

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA

Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

(18) ES	(11) NUMERO	(19) Y
(21)	265.556	
(22)	FECHA DE PRESENTACION	
	6-Mayo-1982	

MODELO DE UTILIDAD

16 MAR. 1984

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

(47) FECHA DE PUBLICIDAD	(51) CLASIFICACION INTERNACIONAL
	AGSF - 3/00

(54) TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE SOBREMESA"

(71) SOLICITANTE (S)
D. FRANCISCO SANCHEZ PEREZ

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
MATARO (Barcelona), Campmany, 63

(72) INVENTOR (ES)

(73) TITULAR (ES)

(74) REPRESENTANTE
D. JOSE MIGUEL GOMEZ-ACEBO Y PONBO

La presente solicitud se refiere a un juego de sobremesa, en el que se ha pretendido combinar el deporte del fútbol con la estrategia del juego del ajedrez.

En su esencia, el juego de sobremesa de que se trata se caracteriza porque comprende un tablero preferentemente escaqueado, con catorce cuadros de ancho, distribuido en dos medios campos iguales sobre cada uno de los cuales están dispuestas ocho piezas correspondientes a dos equipos, susceptibles de ser movidas respectiva y alternativamente por dos jugadores contrincantes, a partir de una posición inicial preestablecida, y provistas de una semiesfera hueca superior adaptada para alojar una ficha-pelota, estableciéndose en cada línea de cuadros transversal extrema del tablero, que corresponde a un extremo longitudinal del mismo, una portería determinada por los tres, cinco, siete, nueve ó once cuadros centrales, según sea mayor o menor el nivel de juego de los contrincantes, siendo el objeto del juego desplazar una ficha-pelota por las piezas de un equipo pasándola de una a otra pieza del mismo equipo, siempre lateralmente o hacia delante, en diagonal o longitudinalmente, viniendo impedidos los pases por las piezas del equipo contrario que estén interpuestas en la posible trayectoria de la ficha-pelota, todo ello mediante movimientos alternativos de una pieza de cada equipo, y acabando la partida cuando un equipo consigue introducir la ficha-pelota en la portería del equipo contrario, marcando gol, momento en el que gana la partida el jugador que ha marcado el gol.

Otras características y ventajas del juego de sobremesa objeto de la presente solicitud, se desprenderán de la descripción que a continuación se hace con relación a los dibujos adjuntos, que ilustran, a título de ejemplo no limitativo, una forma de realización del mismo.

La Fig. 1 ilustra una vista en planta del tablero del juego de sobremesa de que se trata, con las piezas de cada equipo dispuestas en la posición preestablecida inicial; y

la Fig. 2 es una vista en alzado, a mayor escala, de una pieza correspondiente a un caballo.

En dichos dibujos puede apreciarse que el tablero del juego de sobremesa de que se trata, preferentemente escaqueado, comprende catorce cuadros de largo y once cuadros de ancho.

El tablero 1 está distribuido en dos medios campos iguales, sobre cada uno de los cuales están dispuestas ocho piezas correspondientes a dos equipos.

Estas ocho piezas están dotadas de configuración semejante a las ocho piezas principales del ajedrez y deben moverse al igual que éstas, estando dispuestas en posición inicial dichas piezas de modo que el rey 2 ocupa el lugar de portero, los dos alfiles 3 están en la línea de defensa, las dos torres 4 en la línea media y la dama 6 y los dos caballos 5 en la línea delantera.

El objeto del juego consiste en desplazar una ficha-pelota 7 por las piezas de un equipo, llevándola en una respectiva semiesfera hueca superior 8 y pasándola de una a

otra pieza del mismo equipo, siempre lateralmente o hacia delante, en diagonal o longitudinalmente, viniendo impedidos los pases por las piezas del equipo contrario que estén interpuestas en la posible trayectoria de la ficha-pelota 7, todo ello mediante movimientos alternativos de una pieza de cada equipo.

La partida acaba cuando un equipo consigue introducir la ficha-pelota 7 en la portería del equipo contrario, marcando gol, momento en el que gana la partida el jugador que ha marcado el gol.

En la jugada inicial y solo en ella, la ficha-pelota 7 puede ser desplazada hacia atrás, en diagonal o longitudinalmente.

Una pieza, al recibir la ficha-pelota 7, puede desplazarla a la portería contraria, marcando gol, sin esperar ningún desplazamiento de otra pieza del mismo equipo o del equipo contrario, siempre que tenga libre el camino hacia delante en diagonal o longitudinalmente, hasta la portería.

La portería viene determinada por la línea frontal y las líneas laterales 9, que pueden ser desplazadas para limitar uno, tres, cinco, siete, nueve o once cuadros, según sea el nivel de juego de los jugadores.

Quando la ficha-pelota 7 no puede ser pasada de una pieza a otra del mismo equipo, según las reglas de pase establecidas, dicho equipo pierde la posesión de la ficha-pelota y la toma la pieza más próxima del equipo contrario, y en caso de que hubiera más de una, el jugador del citado equipo con-

trario puede tomarla con cualquiera de ellas, siempre según las citadas reglas de pase establecidas.

Sobre la penúltima línea transversal de cuadros de cada campo, está dispuesta una línea arqueada 11, que ocupe 5 un área de 5 cuadros 12 centrales, en la que no puede entrar defensor alguno, excepto el rey-portero 2, pero que es de libre acceso para cualquier pieza de equipo atacante..

Se hace constar/que todo cuanto no altere, cambie o modifique lo esencial del juego de sobremesa descrito, puede 10 quedar sometido a variaciones de detalle.

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita, recae sobre las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

1ª.- Juego de sobremesa, caracterizado porque comprende un tablero preferentemente escaqueado, con catorce cuadros de largo y once cuadros de ancho, distribuido en dos medios campos iguales, sobre cada uno de los cuales están dispuestas ocho piezas correspondientes a dos equipos, susceptibles de ser movidas respectiva y alternativamente por dos jugadores contrincantes, a partir de una posición inicial preestablecida, y provistas de una semiesfera hueca adaptada para alojar una ficha-pelota, estableciéndose en cada línea de cuadros transversal extrema del tablero, que corresponde a un extremo longitudinal del mismo, una portería determinada por los tres, cinco siete, nueve u once cuadros centrales, según sea mayor o menor el nivel de juego de los contrincantes, siendo el objeto del juego desplazar una ficha-pelota por las piezas de un equipo, pasándola de una a otra pieza del mismo equipo, todo ello mediante movimientos alternativos de una pieza de cada equipo, y acabando la partida cuando un equipo consigue introducir la ficha-pelota en la portería del equipo contrario, marcando gol, momento en el que gana la partida el jugador que ha marcado el gol.

2ª.- Juego de sobremesa según la reivindicación 1ª, caracterizado porque las ocho piezas mencionadas están dotadas de configuración semejante a las ocho piezas principales del ajedrez y deben moverse al igual que éstas, estando dispuestas en la posición inicial dichas piezas de

modo que el rey ocupa el lugar de portero, los dos álfiles están en la línea de defensa, las dos torres en la línea media y la dama y los dos caballos en la línea delantera.

3ª.- Juego de sobremesa según la reivindicación 1ª, 5 caracterizado porque sobre la penúltima línea transversal de cuadros de cada campo, está dispuesta una línea arqueada que ocupa un área de cinco cuadros centrales.

4ª.- JUEGO DE SOBREMESA, tal y como queda descrito y reivindicado en la presente memoria que consta de siete hojas mecanografiadas por una sola cara y de una lámina de dibujos. 10

BARCELONA, 6 de Mayo de 1982.

FRANCISCO SANCHEZ PEREZ  
P.P.

~~FRANCISCO SANCHEZ PEREZ~~  
~~FRANCISCO SANCHEZ PEREZ~~  
~~FRANCISCO SANCHEZ PEREZ~~

ESCALA VARIABLE

FIG. 1

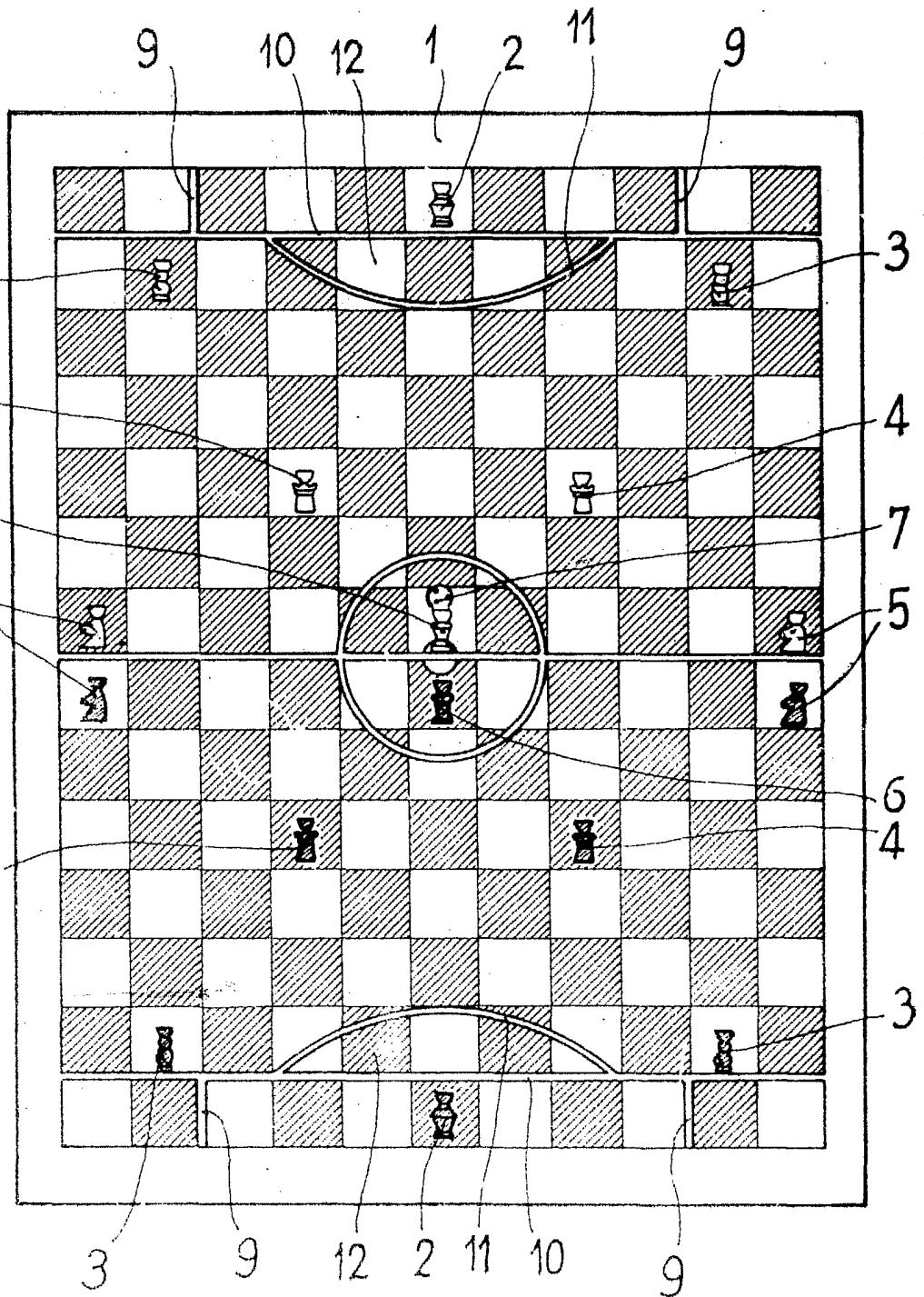
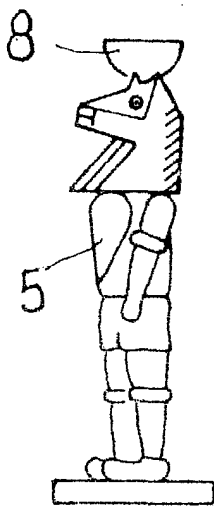


FIG. 2



BARCELONA, 1 de Mayo de 1982  
 D. FRANCISCO SANCHEZ PEREZ  
 I.P.

Handwritten signature or initials.