



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

NÚMERO <b>57289</b>
FECHA DE PRESENTACION <b>31 Marzo 1981</b>

Y

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

34 FECHA DE PUBLICACION	35 CLASIFICACION INTERNACIONAL <i>F-3-7106</i>
-------------------------	---

36 TITULO DE LA INVENCIÓN

**"FUTBOL DE MESA"**

37 NOMBRE DEL SOLICITANTE

**DON BERNARDINO ALVAREZ ALVAREZ**

38 DIRECCION DEL SOLICITANTE

**Avda. de Portugal, 44.-Ponferrada (León)**

39 REPRESENTACION DEL SOLICITANTE

**El propio solicitante.**

40 REPRESENTACION DEL REPRESENTANTE

**El solicitante.**

41 REPRESENTANTE

**DON EMILIO GUILL RUBIO, Agente oficial de la P.I.**

# PROYECTO

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

El modelo preconizado consiste en un juego recreativo basado en las reglas del futbol, que está pensado y previsto para efectuarlo sobre un dibujo-tablero de mesa mediante movimiento de fichas que representan a los correspondientes jugadores integrantes de los equipos contendientes.

El juego está compuesto por quince fichas para cada equipo, numeradas del uno al quince; todos los jugadores o fichas de un equipo estarán pintados por el mismo color; los dos equipos tendrán diferentes colores para así distinguirlos; estas fichas estarán colocadas debidamente sobre un tablero rectangular en el que está enmarcado un campo de futbol que consta de 375 cuadros (25 a lo largo por 15 a lo ancho), estando delimitados con trazos más gruesos las correspondientes áreas del juego; siendo éstas, el área pequeña o área del portero compuesta por quince cuadros (cinco a lo ancho y tres a lo largo), y el área grande o área de defensa por cincuenta y cuatro cuadros (nueve a lo ancho por seis a lo largo).

El juego comienza con once jugadores por bando; las demás fichas, de 12 a 15, quedan como reservas. Partiendo de la ordenación expuesta en el dibujo que se acompaña, -

# REGULACIONES

30 se empieza sorteando la salida y moviendo el jugador  
núm. 9; después moverá una vez cada equipo el jugador  
que desee.

35 Fuera de las Áreas los jugadores pueden avanzar o  
retroceder los cuadros que deseen hasta el borde de las  
mismas; los movimientos se harán en línea recta, horizon-  
tal, vertical o diagonal; para entrar o salir de las -  
Áreas solo se permite avanzar un cuadro. Dentro de las  
Áreas grandes solo está permitido mover uno o dos cua-  
dros en cualquier sentido. En el Área pequeña solo se  
puede avanzar un cuadro, pero el portero puede mover dos;  
40 en el Área grande, por parte del equipo defensor, solo -  
pueden entrar los defensas 2, 3 y 5 (o los sustitutos de  
ellos). Si es expulsado alguno de ellos, no podrá entrar  
otro en el Área; si entrase otro que no fueran los cita-  
dos, se sancionará con penalty y todos los jugadores del  
45 equipo defensor que estuviesen en el Área tendrán que vol-  
ver a sus puntos de partida.

Dentro del Área pequeña solo puede estar el portero  
por parte del equipo defensor; por los atacantes pueden en-  
trar en cualquier Área los que lo consigan.

50 La salida del portero fuera de su Área también será  
castigada con penalty. Cuando se tome la posición que -  
ocupe un jugador contrario, éste volverá a su sitio de  
partida; si esta toma se produce dentro del Área, es cas-  
tigada con penalty.

55 Para que se pueda tomar la posición que ocupa un ju-  
gador contrario, éste tiene que estar situado a uno o dos

cuadros del jugador que va a tomar la posición. No se podrá tomar la posición del jugador que ocupe alguno de los puntos de partida de su equipo, aunque no sea el suyo propio, pero si está en los del contrario el jugador que tenga el número del puesto ocupado podrá tomar posesión de su puesto, mandando al rival a su punto de partida, aunque para tomar esta posesión necesite recorrer más de dos cuadros. Cuando un jugador haya sido alcanzado dos veces, será expulsado del campo y no podrá participar más durante la partida, ni podrá entrar otro a sustituirlo.

Cuando se produzca penalty entrará un jugador más del equipo que lo ha conseguido y se colocará en el punto de lanzamiento (entre las dos áreas en el cuadro del centro) y ese sitio no podrá ser tomado por otro jugador hasta que éste no se haya movido; si se ha movido y se vuelve a colocar en el punto de penalty, sí podrá ser alcanzado. Todos los demás jugadores permanecerán en el sitio que ocupan, excepto los del equipo rival que estuviesen dentro del área, que tendrán que volver a su sitio de partida; los del equipo que han conseguido el penalty permanecerán en el lugar que ocupaban aunque estén dentro del área. Si en el momento de producirse penalty hay un jugador del mismo equipo en el punto del lanzamiento, se colocará en el cuadro de la derecha para dejar libre el cuadro al que tiene que entrar; si el cuadro de la derecha también está ocupado, se colocará en cualquiera de los cuadros inmediatos al del punto del lanzamiento.

85 Si el jugador que entra para el lanzamiento de un penalty es alcanzado, tiene que abandonar el campo y no se tendrá en cuenta esta toma en caso de que entre nuevamente al campo para sustituir a otro.

90 Cuando se consiga un gol, todos los jugadores de ambos equipos tienen que volver a sus puestos; si ha entrado alguno por haberse producido penalty, tendrá que abandonar el campo.

No es obligatorio alcanzar al contrario aunque éste se sitúe al alcance de algún jugador.

95 Se pueden sustituir a dos jugadores a lo largo de la partida; cuando se sustituya uno, el que entra lo hará en el (recuadro) cuadro de partida del jugador sustituido y moverá el contrario.

100 Si el portero fuera expulsado por haber sido alcanzado dos veces, puede otro jugador que permanezca en juego, ocupar su lugar.

No se puede mover un mismo jugador más de tres veces seguidas.

105 Las partidas se pueden controlar por tiempo o por un determinado número de tantos.

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

110 Figura 1 - representa un campo de fútbol donde se configura mediante una serie de cuadrículas, las principales áreas del juego. En esta figura se han indicado, con las referencias que a continuación se relacionan, los elementos siguientes:

115

1 - Lámina-dibujo del campo.

2 - Línea central divisoria.

3 - Portería.

4 - Círculo central.

5 - Área pequeña.

6 - Área de defensa.

120

7 - Punto de castigo.

8 - Fichas.

125

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

130

Fútbol de mesa, compuesto por una lámina-dibujo del campo 1 donde está configurado el mismo con las correspondientes dimensiones representadas mediante una cuadrícula interior de 375 cuadros (25 a lo largo por 15 a lo ancho); sobre el interior de esta cuadrícula están representadas en líneas gruesas la central divisoria 2, las porterías 3, el círculo central 4, el área pequeña 5 compuesta por quince cuadros, el área de defensa 6 compuesta por cincuenta y cuatro cuadros, así como al punto de castigo 7, situado en la cuadrícula quinta del eje de la portería.

135

Los jugadores están representados por veintidos fichas 8 móviles, siendo once de un color y las otras once de otro, para así diferenciar los dos equipos contendientes.

140

N O T A

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 material particularmente referidas a cada uno de los elementos que integran el conjunto, en el que podrá ser variado todo aquello que no suponga una alteración de la esencialidad del objeto expuesto en la anterior descripción, la cual deberá ser tomada en su más amplio sentido y no como 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:

REIVINDICACIONES

1ª.- Futbol de mesa caracterizado por estar constituido de una lámina que representa un campo de futbol formado por una cuadrícula de 375 cuadritos (25 a lo largo por 15 a lo ancho).

2ª.- Futbol de mesa, según reivindicación anterior, caracterizado porque sobre la cuadrícula de la lámina se sitúan veintidos fichas, según las reglas del juego, correspondientes a los dos equipos contendientes, siendo once por cada equipo, así como de distinto color para la buena diferenciación de las jugadas a efectuar.

3ª.- Futbol de mesa, según reivindicaciones anteriores, caracterizado porque para determinar las principales zonas del juego según las reglas, están reforzadas las líneas de la cuadrícula correspondientes a la línea central divisoria, círculo central del campo, porterías, área pequeña que comprende quince cuadritos y el área de defensa que dispone de cincuenta y cuatro, teniendo sobre su parte

frontal un sector de arco de cuatro cuadritos de anchura  
pou uno de altura.

4a.- "FUTBOL DE MESA", según queda sustancialmente descri-  
to en la presente memoria, que consta de ocho páginas  
mecanografiadas por una sola cara y se representa en los  
dibujos adjuntos.

Madrid, 31 de Marzo de 1.981.

EMILIO GARCÍA GIL  
F. E. GARCÍA GIL

3

5

7

6

8

2

1

4

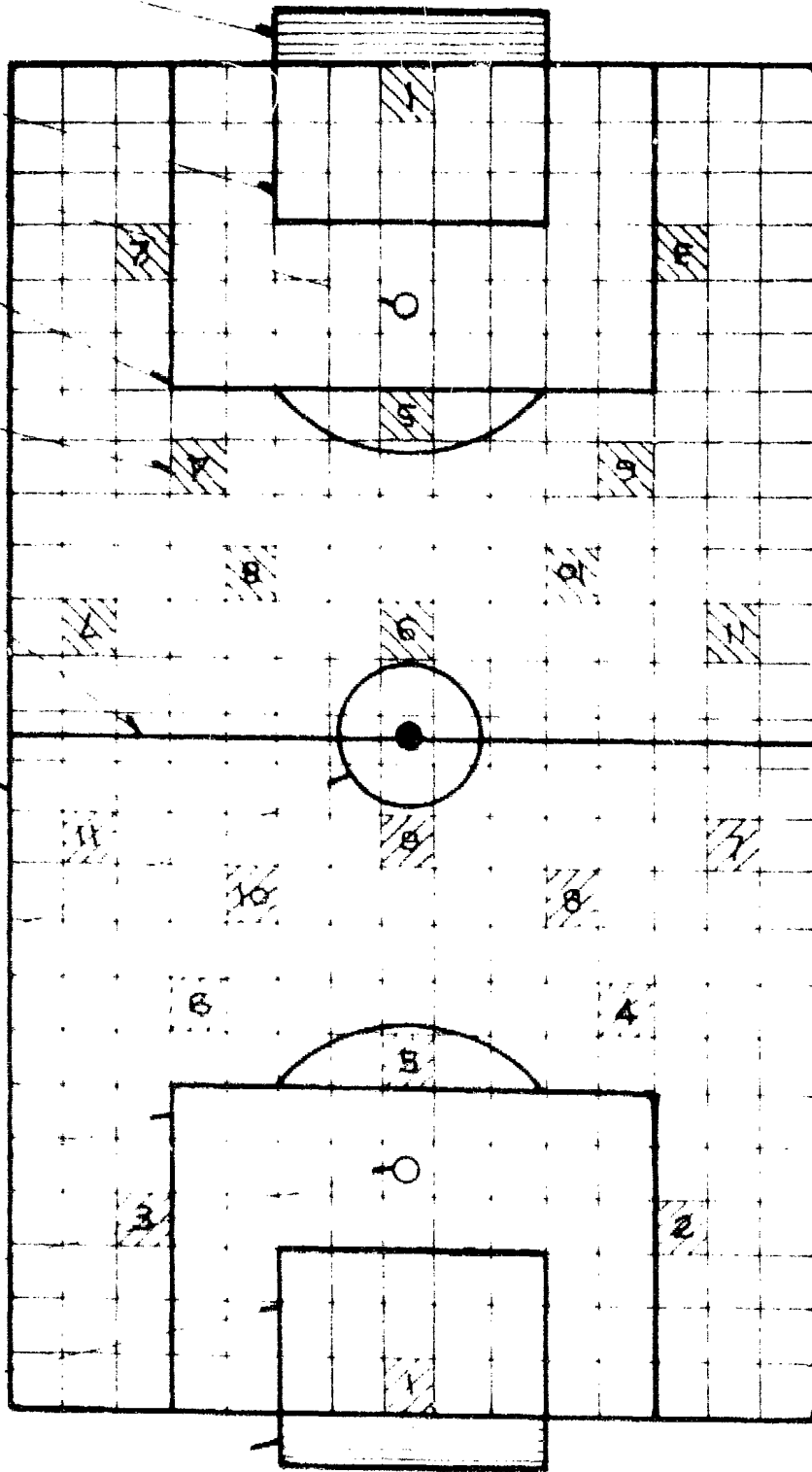
6

7

5

3

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



M. ALVAREZ  
 BERNARDINO ALVAREZ  
 P. PREMIO RUBIO