la izquierda y termina en la portería contraria, o sea

(1) de la derecha y termina en el marco o portería (1) de la izquierda.

65 Cada franja o casilla (5) posee un platillo posapelota (6) los cuales tienen unos cóncavos, cada uno, más o menos plano, es decir, cada platillo un cóncavo. para adaptar la pelota. Dichos platillos tienen una disposición especial como si se tratara de jugadores de fútbol en su lugar inicial para comenzar un partido.

70 Como en el juego de fútbol, son 22 jugadores, once por bando, en este juego se hallan los once platillos posa-pelotas de un color o gráfico distintivo correspondiente a un bando, y otros once de dichos platillos (6) con otro color o gráfico distintivo, correspondiente al otro bando. Además se agregan cuatro platillos

75 posa-pelota para hacer el árbitro, los jueces de línea, etc.

Como se ha indicado, el juego se completa con los cubiletes (b) que corresponden a uno por cada bando; dichos cubiletes son mecánicos y responden a una presión digital (ver flecha de la fig. 2) y poseen los dados de sorteo (7 - 8) de los cuales, el (7) tiene seis caras numeradas del 1 al 6, mientras que el otro sólo posee una marca en una de sus caras; esto es para que cuando el jugador apriete el cubilete (b) por una parte, en el dado (7) obtiene los puntos que muestra su cara hacia arriba y de acuerdo con tales puntos avanza la pelita (4) tantas casillas (5) hacia la meta opuesta (1), mientras que el otro dado (8), si queda hacia arriba una cara en blanco le cede la pelota al jugador del bando contrario; pero si ese dado (8) se coloca con la marca que lleva en una de sus caras, hacia arriba, el jugador repite la jugada accionando de nuevo el cubilete (b).

80

85

90 Como si se tratara de un partido de fútbol, según el sorteo de los dados (7 - 8) del cubilete (b) de cada cual, los oponentes van avanzando según la puntuación, con la misma pelota, pero como en la mayoría de los casos la misma pelota es poseída por uno

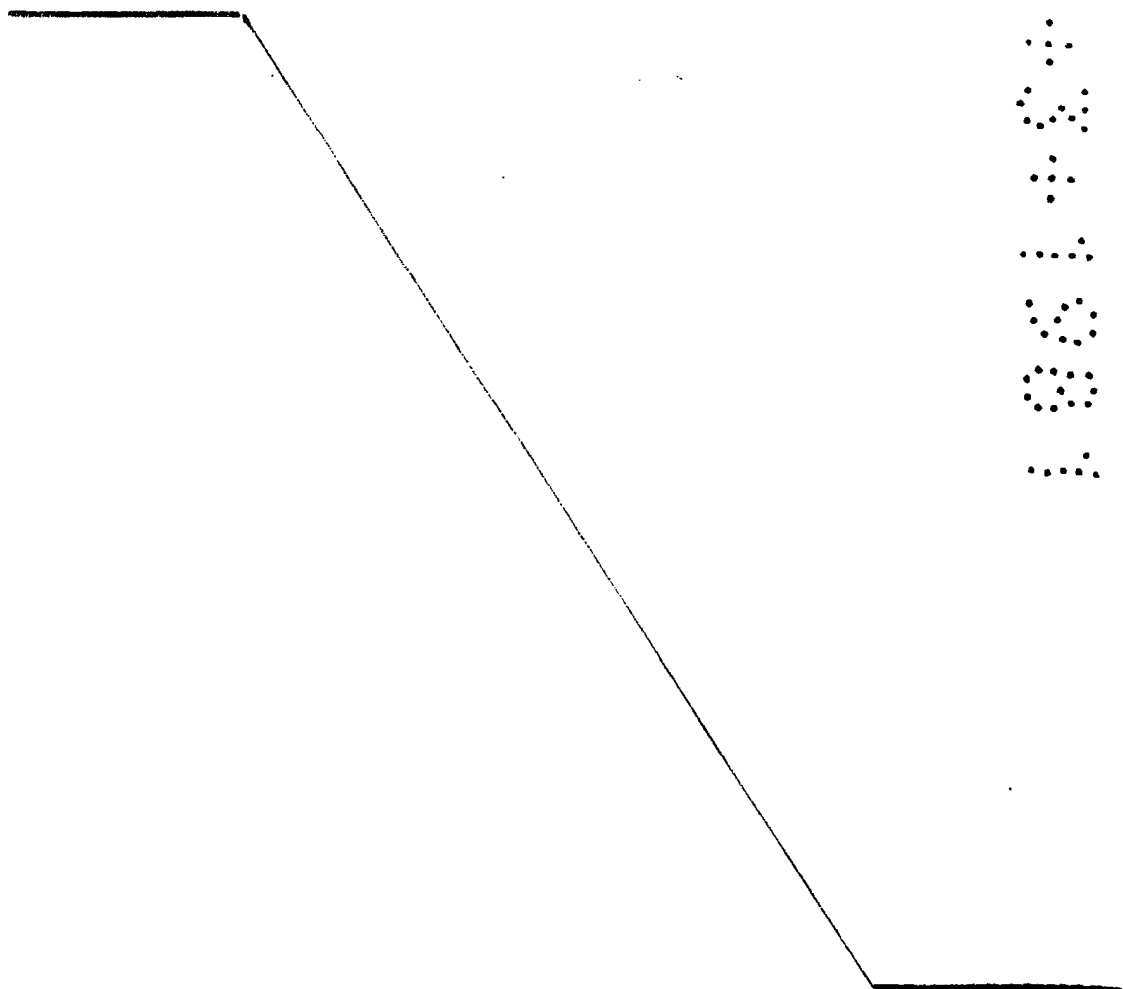
95

por el retroceso de la pelota (4) que implica el avance del opo-
 nente; lo que quiere decir que la competición desarrólase don un
 vaivén de la pelita (4). El éxito de cada cual consiste en un ti-
 ro hacia la meta contraria, que coincida con la puntuación obte-
 nida por el dado (7), con las casillas que disten del marci (1).
 Cada acierto que logra la meta opuesta se clasifica como un gol.
 Ocurrido éste se vuelve la pelota (4) al platillo central (3) pa-
 ra de nuevo iniciar el juego con el sorteo de los dados (7 - 8)
 del cubilete mecánico (b).

100

105

Finalmente, tras lo descrito sólo resta señalar que en la
 presente invención cabrán cuantas variantes de realización como
 sean posibles, sin que se altere la esencialidad de la misma, pu-
 diéndose fabricar su objeto en toda clase de tamaños, formas y
 materiales apropiados sin limitación.



NOTA: Descrito suficientemente ll que antecede sólo resta señalar que lo que se declara propio, nuevo y útil del solicitante, es lo contenido en las siguientes:

REIVINDICACIONES

1 - Juego competitivo de salón del tipo que comprende un tablero con el trazo de una cancha de futbol con dos metas en frentes opuestos en calidad de marcos de portería, con el complemento de dados de sorteo, caracterizado por que el área de la cancha se halla dividida en franjas transversales en calidad de casillas sucesivas adyacentes en serie, y siendo dos los frentes a partir de la base de cada frente oponente, se establecen sendas escalas de casillas antagónicas, poseyendo cada una de estas casillas un platillo posa-pelota, constituido por una pieza tridimensional fijada al tablero, estando dicho platillo dimensionado con relación a una esferilla que hace las veces de pelota libre.

2 - Juego, según reivindicación 1^a caracterizado porque los citados platillos posa-pelota tridimensionales, que ocupan cada uno su respectiva franja-casilla, se hallan a distintas distancias respecto a la línea media longitudinal, habiéndose previsto en cada uno de dichos platillos una concavidad más o menos plana para adaptar la pelota en una de las mismas; siendo la pelota una esferilla libre; poseyendo el tablero, además de estos platillos, otro platillo igual en el punto medio concéntrico de la cancha.

3 - Juego, según reivindicaciones 1 y 2 caracterizado porque el tablero es rectangular, alargado, de manera que además de la demarcación de la cancha, dividida en franjas, en calidad de casillas, con los platillos porta-pelota, ofrece un margen por cada bando, en el que se dispone un cubilete mecánico a presión digital, que posee un dado con sus seis caras numeradas, y otro dado con una cara solamente marcada con un gráfico de di-

110

115

120

125

130

135

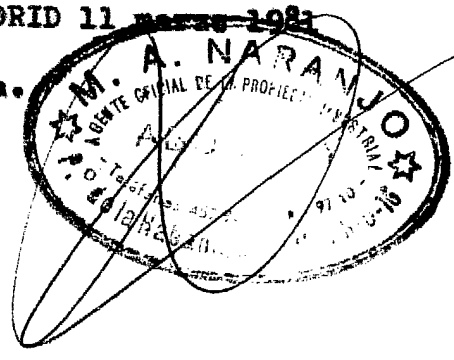
4 - JUEGO COMPETITIVO DE SALON.

- - - -

Todo según se describe en la presente Memoria que consta de siete hojas foliadas y escritas por una cara con un total de ciento cuarenta y cuatro líneas y dibujos anexos,

MADRID 11 marzo 1981

p.a.



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

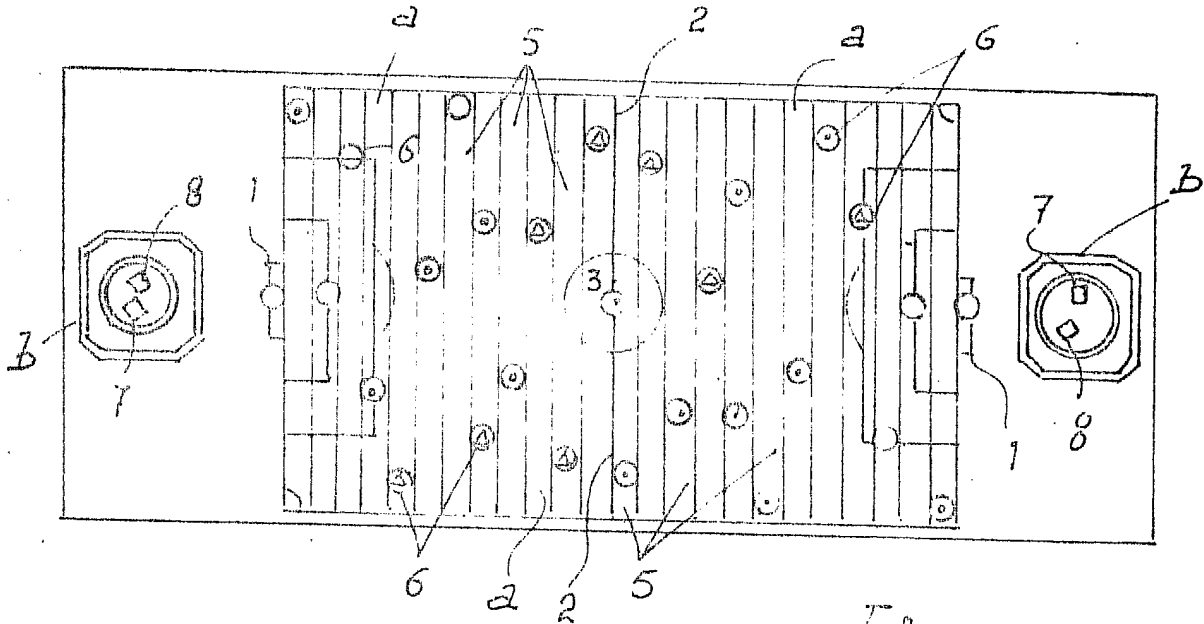


Fig. 1

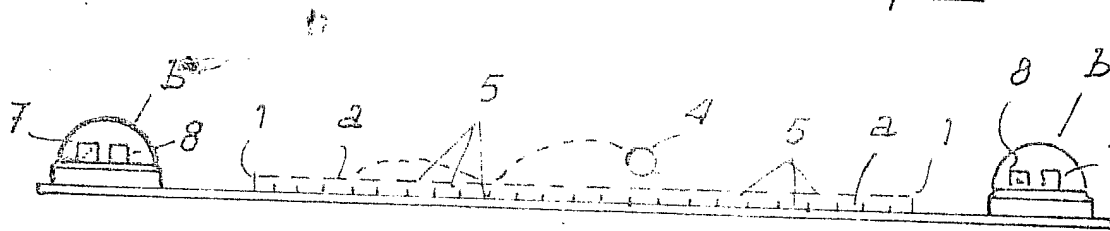


Fig. 2

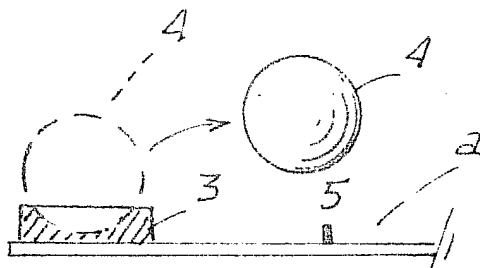


Fig. 3



MARZO 1981

