

M. 2577

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL

10	ES	11	26335	16	Y
		21			
		22	FECHA DE PRESENTACION		
			19 FEB. 1982		



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

*Curell*  
1-~~MAR~~ MAR. 1983

PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
773/81	26 Marzo 1981	Hungría

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL
	H63 F3/00

54 TITULO DE LA INVENCIÓN
"Juguete de futbol"

71 SOLICITANTE (S)
PLASTOLUS MUANYAGFELDOLGOZO ES JATEKKESZITO I.Sz.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
Kossuth utca 37, H-5541 Szarvas, Hungria

72 INVENTOR (ES)
---

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
M. Curell Suñol

36114-3073/KH/SzE  
EX-HU

UNE A-4 MOD. 3204

UTILICÉSE COMO PRIMERA PAGINA DE LA MEMORIA

M O D E L O       D E       U T I L I D A D

por VEINTE años

solicitado en España a favor de PLASTOLUS

MUANYAGFELDOLGOZO ES JÁTEKKÉSZÍTŐ I.Sz., de nacionalidad húngara, domiciliada en Kossuth utca 37, H-5541 Szarvas, Hungría, por "Juguete de futbol", con prioridad de la solicitud húngara 773/81 de fecha 26 Marzo 1981.

MEMORIA DESCRIPTIVA

La invención se refiere a un juguete de futbol que comprende un campo de futbol, figuras, una pelota y dados.

5 El futbol es un deporte muy popular en todo el mundo. Se han hecho varios intentos para construir un juguete que imite este deporte como juego de salón. La mayoría de los juegos de futbol de salón comprenden figuras susceptibles de movimiento mecánico o una pelota que puede desplazarse por aire comprimido.

10 Se logra el desplazamiento de la pelota por figuras móviles según las memorias de patente británica nos. 1.189.254 y 1.508.561

15 Por otra parte las memorias de patente británica nos. 1.281.799 y 1.125.598 describen juegos de futbol en los que se desplaza la pelota por aire comprimido.

La presente invención se refiere a un juguete de futbol que imita el juego de futbol con unos medios mucho

más sencillos. El objeto de la invención es un juguete de  
 futbol que comprende un campo de futbol, dados, figuras y  
 una pelota. La invención está caracterizada porque el campo  
 de futbol comprende dos porterías y círculos sin rayar y  
 rayados, así como círculos de portero señalados con "K",  
 todos dispuestos sobre líneas que corresponden a las direc-  
 ciones de desplazamiento.

Por medio del campo de futbol especialmente adap-  
 tado (lámina básica) se efectúa un juego a base de la estra-  
 tegia del futbol que tiene una construcción sencilla pero  
 todavía exige que los jugadores piensen profundamente y de  
 forma conjuntada.

Ahora se describirá la invención a título de ejem-  
 plo únicamente con referencia al plano anexo que ilustra  
 el campo de futbol.

Los accesorios del juguete son: una lámina básica  
 de campo de futbol, dos conjuntos de once piezas de figu-  
 ras, y dos dados.

Se termina el juego después de dos períodos de  
 45 minutos o según un número determinado de tantos según  
 se convenga.

El equipo que tiene posesión de la pelota es el  
 equipo atacante. Un jugador del equipo atacante permanece  
 en la misma posición que la pelota cuando se tira el dado.  
 El equipo que no tiene posesión de la pelota es el equipo  
 defensor.

El equipo que hace el saque central coloca sus

jugadores en los círculos dobles sin rayar en su campo. El otro equipo coloca sus figuras en los círculos dobles rayados. La pelota está en el punto central.

5 El juego empieza con el saque, tirando el dado; el equipo que hace el saque se decide por sorteo.

Los equipos tiran sus dados por turnos. Después de la tirada el equipo atacante primero coloca sus jugadores luego chuta la pelota, mientras el jugador que tiene posesión de la pelota no se mueve. El equipo defensor, naturalmente, simplemente coloca sus jugadores según las reglas indicadas a continuación.

10 El equipo defensor puede conseguir posesión de la pelota del equipo atacante como sigue:

- a) El equipo atacante tira un punto,
- b) el equipo defensor tira seis puntos,
- c) la pelota tirada a un punto libre es recogida primero por el equipo defensor.

15 Si el equipo atacante tira seis puntos, hace su jugada; si el equipo defensor tira un punto: pierde su turno.

20 La obtención de posesión de la pelota se realiza de tal forma que la pelota permanece en su lugar, el jugador que está allí se retrasa al círculo libre más próximo, el jugador más próximo del otro equipo se adelanta al mismo círculo que el de la pelota.

En el campo dispuesto de forma especial los jugadores pueden moverse como sigue:

a) Los pasos según los puntos tirados pueden efectuarse en cualquier dirección por las líneas bien por una sola figura bien por varias figuras, distribuyéndose los puntos entre ellas.

5 b) Un paso de una figura significa que la figura en un círculo se coloca en un círculo adyacente que está conectado al anterior mediante una línea.

c) Una figura no puede saltar otra figura. Sólo puede entrar una figura a la vez en un punto determinado. El desplazamiento del portero también se considera un paso. Una sola figura puede colocarse al lado de cada una de los tres círculos de portero señalados con "K". Una figura atacante no puede colocarse en la línea de gol del otro equipo. Las figuras defensoras no deben colocarse sobre su propio punto de penal ni en los círculos "K" de portero, pero pueden atravesar el punto de penaltv.

La pelota puede desplazarse en el campo de fútbol según la invención como sigue:

La pelota puede desplazarse de una figura únicamente por las líneas de fondo dibujadas, o sea, por las líneas que conectan los círculos, en una línea recta y puede cambiar de dirección únicamente por una figura propia. La magnitud de desplazamiento de la pelota viene determinada por el valor de los puntos tirados.

25 Un paso de la pelota significa que cubre la distancia entre dos círculos adyacentes conectados por una línea.

Si se lanza la pelota contra una figura del contrincante y luego la pelota sale del campo en una línea recta sin impedimento, puede reanudarse el juego por un saque de banda o un saque de esquina desde el punto donde la pelota salió del campo. Si el equipo atacante lanza la pelota contra una figura del contrincante y no sale del campo según la regla anterior, entonces el contrincante obtiene posesión de la pelota, con independencia de si la pelota llega a la figura con un número de pasos igual o inferior que el número señalado por el dado.

Se permite pasar la pelota mientras se hace un paso (por ejemplo a otra figura que devuelve a la primera) pero no se permite repetir un paso (por ejemplo, a otra figura, devolución y de nuevo al otro jugador).

Se puede hacer un saque de portería hacia el campo, y la posesión de la pelota será obtenida por la figura que la alcanza primero.

Hay círculos en el campo (en total dieciocho) donde ciertas líneas rectas terminan; si no hay figura allí, la pelota ha de detenerse aún cuando el valor de la tirada permitiera más pasos.

El propósito es: el tanto, o sea, lograr meter la pelota detrás de la línea de gol del otro equipo.

Puede lograrse tirando directamente a la portería o chutando después de un pase a una figura del propio equipo. Después de un tanto, se reanuda el juego por un saque del centro.

Si el valor tirado es mayor que el valor que permite meter la pelota en la portería del otro equipo entonces el chut falla y se reanuda el juego por un saque de portería.

5                   Otras situaciones destacadas que pueden producirse durante el juego son las siguientes:

10                   Saque de banda: se logra en los casos arriba descritos de la manera siguiente: se coloca una de las figuras en el punto donde la pelota salió del campo y se coloca la pelota allí también. Después de tirar el dado el juego se reanuda desde este punto según las reglas descritas arriba.

15                   Saque de portería: el juego empieza desde el punto junto al círculo de portero "K". Ambos equipos pueden colocarse libremente, pero primero lo hace el equipo atacante.

20                   Penalty: si el equipo atacante tiene una figura en posesión de la pelota dentro del área de penal y tira un 6, o el otro equipo tira un 1, entonces el equipo atacante tiene un saque de penal. En este caso el portero se posiciona en uno de los tres círculos marcados con "K", y la figura que ejecuta el penalty se coloca conjuntamente con la pelota en el punto de penalty.

25                   Después de tirar el dado, se logra un tanto si el jugador tira los números correspondientes a los círculos que están por las líneas no bloqueadas por el portero, al contrario el portero despeja el tiro.

                  Saque de esquina. en este caso únicamente pueden

5 las figuras del equipo defensor colocarse en la línea de fondo mientras la línea que conduce del punto de esquina al punto de penalty puede ser ocupado únicamente por figuras atacantes. Primero el equipo atacante y luego el equipo defensor posicionan sus figuras. Se pone la pelota en juego tirando el dado.

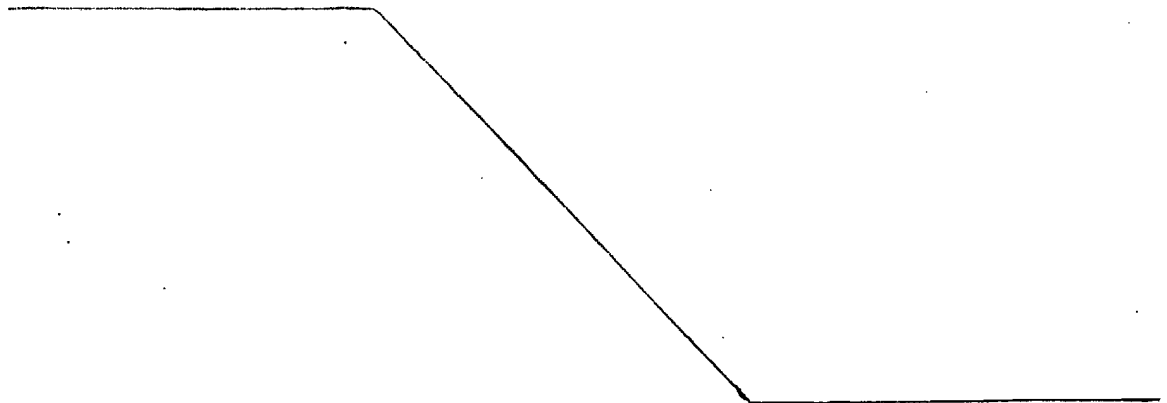
Expulsión: si el equipo defensor bloquea el campo en sentido transversal entonces la última figura bloqueante ha de expulsarse.

10 Los aficionados al futbol tienen la oportunidad, mientras desarrollan su pensamiento combinativo, de imitar este deporte jugado en los campos de futbol reales, de una manera basada en el reglamento original del futbol en un campo especial adaptado según la invención, utilizando figuras, dados y una pelota.

15 El tiro del dado, el desplazamiento y los pases, respectivamente, de la pelota sobre el campo especialmente adaptado pueden realizarse también de forma electrónica.

20 A los efectos consiguientes se declaran de novedad, propiedad y utilidad para España, sus territorios y plazas de soberanía, las reivindicaciones que siguen.

25



-8-

REIVINDICACIONES

5 1.- Juguete de futbol, que comprende un campo de futbol, figuras, una pelota y dados, caracterizado porque en el campo de futbol hay dos porterías y círculos sin rayar así como rayados marcados de una forma distintiva y círculos de portero señalados con "K", todos dispuestos en líneas que corresponden a las direcciones de avance.

10 2.- Juguete de futbol según la reivindicación 1, caracterizado porque el campo de futbol comprende 131 círculos.

3.- Juguete de futbol según la reivindicación 1, caracterizado porque comprende dos conjuntos de once figuras y una pelota.

15 4.- Juguete de futbol según la reivindicación 1, caracterizado porque comprende dos dados.

20 5.- Juguete de futbol según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4, caracterizado porque se determina el desplazamiento de las figuras y, subsiguientemente, de la pelota por tiradas de dado mientras se logra el movimiento facultativo del equino moviendo una figura o varias figuras según el número tirado.

6.- "JUGUETE DE FUTBOL".

25 Todo ello conforme se describe y reivindica en la presente memoria que consta de nueve hojas foliadas y mecanografiadas por una sola de sus caras y de una lámina

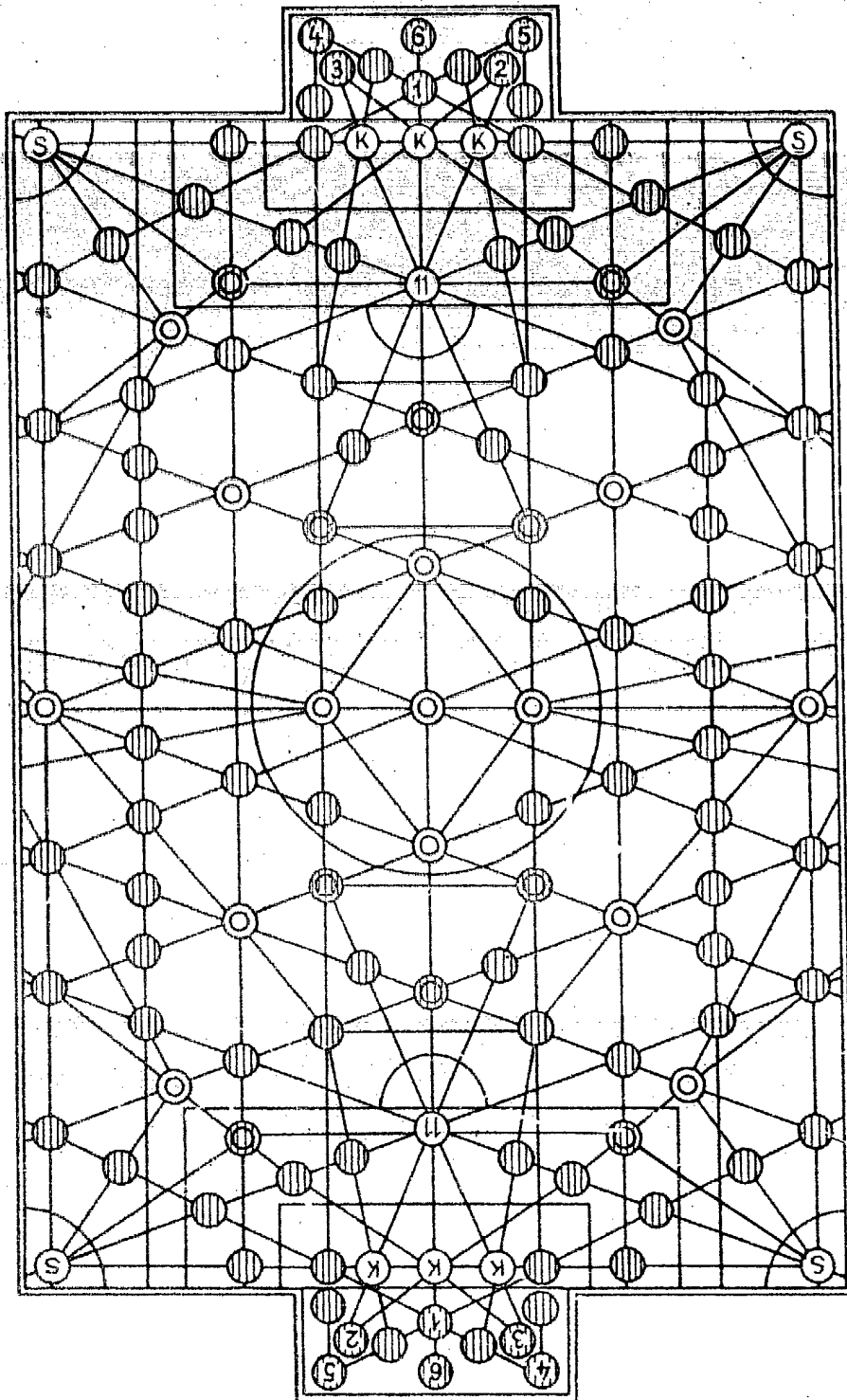
de dibujos que la ilustra.

MADRID 19 FEB. 1982

P. A. M. CURELL SUÑOL

*Curry*

U  
S  
N



MADRID 10 TEL. 100-  
P.A. M. CURELL SUÑOL

*Handwritten signature*