

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	286519	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	6 MAYO 1985	



ESPAÑA

MODELO DE UTILIDAD

1 - DIC. 1985

③① PRIORIDADES:	③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO		

④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	④① CLASIFICACION INTERNACIONAL
	Int. Cl. A63F3/02

④④ TITULO DE LA INVENCIÓN
"JUEGO DE SOBREMESA"

⑤① SOLICITANTE (S)
D. Hernan José MOGOLLÓN

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
08027 BARCELONA - Ramón Albó, 68-70

⑦② INVENTOR (ES)

⑦③ TITULAR (ES)

⑦④ REPRESENTANTE
D. Alfonso Durán Olivella 08008 BARCELONA - Paseo de Gracia, 101, pral.

MEMORIA DESCRIPTIVA

El presente Modelo de Utilidad se refiere a un juego de sobremesa, caracterizado por sus propiedades recreativas y educativas.

El nuevo juego es del tipo de inteligencia y habilidad, y se juega sobre un tablero que lleva marcadas unas casillas sobre las cuales se disponen unas fichas en forma de muñecos de pequeño tamaño, representativos de los jugadores de un equipo de fútbol, los cuales son desplazados a tenor de las diferentes jugadas y las indicaciones de uno o dos dados correspondientes a los participantes en el juego.

La designación del jugador que en un momento dado tiene en su poder la pelota empleada para la práctica del juego se obtiene mediante la colocación de una réplica de la misma sobre la parte superior del cuerpo del muñeco. A tal fin, la cabeza de cada uno de los jugadores imitados presenta superiormente un entrante en forma de casquete esférico en el que se depositará la pelota imitada, la cual, cuando deba pasar a poder de otro jugador, será transferida por uno de los participantes, a la cabeza de otro muñeco jugador a quien corresponda la nueva jugada.

Para facilitar la explicación, se acompaña a la presente memoria unos dibujos en los que se ha representado, a título de ejemplo ilustrativo y no limitativo, un caso de realización de un juego de sobremesa, según los principios de las reivindicaciones.

En los dibujos:

La figura 1 y 2 muestran el tablero empleado para

la práctica del nuevo juego, visto de perfil y en planta, con las casillas sobre la forma de un campo de fútbol con sus líneas reglamentarias.

5. La figura 3 muestra una de las figuras empleadas para la práctica del juego, correspondiente a la imitación de uno de los jugadores, sosteniendo la pelota de imitación, indicando que ésta se halla en su poder.

10. La figura 4 muestra un dado y una esfera imitativa de un balón de fútbol, así como uno de los muñecos representativos de los jugadores que se desplazarán sobre el tablero para el juego.

Los elementos designados con números en los dibujos corresponden a las partes indicadas a continuación.

15. El tablero -1- puede consistir en una lámina flexible o semirrígida, o bien en una placa, facultativamente plegable por su parte media para facilitar su almacenamiento y transporte. Puede completarse con una orla decorativa con la representación, por ejemplo, del público asistente a un estadio de fútbol, o bien con motivos ornamentales determinados, así como por espacios en los que se indiquen las reglas del juego, el sistema para señalar la marcha del mismo y los resultados.

20.

25. El campo de juego -2-, marcado sobre el tablero -1- por cualquier procedimiento gráfico, comporta la representación de una pluralidad de casillas -3- de forma cuadrada, alternativamente blancas y negras o bien de otros dos colores contrastados, correspondiendo a cada uno de estos uno de los participantes en el juego. El dibujo -2-

lleva marcadas asimismo las líneas -4- correspondientes a la práctica del fútbol y reglamentarias en un estadio para este deporte, figurando en sus extremos la representación -5- de las respectivas porterías.

5. Los jugadores tienen su réplica, para la práctica del juego, en el empleo de unos muñecos -6-, de tamaño relativamente reducido, cada uno de los cuales comporta una peana -7- que asegure su estabilidad y su colocación en una de las casillas. La imitación del vestido deportivo de los jugadores será de dos clases, en correspondencia con los dos equipos, fácilmente diferenciables por sus colores.

10. Cada una de las figuras -6- presenta en la parte superior de su cabeza un entrante -8- en forma de casquete esférico en el que se depositará, para indicar que dicho jugador tiene en su poder el balón, una bola -9-, de tamaño apropiado, ventajosamente decorada con el acabado de una pelota reglamentaria de fútbol.



15. Los participantes en el juego emplean uno o dos dados -10- para obtener las indicaciones, consistentes en puntos, relativas al movimiento de los respectivos jugadores sobre el tablero de juego.



20. La experiencia demuestra que la práctica del nuevo juego estimula la imaginación de los participantes, no exenta de emoción en el curso de cada partida, por lo cual resulta beneficioso desde el punto de vista formativo, especialmente para los jóvenes, y recreativo.

25. Todo cuanto no afecte, altere, cambie o modifique la esencia del juego descrito, será variable a los efectos del actual Modelo.

N O T A.

Se reivindica como objeto de este registro por Modelo de Utilidad:

5. 1.- Juego de sobremesa, caracterizado esencialmente por comprender una pieza laminar de forma rectangular que presenta en una de sus caras la representación de un campo de fútbol, con las correspondientes líneas señalizadoras de las diversas áreas de juego, así como una pluralidad de casillas cuadrangulares alternativamente diferenciadas para definir un cuadrículado sobre el que se desplazarán unos componentes representativos de los jugadores, constituidos por muñecos provistos de medios estabilizadores y de  medios retenedores de la representación de un balón del tipo empleado para la práctica del fútbol. 

15. 2.- Juego de sobremesa, según la reivindicación anterior, caracterizado porque cada uno de los muñecos representativos de los jugadores presenta en su  parte inferior una peana que contribuye a su estabilización de tamaño y forma correspondientes a las diferentes casillas  del cuadrículado, mientras que su parte superior presenta, sobre la representación de la cabeza, un entrante en forma de casquete esférico, destinado al apoyo de la imitación del balón.

20. 3.- Juego de sobremesa, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque los muñecos imitativos de los jugadores presentan dos acabados diferentes, fácilmente diferenciables cromáticamente, correspondientes a los dos equipos participantes en el juego practicado.

Sean cuales fueren las circunstancias que concurran en la esencialidad del Modelo de Utilidad definido en las anteriores reivindicaciones, cuyo objeto es:

4.- "JUEGO DE SOBREMESA".

5. Consta la presente memoria de cinco hojas foliadas, mecanografiadas por una sola cara y de los dibujos unidos a la misma.

Barcelona, 6 MAYO 1985

P. A. de D. Hernan José MOGOLLON

ALFONSO DURAN

p. p.



Fdo.: Luis A. Duran Moya



FE/mb/tb.

FIG.1

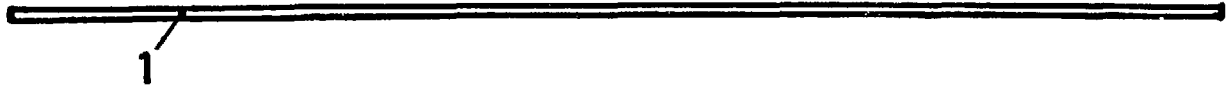


FIG.2

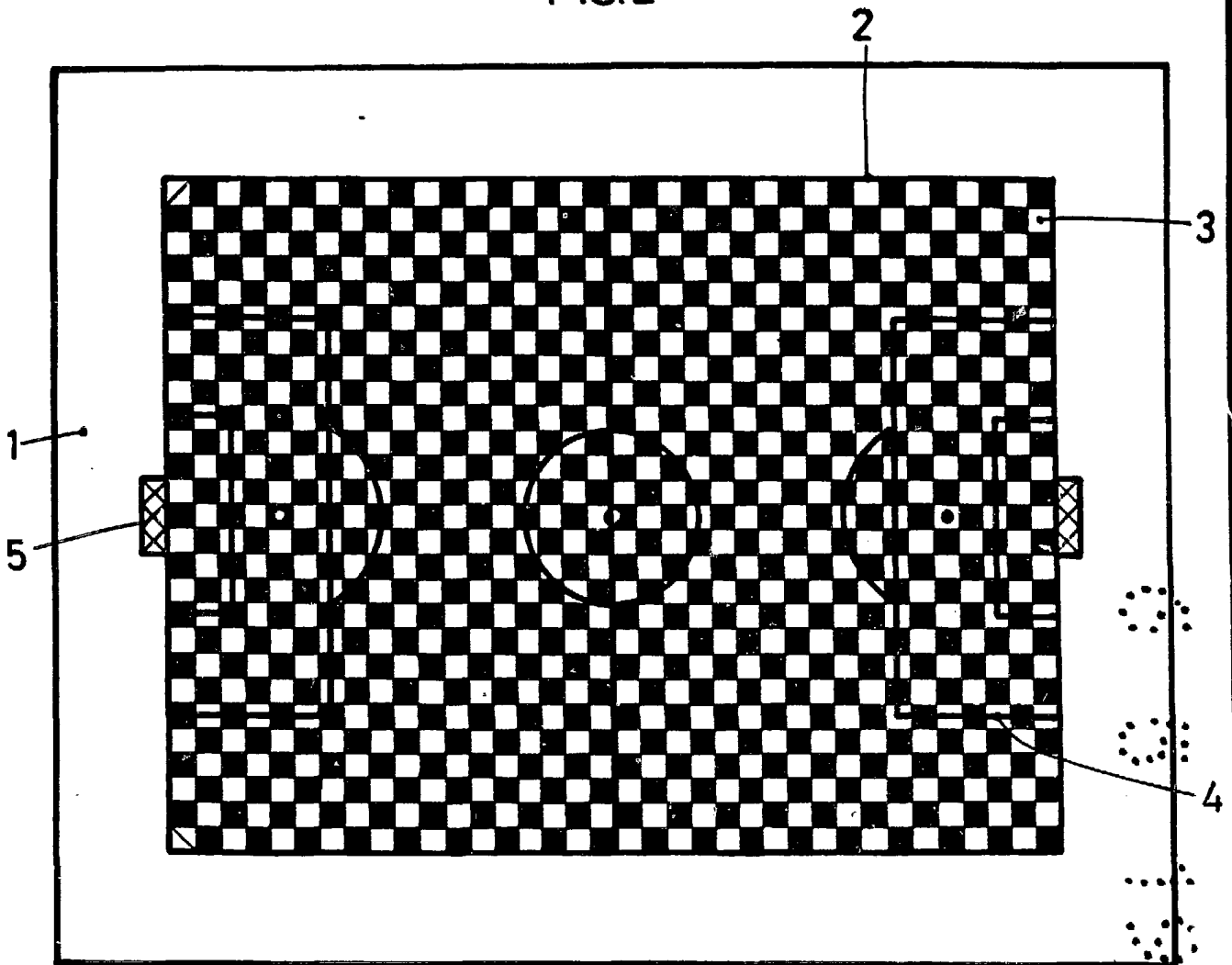


FIG.3

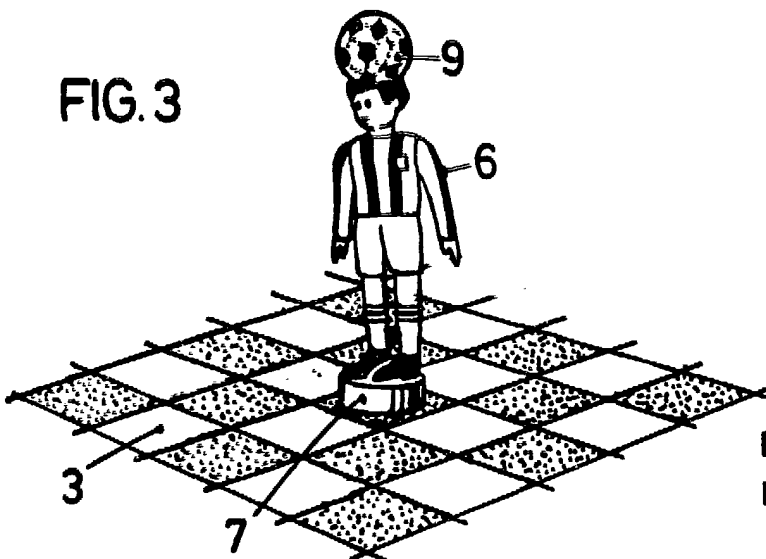
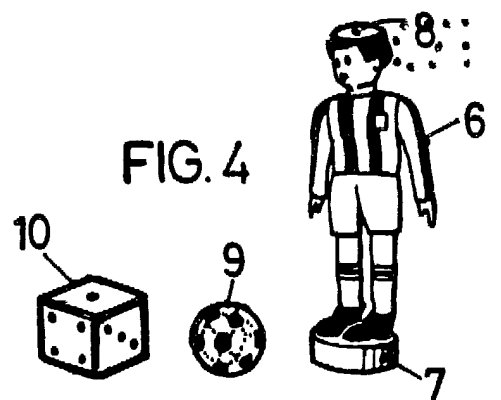


FIG.4



BARCELONA, 6 MAYO 1985

P.A.

ALFONSO DURÁN

p. p.

Fdo.: Luis A. Durán Moya

ESCALA VARIABLE