



264798

MEMORIA DESCRIPTIVA

que se acompaña a la solicitud de una Patente de Invención, por
20 años en España y sus colonias, a favor de Don Fernando Rivas
Gómez, de nacionalidad española y residente en La Coruña, Grupo
5 Nuestra Señora del Carmen, Bloque 1º, Grupo A. Piso 3º. I.- Por
"PERFECCIONAMIENTOS INTRODUCIDOS EN LOS JUEGOS DE SOBREMESA".

El presente registro de patente de invención, concierne
como su enunciado indica, a unos perfeccionamientos introducidos
10 en los juegos de sobremesa, de acuerdo con la descripción deta-
llada que de los mismos se realiza, debiendo interpretarse siem-
pre este concepto en su mas amplio sentido y nunca limitativo.

Esencialmente, estos perfeccionamientos cuyo registro se
preconiza, se refieren a un juego de futbol, cuyo desarrollo se
15 ajusta en un todo al reglamento que se menciona en el cuerpo de
ésta memoria.

Tres son los elementos que intervienen en el referido de-



desarrollo de juego, cual son:

a - Un tablero ó campo de juego.

B - veintidós fichas que representan los jugadores divididos en dos equipos.

5 c - Una ficha que constituye el balón.

Para la mejor comprensión de éste objeto se adjuntan a la presente memoria descriptiva dos hojas de planos en las que a título de ejemplo se representan todas y cada una de las partes que lo forman y relación que guardan entre sí.

10 En las mismas se aprecian las siguientes referencias:

Hoja primera - La misma representa el campo de juego constituido sobre un tablero de dimensiones y material conveniente.

El mismo está dividido en ciento veintiseis cuadrículas, y en dos de sus márgenes, inferior y lateral, van impresas letras desde la A a la N, y números 1 á 9, ambos inclusive, que definen el medio de localización exacta y rápida de cualquier cuadro individual del conjunto establecido, para realizar el juego.

15 La impresión referida se llevará a cabo por los medios mas convenientes, no alterando ello la esencialidad de la invención, sí como el colorido de los distintos elementos que intervienen para las fases de desarrollo.

20 En este tablero está representado fielmente y a escala conveniente un campo de futbol, cuya área está provista en dibujo lineal, de porterías, defensas, líneas y demás datos típicos de éste juego.

25 Hoja segunda - La misma representa en planta la colocación teórica inicial de la jugada.

En este área representativa, están situadas las veintidós fichas, correspondientes a dos equipos contendientes y en la colocación racional según reglamentos.

30 En cada ficha indicada, estará representado jugadores y co-

254798



lores de diversos equipos, aunque también puede precisarse esta indicación por medio de números u otro signo si así se estimase conveniente.

5 Las dimensiones de las fichas estarán ajustadas a las de los cuadros de la anterior cuadrícula.

Como balón se utilizará otra ficha de menores dimensiones y distintivo para su identificación.

Las jugadas se realizan en combinación con un dado, en cuyas caras aparecen diversas valoraciones.

10 Idea general del juego - Como a simple vista se aprecia, el juego está inspirado en el fútbol y, dentro de lo posible, se siguen todas sus normas. Como en el fútbol real, la suerte juega un papel importante, pero en el caso de que ésta no se muestre descaradamente a favor de un equipo, ganará el que mejor sepa jugar.

15 Jugar bien con éste juego consiste en saber colocarse en el campo; buscar buenas posiciones para copar la mayor parte de los números del dado. Habrá veces que convenga renunciar al balón para situar bien a un jugador descolocado, con vistas a futuras combinaciones. En algunos casos será preciso hechar voluntariamente la pelota a córner para evitar una posibilidad grande de gol. No se deberá en ninguna ocasión lanzar alegremente fichas al ataque, pues se perderá fuerza en la defensa, o se entregará el dominio del centro del campo al contrario. A veces
20 existirá mucha diferencia entre mover una ficha hacia adelante ó en sentido horizontal. Hay que saber apreciar la profundidad de los pases en diagonal y lo peligroso que es el centro de un extremo cuando una delantera tiene buena posición. Los movimientos de los defensas han de ser estudiados detenidamente para impedir
25 que la delantera contraria tenga acceso a cuadrículas peligrosas.
30



204790 1961

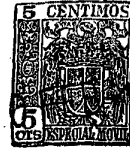
También practicarse la táctica del cerrojo ó del fuera de juego que bastantes clubs de futbol practican, aunque ésto sea peligroso, como lo es también en el juego objeto de esta patente, pues un dibling a tiempo dejará al portero desasistido.

5 Para hacerse una mas perfecta idea del juego, piénsese que el dado representa y determina la fuerza, ó sea la precisión ó el error conque un jugador de futbol impulsa la pelota. Todos los demás elementos que intervienen en el futbol verdadero y el juego que nos ocupa, son similares en lo posible. Siempre el equipo que tiene el dado es el que posee el balón, salvo cuando éste se halla libre, y en ese caso el dado representa el esfuerzo que hacen los jugadores para apoderarse de aquel.

10 Debe atenderse, para jugar bién, a tener enlazadas las fichas y en los avances darle profundidad, pero ésta profundidad ha de estar subordinada al engarce con las fichas del mismo equipo. Para chutar, a veces será preferible esperar a situarse cerca del portero, para así aumentar las posibilidades de marcar.

15 Duración de los partidos - Los partidos pueden terminar a tiempo fijo (una hora se considera lo mejor), ó a número de goles. Por ejemplo, puede darse por terminado al marcar cualquier equipo tres, cinco, ocho ó cualquier otro número de goles que convenga.

20 Descrito suficientemente el objeto de la presente patente de invención, solo queda por hacer constar que las modificaciones de detalle que en la misma puedan introducirse y que no lleguen a alterar la esencialidad que se vá a reivindicar en la siguiente nota, habrán de considerarse igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.



⇒ N O T A †

264798

La presente patente de invención comprende las siguientes reivindicaciones:

5 1 - Perfeccionamientos introducidos en los juegos de sobremesa, caracterizados esencialmente por disponerse de un plano de material, forma y dimensiones convenientes, en el cual se graban en forma indeleble una cuadrícula, referenciada lateralmente A-N y 1-9, para localizar con precisión cualquier cuadro del tablero, con arreglo a tiradas de un dado y ajustado a una especial reglamentación de juego, disponiéndose en el área de juego, 10 el número correspondiente de fichas, representativas de jugadores en las que figurarán los distintivos apropiados y colorido, estableciéndose otra ficha de diferente dimensión y distintivo que sustituye al balón.

15 2 - Perfeccionamientos introducidos en los juegos de sobremesa.

Según se describe y reivindica en la presente memoria y se ilustra en los dibujos que a la misma se acompañan.

20 Consta la presente memoria de cinco hojas escritas a máquina por una sola de sus caras y dos láminas de dibujos.

Madrid, a 10 de Febrero de 1961.

De le Herrán
p.p.

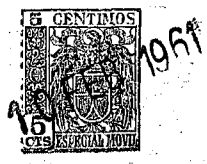
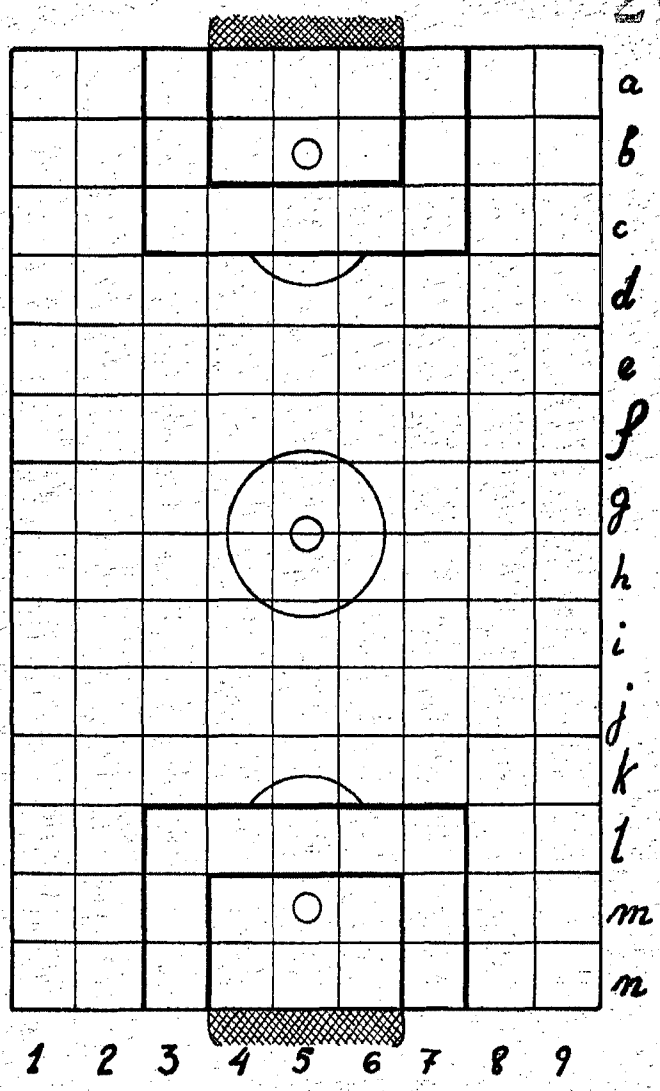


Fig. 1.

264798



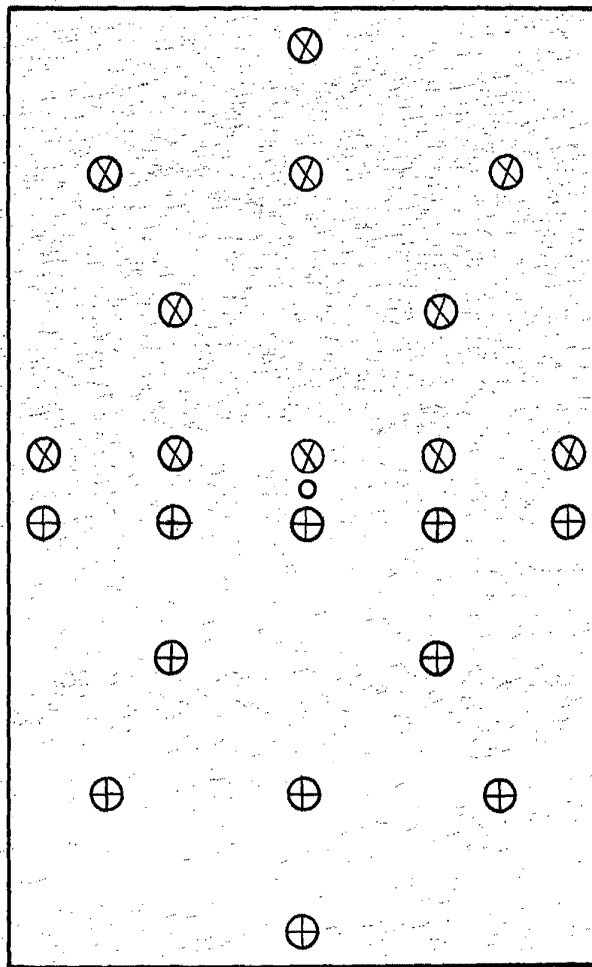
Escala Variable
 Madrid 10 FEB. 1961
 De la Herrán

P.P.

[Handwritten signature]



Fig. 2.



264798

Escala Variable

Madrid 10 FEB. 1961

De la Herrán

P.P.