

10	ES	11	NUMERO	285509	10	Y
	21	FECHA DE PRESENTACION				
		22				



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

30 PRIORIDADES:		31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD	81 CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F3/02			
54 TITULO DE LA INVENCIÓN JUEGO DE SOBREMESA.				
71 SOLICITANTE (S) D. Guillermo ASINS SABATER y D. Eduardo MORERA OLIVAN				
DOMICILIO DEL SOLICITANTE L'HOSPITALET DE LLOBREGAT (Barcelona), C. de Jacinto Verdaguer, 38, 4t. 2a. y C. de Ventura Gassol, 12, 4t. 3a. Respectivamente.				
72 INVENTOR (ES)				
73 TITULAR (ES)				
74 REPRESENTANTE D. Ignacio PONTI GRAU				

La presente invención se refiere a un juego de sobremesa, del tipo que comprenden un tablero que reproduce un campo de juego, por ejemplo de fútbol, unas figuras o fichas representando los jugadores y el balón y, opcionalmente, un marcador para contabilizar los tantos.

Son conocidos los juegos de sobremesa del tipo descrito, con los que se intenta reproducir con más o menos acierto, las jugadas propias de un determinado deporte. No obstante, el inconveniente que presentan estos juegos es que los jugadores no tienen opción de desarrollar tácticas y llevar a cabo jugadas como fruto de un estudio de la situación de los componentes del juego y de sus posibilidades, y cuando lo hacen, estas jugadas tienen poco o nada que ver con las que se desarrollan en el campo real del juego. Los juegos de sobremesa tienen un protagonista fundamental que es el azar, personificado por unos dados u otro dispositivo similar que, cuando es lanzado o utilizado, determina en gran parte los movimientos que ha de efectuar el jugador.

Es evidente que ello resta interés al juego, porque sus participaciones no pueden verter en el mismo sus conocimientos y su estrategia.

El juego de sobremesa objeto de la invención es todo lo contrario, puesto que ha sido estudiado para que el desarrollo del mismo tenga lugar sin intervención del azar y en el cual las jugadas se suceden con un extraordinario parecido a lo que ocurre en el terreno del juego, permitiendo al jugador una libertad de movimientos que, únicamente se halla limitada por unas reglas que evitan las jugadas imposibles o

penalizadas en el juego real.

El juego de sobremesa en cuestión se caracteriza fundamentalmente por el hecho de que el tablero de juego se halla dotado de una multitud de espacios señalizados, ventajosamente dispuestos regularmente en filas y columnas y que ocupan todo el terreno de juego, cuyos espacios son los que podrán ocupar tanto jugadores como la ficha que representa el balón, a lo largo de las jugadas que se sucederán en la partida. Los jugadores pueden desplazarse en cada jugada un número limitado de espacios a partir del que ocupan y en unas direcciones establecidas, por ejemplo perpendiculares a los límites del terreno, y el balón se desplazará también un número máximo de espacios, ventajosamente más que las fichas representativas de los jugadores, y en todas direcciones, siempre que no haya un jugador en su trayectoria. La posibilidad de desplazar el balón por un jugador determinado está en función de las casillas próximas a éste que puede ocupar dicho balón. Por lo que respecta a la ficha representativa del portero tiene una hilera de casillas o espacios, que corresponde a la hilera a franquear para conseguir el gol, en las que puede desplazarse un número determinado de espacios que está en función de la zona desde la que la ficha que representa el jugador efectúa el disparo, pudiendo desplazarse más espacios cuanto más lejana es la zona respecto a la portería o línea a franquear.

Fuera de los límites del terreno de juego se ha previsto un grupo de casillas para cada participante, en las que se sitúan unas fichas diferenciadas cada vez que se consigue

marcar un tanto.

El reglamento del juego establecerá con más detalle las normas complementarias a tener en cuenta para el desarrollo de la partida, tales como duración de la partida, posicionado de las fichas al iniciar el juego, límite de tiempo para realizar la jugada, penalizaciones, y otros aspectos importantes.

Un detalle a tener en cuenta es la posibilidad de diferenciar cromáticamente las casillas para facilitar el recorrido de las fichas y la cuenta de los espacios o casillas, particularmente cuando se trata de largas distancias recorridas por el balón.

Para la mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompaña un dibujo en el que, tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de realización esquemática del juego.

En dichos dibujos la figura 1 es una vista en planta de la mitad del tablero de juego y algunos jugadores, habiendo indicado diversos movimientos de jugadores y balón, que se comentarán; y la figura 2 es un detalle en alzado lateral del tablero de juego con las fichas que representan jugadores, balón y tantos conseguidos.

El juego de sobremesa descrito consta en el dibujo de un tablero -1- que representa un campo de juego de un deporte de competición, como por ejemplo de fútbol. El tablero puede tener las dimensiones que se deseen y puede ser imantado o no, en tanto que las diversas fichas podrán adoptar cualquier forma, pudiendo asimismo ser imantadas o no.

Toda la superficie de juego está dotada de una pluralidad de espacios -2-, ventajosamente de coloraciones distintas, con el objeto de facilitar la cuenta de los espacios en la dirección a seguir. Estos espacios -2- ocupan líneas y columnas perfectamente regulares, pero se admite que puedan situarse en posiciones distintas, aunque ello puede complicar la realización de las jugadas de forma innecesaria.

El campo, al igual que los terrenos de juego que imita, presenta líneas divisorias, que son fundamentalmente, una línea -3- de medio campo, con el círculo central, que lo divide en dos mitades, y dos líneas -4- y -5- rectangulares que en conjunto dividen cada mitad en tres zonas -6-, -7- y -8-. La zona o área -8- corresponde a la portería y está dotada de una hilera de espacios -9-, diferenciados cromáticamente del resto, en los cuales la ficha -10- representativa del portero, se mueve de acuerdo con unas características que se indicarán. Por el resto del campo el portero -10- se mueve como un jugador cualquiera, un máximo de tres espacios por jugada a contar desde el espacio que ocupa y siempre que no se encuentre otro jugador en su trayectoria.

Cada bando o equipo cuenta, además del portero -10- ya mencionado, con diez figuras o fichas representativas -11- y -12- de los jugadores, cuya distribución solamente está reglamentada dentro de unos límites a la hora de centrar la pelota desde el círculo central, al inicio de la partida, de la segunda parte o después de que un jugador marque un gol.

En la figura 1 se ha representado un jugador -11- de un equipo, en cuyas inmediaciones hay un jugador -12- del

equipo contrario, indicando las direcciones en las que puede desplazarse el primero, haciendo notar que el jugador -12- le impide hacerlo en una dirección en la que, de no haber un jugador también podría hacerlo. Concretamente, los jugadores
 5 pueden correr por todo el campo y desplazarse tres espacios -2- en cada jugada, siempre en direcciones perpendiculares al espacio que ocupan, pudiendo hacerlo en línea recta o quebrada.

Hay una ficha o figura -13- que representa el balón,
 10 el cual se desplaza por medio de las figuras que representan los jugadores de uno y otro equipo. En síntesis, la ficha -13- representativa del balón, para que pueda ser desplazada por un jugador, por ejemplo el jugador -12a- de la figura 1 del dibujo, ha de estar situado en cualquiera de los espacios
 15 -2- inmediatos al jugador, a excepción de los que están en posición diagonal (en la figura 1 se ha indicado con la referencia -13- los espacios desde los cuales el jugador -12a- puede desplazar el balón -13-). La figura -13- puede desplazarse en cualquier sentido, incluso diagonal, un máximo de
 20 diez espacios y siempre que no haya un jugador en su trayectoria.

Para conseguir un gol, objetivo de los contendientes, es necesario situar el balón -13- en la línea de espacios -9- del fondo de área pequeña -8-.

25 El portero -10- situado en esta línea de espacios -9- puede interceptar (parar) el balón, desplazándose sobre esta línea en las condiciones siguientes: si le chutan desde el área más alejada -6- del campo, podrá desplazarse tres

espacios a partir de la posición que ocupa; si del área -7-, podrá desplazarse dos espacios; y si del área pequeña -8-, únicamente un espacio. En el ejemplo ilustrado en la figura 1 del dibujo, el jugador -12a- no puede efectuar gol en ninguna de las tres direcciones señaladas que van hacia la portería, porque el portero -10- para la pelota -13- desplazándose una o dos casillas -9-. Únicamente puede conseguirse gol pasando el balón al jugador -12b- que disparará junto al ángulo.

5

Hay que señalar que los jugadores pueden pasarse el balón en el transcurso de una jugada, advirtiéndose que no pueden desplazarse un jugador más de una vez en cada jugada. Como es evidente los jugadores se turnan en las jugadas.

10

Otros aspectos del reglamento que no hacen al caso, se refieren al fuera de juego, a las faltas por obstrucción, al límite de tiempo de la partida y de cada jugada y a otras particularidades.

15

Puede señalarse también que fuera del terreno de juego, cada participante dispone de una hilera de casillas o espacios -14- en los que podrá situar unas fichas -15- a medida que vaya marcando goles, para poder llevar la cuenta con facilidad.

20

Serán independientes del objeto de la invención las reglas concretas del juego, formas y dimensiones de los diversos componentes, tipo de deporte representado y todos los detalles accesorios que puedan presentarse, siempre y cuando no afecten a su esencialidad.

25

REIVINDICACIONES

1. Juego de sobremesa, del tipo que comprenden un tablero que reproduce un campo de juego, por ejemplo de fútbol y unas figuras o fichas que representan los jugadores de los dos equipos y el balón, caracterizado esencialmente por el hecho de que la superficie de juego está dotada de una multitud de espacios señalizados, ventajosamente distribuidos en filas y columnas, cuyos espacios corresponden a las posiciones que podrán ocupar las figuras representativas de los jugadores y del balón durante el transcurso de la partida, cuyos jugadores se desplazan únicamente una vez en cada tirada, alternándose las tiradas de los contendientes, con la particularidad de que en cada tirada el jugador escogido puede moverse en determinadas direcciones un número especificado de espacios, siempre que otra ficha no obstruya su trayectoria, en tanto que el balón puede desplazarlo aquel jugador que lo tenga situado en determinados espacios más próximos, realizándose el desplazamiento del balón en todas las direcciones, siempre que no lo obstaculice algún jugador, y un número de espacios también limitado, ventajosamente mayor que el que puede desplazarse un jugador, consiguiendo gol cuando el balón se sitúa en una línea de espacios que corresponde a la portería.

2. Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado por el hecho de que el terreno de juego se halla dividido en unas zonas, en tanto que la figura representativa del portero cuando está situada en la línea

de espacios de la portería puede desplazarse sobre esta línea cuando le dispara el balón un jugador contrario, un número de espacios que está en función de la zona que ocupa el jugador que dispara a gol, de forma que puede interceptar el disparo cuando se sitúa en el espacio al que va dirigida la figura representativa del balón.

3. Juego de sobremesa, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado por el hecho de que la figura del portero puede desplazarse fuera de la línea de portería de la misma forma que el resto de jugadores.

4. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que fuera de los límites del terreno de juego hay unas hileras de espacios para cada contendiente en las que van situándose unas fichas distintivas a medida que van marcándose los goles.

5. Juego de sobremesa, según la reivindicación 1, caracterizado por el hecho de que los espacios señalizados sobre el tablero de juego se diferencian cromáticamente con el fin de facilitar el recorrido de las fichas.

6. Juego de sobremesa.

La presente memoria descriptiva consta de nueve hojas.

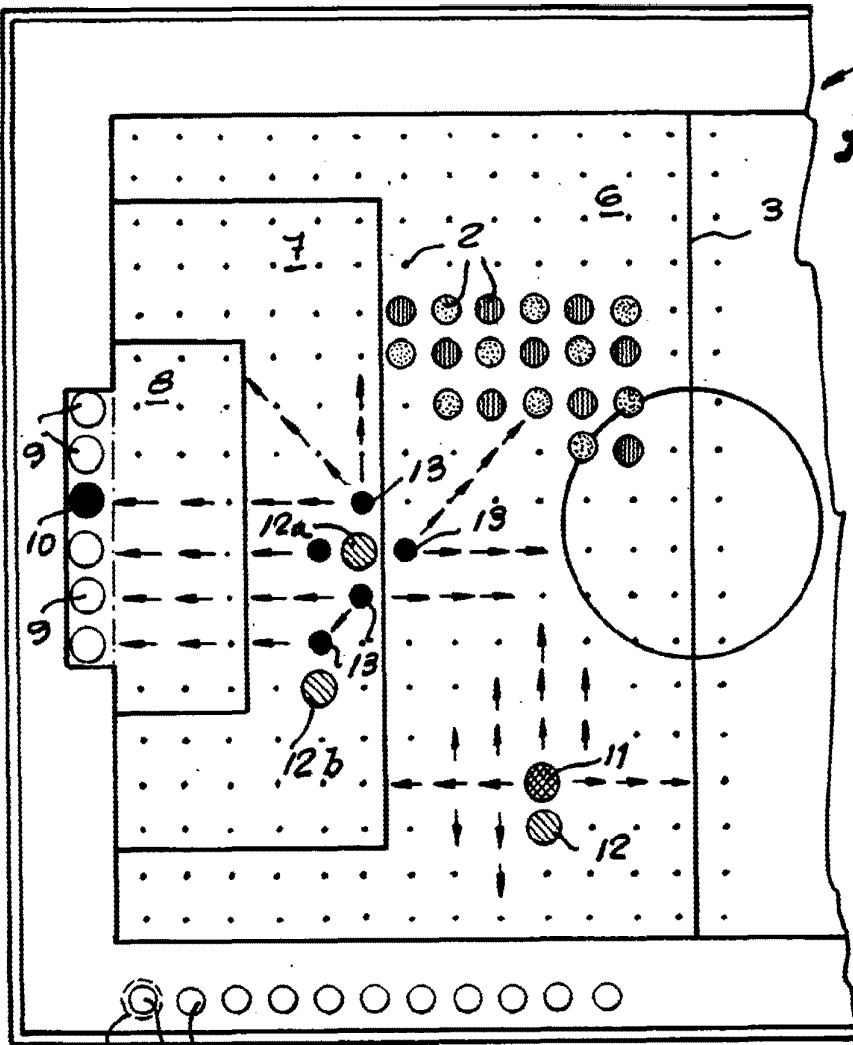
Barcelona, 21 de marzo de 1.985

Guillermo ASINS SABATER y
Eduardo MORERA OLIVAN

p.a. I. PONTI
D. P.

P. Ponti

34212/1



1
FIG. 1

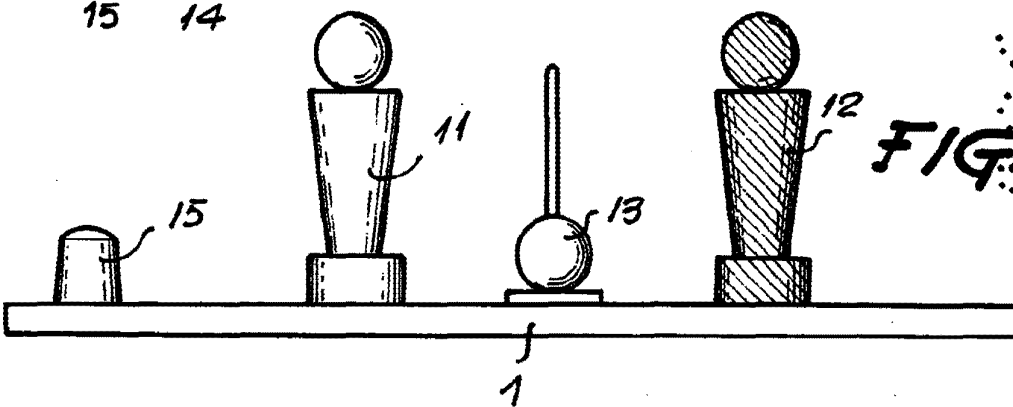


FIG. 2

Barcelona, 21 de marzo de 1985
p. a. I. PONTI

P. P.
P. Pontí