



ESPAÑA

(19) ES	(11) NUMERO	(10) Y
(21)	258650	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	

MODELO DE UTILIDAD

1 DIC. 1981

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	A63F 3100

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DEPORTIVO SOBRE TABLERO"

(71) SOLICITANTE (S)
Sr. D. Francisco HERNANDEZ GARCIA

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Avda. Reina Victoria, 23 CARTAGENA (Murcia)

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE	D. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO	Ref.: O.G.: 37.809/MT
--------------------	-------------------------------	-----------------------

El Modelo de Utilidad al que corresponde esta Memoria descriptiva trata de un sencillo juego de sobremesa para dos participantes, el cual, fundamentándose en las reglas de juego de uno de los deportes que a continuación se relacionan, permite hacer una representación del mismo sobre un tablero. Los deportes en los cuales se fundamenta el juego de la invención son: fútbol, fútbol-sala, balonmano, hockey, baloncesto, rugby, y en general, todos aquellos deportes en los cuales dos conjuntos de jugadores, evolucionando sobre un rectángulo de juego se disputan la posesión de una pieza, generalmente esférica, y se alternan en su dominio, al tiempo que tratan de hacerla llegar una y otra vez a rebasar una meta, con lo que consiguen anotarse los tantos.

Es un juego de entretenimiento en el que cada uno de los dos participantes desempeña el doble papel de director técnico y jugador de su equipo y es por ello que la práctica del mismo, cuando es realizada por el niño, contribuye a la formación de su carácter, toda vez que le requiere que tome decisiones continuamente, al tiempo que desarrolla su capacidad intelectual pues le permite concebir unas acciones, llevarlas a cabo y sacar consecuencias del éxito o el fracaso de las mismas. Por otro lado, colabora en la educación de su sentido social, ofreciéndole la posibilidad de participar activamente en competiciones que del juego objeto de la invención pueden organizarse entre los componentes de un grupo. Por último, en este juego no existen las faltas ni las penalizaciones correspondientes lo cual contribuye a su carácter formativo.

La descripción de este objeto será ilustrada para su mejor comprensión con el juego de dibujos adjunto en el -

- que se ha representado un ejemplo de ejecución preferido que tiene su base en el deporte del fútbol y que no tiene carácter limitativo alguno, sino simplemente explicativo, estando sujeto por tanto a variaciones de detalle en todo aquello —
5. que no altere de modo fundamental su propia finalidad característica.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista en planta de un tablero de juego mostrando el desarrollo planificado del mismo.

10. La figura 2 muestra una unidad de ficha-jugador, elemento de un conjunto homogéneo : el equipo. Son piezas móviles del juego.

- La figura 3 representa la pieza-balón, pieza móvil como las anteriores, singular y característica de estos deportes.
15. deportes.

- Haciendo referencia constante al ejemplo representado en los dibujos, el juego de la invención comprende esencialmente un tablero o lámina - 1 - de material adecuado que reproduce a escala y colores el rectángulo de juego para la práctica de un deporte popular muy extendido: el fútbol.
20. Sobre esta representación a escala del citado rectángulo de juego han sido trazadas líneas paralelas a sus lados - 2 - y equidistantes entre sí, de tal forma que aquél ha quedado dividido en una pluralidad de cuadrados de idéntico tamaño todos ellos.
25. dos ellos.

- Intervienen en la realización de las diferentes jugadas que pueden producirse dos equipos de once fichas-jugador, realizadas de material adecuado. La forma de estas fichas es característica: un cilindro o prisma de escasa altura - 3 - con base de figura geométrica regular o irregular,
30. ra - 3 - con base de figura geométrica regular o irregular,

plana y presentando un vacío periférico que proporciona la peculiaridad a la ficha - 4 - y que tiene la misión de permitir el alojamiento parcial en él de la pieza-balón - 5 -, que describiremos seguidamente. La función de este vacío periférico es la de facultar a la ficha-jugador para que pueda llevar consigo la pieza-balón en algunos desplazamientos.

El tamaño de las fichas-jugador está condicionado por el tamaño de los cuadrados en que ha sido dividido el rectángulo de juego, de tal forma que dos fichas-jugador más la pieza-balón puedan residir conjuntamente en el interior de un cuadrado sin contacto alguno entre ellas.

Las fichas-jugador llevan colocados en lugar visibles los distintivos que permiten asimilarlas a los componentes de los equipos deportivos, cuales son: colores, formas, escudos y números de su indumentaria.

Diversas formas alternativas de ficha-jugador reciben descripción particularizada, tal como el de disponer de perímetro irregular con apariencia de contorno de figura humana con un vacío periférico delimitado entre las extremidades a fin de permitir el alojamiento de la pieza-balón en él.

En otra forma alternativa de ficha-jugador ésta con su vacío periférico sirve de base de sustentación a una pequeña figura con forma humana.

Pieza móvil de especial significación en el juego es la pieza-balón, cuya forma es la de un casquete esférico - 5 -, figura 3. Su diámetro es tal que permite el alojamiento parcial de la misma en cualquiera de los vacíos periféricos de las fichas-jugador que acabamos de describir en los apartados anteriores. Su base plana - 6 - permite que esta -

pieza-balón pueda ser desplazada cómodamente por deslizamiento sobre el tablero, en ocasiones empujada por una ficha-jugador y en otras de forma separada.

5. Alternativas de piezas -balón son aquellas que tienen forma de casquete de elipsoide con base plana - 6 - con forma de disco apoyado en una de sus caras planas.

10. Intervienen también en el juego dos dados, uno para cada participante, los cuales son empleados sólo en algunas de las jugadas. Tienen una doble función, en unas ocasiones impulsan algunos desplazamientos de la pieza-balón y en otras señalan quién de los dos participantes es favorecido en determinados lances, todo ello según las reglas del juego.

15. Estos dados reproducen valores diferentes sobre cada una de sus seis caras y diferentes también según el deporte representado. Así, para el fútbol, los valores reproducidos en cada uno de los dados son: tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho. Opcionalmente pueden emplearse dados con la numeración habitual: uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis, si bien en este caso habrá de hacerse la abstracción de asignar el valor siete al valor uno y el valor ocho al valor dos.
- 20.

Se describe a continuación el reglamento particular de juego, sin entrar en detalle y con la única finalidad de facilitar la perfecta comprensión del juego de la invención.

25. Los JUGADORES se desplazan un cuadrado en cualquier dirección.

Cuando un jugador está solo con el balón en un cuadrado, dicho jugador tiene el DOMINIO DEL BALÓN y puede desplazarse con él y hacer pases y chuts.

30. En los PASES el balón es trasladado hasta un máximo

de dos cuadrados. El pase es siempre posible si el balón no encuentra a un jugador contrario en el cuadrado inmediato de su recorrido.

5. En los CHUTS el balón se desplaza los cuadrados correspondientes a la puntuación conseguida arrojando el dado.

Las TRAYECTORIAS que recorre el balón son rectilíneas en cualquier dirección y está permitida una única variación de 135° que podrá efectuarse en cualquiera de los cuadrados del recorrido.

10. Para llevar a cabo un chut se arroja el dado y cuando se conoce la puntuación conseguida, se elige la trayectoria del balón. Sin embargo en el CHUT A GOL es obligatorio declarar la intención de tirar a gol antes de arrojar el dado y es obligatorio también mover el balón hacia la meta cuando la puntuación conseguida no sea favorable al interés del chutador.

15. El balón procedente de un chut sólo puede ser detenido por el GUARDAMETA, ningún otro jugador lo detiene. El guardameta detiene un chut a gol si arrojando su dado obtiene una puntuación superior a la fuerza que conserva el balón al llegar a él. Si sólo consigue igualar esta fuerza es SAQUE DE ESQUINA y si obtiene una puntuación inferior es GOL. También se produce GOL cuando el balón llega al cuadrado de meta y el guardameta no se encuentra en él.

20. El equipo que no domina el balón se defiende accionando con sus jugadores al jugador contrario que en cada momento domina el balón. Este ACOSO se consigue colocando un jugador propio en el mismo cuadrado que aquél ocupa (un cuadrado puede estar ocupado por dos jugadores, uno de cada equipo). Al producirse este acoso, el jugador acosado no puede -

25.

30.

- desplazarse llevando el balón y está obligado a hacer un pase o un chut hacia posiciones atrasadas, o bien tiene que **POWER EN JUEGO EL DOMINIO DEL BALON**, lo que se hace arrojando los dados y el equipo que alcance la puntuación más alta quedará con el dominio del balón. El guardameta acosado si que puede desplazarse con el balón, pero no puede hacer pases ni chuts desde el cuadrado en el que se encuentra acosado.

- Para el desarrollo del juego cada participante efectuará una jugada en su turno de juego, empezando aquél que posea el dominio del balón. La **JUGADA** consiste en el desplazamiento de tres jugadores. El equipo que domina el balón podrá además hacer un pase o un chut en cualquier momento de la jugada y desplazar el balón junto con el jugador que tenga su dominio. En el desarrollo de las jugadas deberá tenerse presente que no pueden coincidir en un cuadrado dos jugadores del mismo equipo y que en una jugada no puede desplazarse dos veces el mismo jugador.

Para la **COLOCACION INICIAL DE LOS JUGADORES** se procederá como es usual en el deporte correspondiente.

- En el **SAQUE DE CENTRO; SAQUE DE ESQUINA; SAQUE DE PUERTA; SAQUE DE BANDA Y LANZAMIENTO POR FUERA DE JUEGO** se desplazará un jugador próximo al punto de saque o de lanzamiento y desde allí efectuará un pase o un chut, con excepción del saque de banda en el que sólo podrá hacer un pase. Con anterioridad a estos saques y lanzamientos cada equipo dispondrá de dos jugadas completas, o más si hay acuerdo entre los participantes, para la redistribución de sus jugadores. El saque forma parte de la jugada del equipo que lo efectúa.

- La **DURACION DEL ENCUENTRO** será la habitual de los encuentros del deporte real correspondiente con su descanso

intermedio incluido.

Para el DESARROLLO DEL JUEGO cada participante dispone de un equipo de jugadores y un dado. Con ellos y con los movimientos y acciones que le son permitidos por estas reglas de juego, desarrolla sus jugadas tratando de llevar el balón a rebasar el cuadro de meta del equipo contrario tantas veces como le sea posible, consiguiendo así los tantos.

Los participantes se alternan en el dominio del balón. En su turno de dominio del balón, el equipo se comporta como atacante y con sus jugadas procura conservar el balón, pasándolo de unos jugadores a otros, evitando al contrario al mismo tiempo que adelanta posiciones de sus jugadores para finalmente, impulsar el balón hacia la meta.

En el turno de no-dominio del balón el equipo se comporta como defensor y con sus jugadas procura obstaculizar al contrario situando a sus jugadores en lugares apropiados, tratando de obligarle a retrasar el balón o forzándolo a poner en juego su dominio, y por último intenta detener el balón en su marcha hacia la meta propia. Todas estas acciones las repite una y otra vez hasta conseguir ganar para sí el dominio del balón y convertirse en atacante.

Resulta vencedor el participante cuyo equipo consigue mayor número de tantos en el tiempo de duración de la partida.

Descrito suficientemente el Modelo de la solicitud sólo resta añadir que en su realización podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que no alteren su esencialidad, que es la que se desprende de cuanto antecede y se reivindica seguidamente, pudiendo afectar a cambios de

forma, materia, dimensiones, proporciones, etc., y en general a cuantas tengan un caracter accesorio o complementario, debiendo quedar todas ellas incluidas en la proteccion que se recaba.

5. El solicitante se reserva el derecho de extender esta demanda a los paises extranjeros, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud al amparo del Convenio Internacional para la proteccion de la Propiedad Industrial.

N O T A

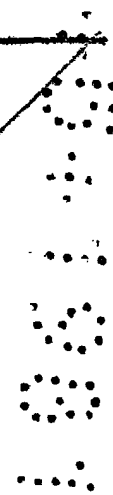
10. El Modelo de Utilidad, que se solicita por veinte años, para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "JUEGO DEPORTIVO SOBRE TABLERO", según las características esenciales de las siguientes:

15.

20.

25.

30.



REIVINDICACIONES

1.- Juego deportivo sobre tablero, caracterizado por comprender un tablero, lámina o mesa de juego cuyo contorno reproduce a escala y colores un rectángulo de juego -

5. para la práctica de un deporte conocido y popular, habiéndose se trazado sobre el referido tablero una pluralidad de líneas paralelas a los lados del rectángulo, interiores al mismo y equidistantes entre si, de suerte que aquél ha quedado dividido en cuadrados de idéntico tamaño todos ellos,

10. cuyo interior es ocupado por los jugadores y el balón en la realización de las diferentes jugadas que pueden producirse de acuerdo con el reglamento particular del juego.

2.- Juego deportivo sobre tablero de conformidad con la reivindicación 1, caracterizado por estar complementado por la utilización de dos conjuntos de jugadores representados por fichas, las cuales tienen la peculiaridad de presentar en su periferia un vacío que permite el acoplamiento de una pieza-balón para su desplazamiento solidario, y que llevan además colocados en lugar visible, distintivos, colores, formas, escudos y números que permiten asimilarlas a los componentes de equipos deportivos.

15.

20.

3.- Juego deportivo sobre tablero de conformidad con las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por estar complementado, además, por la utilización de una pieza-balón -

25. cuya forma es la de un casquete esférico que descansa y es deslizado sobre el tablero de juego apoyado en su base plana y que se aloja parcialmente en los vacíos periféricos de las fichas-jugador, llevando además colocados en su área visible distintivos, colores y formas que permiten asimilar-

30. los a los balones empleados en las prácticas deportivas.

- 4.- Juego deportivo sobre tablero, de conformidad con las reivindicaciones 1, 2 y 3, caracterizado por estar complementado por la utilización de dos dados o cubos, los cuales exhiben valores diferentes en cada una de sus seis -
5. caras y son utilizados bien para impulsar al azar determinados desplazamientos de la pieza-balón, bien para decidir — al azar quién de los dos participantes conserva el dominio de la citada pieza.

5.- "JUEGO DEPORTIVO SOBRE TABLERO"

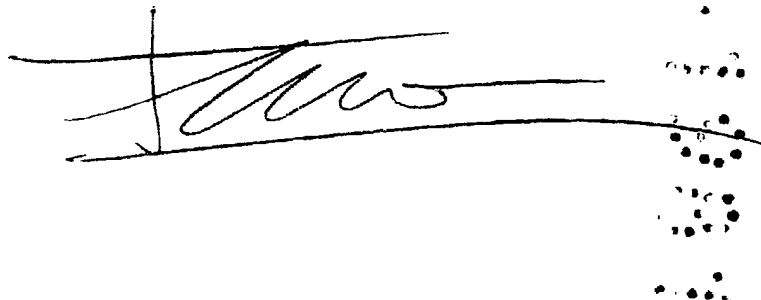
10. Según queda sustancialmente descrito en la presente Memoria que consta de diez hojas escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid, 27 MAYO 1981

Sr. D. Francisco HERNANDEZ GARCIA

P.P.

15.



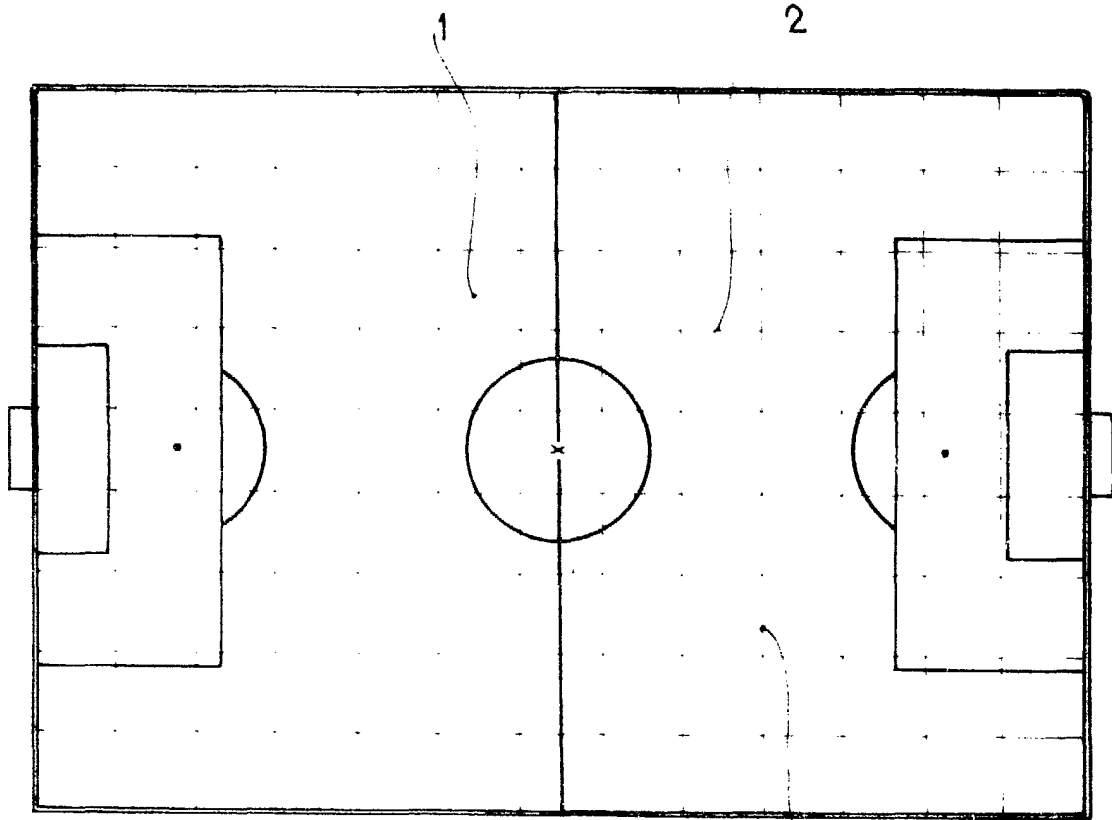


Fig. 1

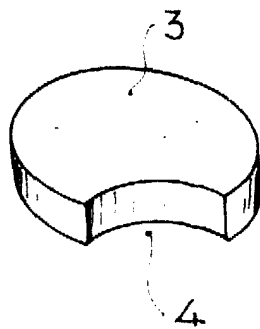
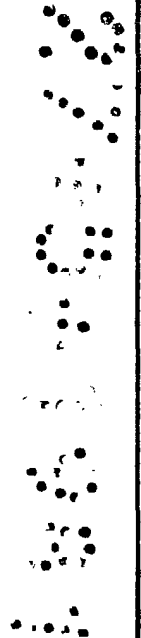


Fig. 2



Fig. 3



Escala variable

Madrid, 27 MAYO 1981
P. P.