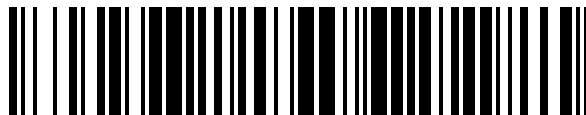


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 294 885**

21 Número de solicitud: 202231283

51 Int. Cl.:

E04H 3/10 (2006.01)

E04H 3/14 (2006.01)

A63B 71/04 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22

Fecha de presentación:

01.08.2022

43

Fecha de publicación de la solicitud:

11.10.2022

71

Solicitantes:

ESTELLE GONZALEZ, Jorge (100.0%)

CMNO. LA IGLESIA 62

38297 EL ORTIGAL - LA LAGUNA (Santa Cruz de Tenerife) ES

72

Inventor/es:

ESTELLE GONZALEZ, Jorge

74

Agente/Representante:

ALMAZAN PELEATO, Rosa Maria

54

Título: **CANCHA PARA JUEGO DE BALÓN**

ES 1 294 885 U

DESCRIPCIÓN

Cancha para juego de balón

5 SECTOR DE LA TÉCNICA

La presente invención se refiere a una cancha para juego de balón, y más concretamente para un nuevo juego que constituye una modalidad deportiva de práctica individual, bajo el formato de disputa entre uno contra uno, en el que imperan fundamentos balompédicos, con la particularidad que se desarrolla en el interior de un habitáculo cerrado de tipología octogonal.

El objeto de la invención es proporcionar una cancha de juego para un nuevo deporte, sumamente divertido.

15

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Dado que la presente invención está desarrollada para la práctica de un deporte inexistente hasta la fecha, no existe un antecedente de una pista para la práctica de deportes que presente una estructura similar a la de la invención que a continuación se va a describir.

20

EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

25

La cancha para juego de balón que se preconiza presenta una configuración totalmente novedosa frente a otras canchas de juego, de manera que la misma se constituye a partir de un cerramiento perimetral de planta octogonal, con su cubierta superior igualmente cerrada, cerramiento a base de paneles, rejas o similares, preferentemente con un carácter montable/desmontable, como por ejemplo en paneles de 1 m², que faciliten su transporte e instalación.

30

Así pues, y como acaba de decirse, se trata de una estructura perimetral y de cobertura cerrada, tanto en tabiques, como en cubierta por medio de paneles o similar, la cual, forma parte esencial del juego en sí mismo y se erige por unas medidas específicas, además de

35

características propias y envolventes de la cancha, de planta octogonal, que promueven el desarrollo de un juego rápido, intenso, dinámico y de efecto tridimensional.

- 5 Se trata de una cancha de planta esencialmente rectangular, con sus vértices achaflanados, de manera que en su zona media y transversalmente a la misma se dispone un componente adicional, denominado el "divisorio" siendo su función principal, el de prestar el servicio intencional de evitar la "invasión total" de campo del contrincante por parte de uno o de ambos jugadores, participando activamente en el desarrollo del juego como una parte más,
10 integrante de la distribución estructural.

Este elemento puede materializarse de múltiples maneras, siempre que cumpla la función anteriormente descrita, pudiendo constituirse a partir de una, dos o mas cuerdas paralelas transversales que impidan el paso de los jugadores hacia el campo de juego contrario.

- 15 Podría materializarse igualmente en una red similar a las utilizadas en el tenis, si bien esta solución resulta mucho menos interesante, ya que la función del divisorio no es impedir el paso del balón, sino simplemente de los jugadores.

- 20 En cuanto a las esquinas de la cancha de juego, en dichas cuatro esquinas se disponen unos paneles inclinados a modo de chaflanes, que incluyen una abertura con un marco rectangular a modo de porterías, siendo el objeto funcional esencial de estos, el de posibilitar a uno de ambos jugadores, introducir el balón a modo de tanteo por el interior de los marcos centrales de alguno de los dos marcos existentes en el área del individuo
25 contrincante.

Estos marcadores estarán cerrados posteriormente mediante las paredes en ángulo recto que determinan los paneles que forman las paredes laterales mayor y menor en su zona de confluencia entre éstas.

- 30 A modo meramente ejemplario las medidas exteriores de la estructura serán preferentemente de 4,00 x 8,00 metros, correspondiendo a una área de ocupación total de 32m².

La altura de la estructura perimetral desde la base hasta la cubierta será preferentemente de 3,00 m por lo que el volumen de la cancha no podrá ser inferior a 96m^3 (a excepciones de casos puntuales a determinar).

- 5 Los paneles angulares con marcos de tanteo tendrán unas medidas preferentes de 1,00m de ancho por 3,00m de alto. La cubierta albergará unas dimensiones idénticas a las del área de ocupación (4,00 x 8,00 metros). No obstante, dichas medidas pueden ser modificables en función de las necesidades, niveles, categorías y edades de los jugadores.
- 10 En cuanto a la superficie de juego, la base debe ser firme y sólida, no pudiendo tener ningún grado de desnivel o inclinación, siendo deseable que la misma se extienda a los alrededores con un margen perimetral no inferior a 0,50 metros.

- El área interior de la cancha, deberá ser homogénea y de idénticas tipología en su totalidad,
- 15 en lo que se refiere a rugosidad, dureza o irregularidad en superficies cementosas o sintéticas como el césped artificial, parquet o similar.

- En lo concerniente a superficies naturales como la hierba, tierra, grava o similar, las propiedades iniciales de las mismas, deberán favorecer un bote mínimo por encima de la rodilla. No obstante, condicionado adicionalmente también, por las posibles inclemencias climatológicas en lo que se refiere a charcos, barro, etc...
- 20

- En cuanto a los accesos a la cancha, está deberá disponer como mínimo de un panel estructural a modo de puerta de acceso con apertura fácil, tanto desde el exterior hacia el interior como viceversa, con unas medidas no mayores de 1 metro de ancho por 2 metros de alto con un grosor y características idénticas al resto de elementos estructurales.
- 25

- Por tales motivos, deberá formar parte de la estructura perimetral en sí misma, no pidiendo sobresalir de ella, dado que incidirá de forma proactiva en el desarrollo del juego.
- 30

En cuanto a las áreas o zonas propias de cada jugador dentro de la cancha de juego, ésta se delimita desde el divisorio hasta el panel frontal del fondo, incluyendo los paneles angulares con marcos de tanteo y el ancho existente entre los paneles laterales.

En lo que respecta al elemento divisorio, este debe tener una altura del orden de 0,80 metros, un grosor del orden de 0,08 metros y una anchura del orden de 4,00 metros ciñéndose desde ambos lados mayores de la cancha. Es un componente más esencial y participativo del juego. No obstante, su función principal es evitar la invasión total de alguno o de ambos jugadores durante el desarrollo del juego.

Tal y como se ha dicho con anterioridad, los marcos de tanteo están situados en los paneles angulares a ambos lados del área de cada jugador y tienen un marco perimetral con un horado de 0,50 metros de ancho por 2,00 metros de alto. Este deberá situarse a 0,50 metros de distancia tanto de la base como de la cubierta y a su vez, dejando 0,25 metros a cada lado.

En cuanto a las reglas del juego, estas serán las siguientes:

Inicio:

Se obtendrá preferencia sobre el contrincante para escoger el área juego de inicio en la cancha y su correspondiente saque inicial de cada juego, el mejor de tres tiros y en su defecto, en caso de empate, se llevará a cabo por medio de un simple sorteo.

Saque inicial:

Se efectuará desde la zona de tiro, pudiéndose apoyar previamente con cualquier panel del área propia para su posterior remate, también se podrá sacar directamente hacia el área contrincante, con apoyo previo o no con cualquier panel de la superficie de juego. No obstante, si el saque es directo sin apoyo previo y sin con su correspondiente posterior remate a dicho apoyo, no cabe la validez ante un posible gol de saque directo.

Se definirá una zona específica de golpeo para chutar el esférico desde parado, tomando como referencia una distancia máxima de 1 metro desde el panel frontal del fondo y el centro del área propia, directamente hacia uno de los dos marcos de tanteo contrarios. El objetivo es anotar un gol a modo de penalización, a consecuencia de una infracción grave o doble infracción leve previa por parte del jugador contrincante, sin que éste tenga la posibilidad de atajar o desviar la trayectoria del balón.

Gol:

5 El objetivo para conseguir un tanto a favor, procederá introduciendo el esférico en el interior de uno de los marcos de tanteo del área contraria, sin que este vuelva a retornar al exterior, por su propia inercia o intencionadamente por el jugador contrincante, quedándose totalmente reposado o depositado en la base interior de la cámara interna definida tras el marco de tanteo.

10 Tiempo:

La duración total de un juego estará regida por cuatro cuartos (4/4) de 15 minutos, con sus correspondientes cambios de área de juego a la finalización de cada uno, no existiendo la opción de tiempo muerto o pausa durante el transcurso de cada uno de ellos. Los tiempos de desarrollo del juego se podrán modificar en función de las necesidades, niveles, categorías y edades de los usuarios/jugadores.

Puntuación:

20 A lo largo del desarrollo del juego en cada cuarto, se irán sumando los goles introducidos en los marcos de tanteo a modo de puntuación para determinar el vencedor parcial del juego en cada uno de los cuatro cuartos (4/4).

Marcador:

25 El vencedor de cada cuarto, obtendrá un tanto a su favor en el marcador general a modo de ventaja o vencedor parcial del juego. Al finalizar la disputa, se efectuará un recuento del mismo para decretar el ganador final. No obstante, existe la posibilidad de empate.

30 Jugada:

Una jugada comienza cuando un jugador efectúe un saque de cualquier tipo (inicial, falta leve o lanzamiento desde parado) desde el área propia, y dado que el juego es continuo por su configuración, ésta no se considera finalizada, hasta la consecución de un gol en algún

marco de tanteo del área contraria/propia o acometer una falta leve o grave por parte de alguno de los dos jugadores.

Posesión:

5

Se considera una jugada de posesión, desde que uno de los jugadores controle el esférico, hasta que este traspase el divisorio hacia el área rival. No obstante, dicha posesión se puede dilatar o reactivar, si el balón vuelve de retorno, devuelta por el rebote directo contra cualquier panel estructural del área contraria, sin necesidad de ser tocada obligatoriamente por el contrincante, reactivando los derechos del número de toques y apoyo estructural.

10

Apoyo:

Los jugadores, durante cada jugada de posesión propia, disponen de la opción de poder apoyarse máximo una vez con cualquier de los elementos estructurales existentes en el terreno de juego entre toques. No es obligatorio tener que utilizar siempre esta opción durante la jugada de posesión.

15

Toques:

20

Los jugadores disponen de un máximo de hasta dos toques por acción, más dos toque adicionales tras un apoyo estructural durante una jugada de posesión o tras un toque del contrario en una disputa en el divisorio. No es obligatorio tener que agotar todas las opciones de toque disponibles, pudiendo rematar de primer toque a modo directo o forma indirecta contra cualquier elemento estructural hacia el área contraria.

25

Toque extra:

Una vez agotado el número máximo de toques con su correspondiente apoyo estructural inclusive (2 +1 +2) por parte del jugador con derecho de jugada de posesión, si éste no consigue traspasar el balón hacia el área rival y el esférico toca en el divisorio con efecto de retorno, puede efectuar un toque directo extraordinario y obligatoriamente sin bote previo en el área propia. No obstante, si el balón efectúa un toque con bote neutro a la altura del mismo elemento central o incluso en área contraria, puede disputar con el contrincante

30

dicho esférico con un toque extra y en su defecto, el jugador defensor dispondría de las opciones de jugada de posesión.

Botes:

5

Se permite un único bote en área propia, durante la jugada de posesión, no pudiendo volver a botar el esférico, tras controlar o efectuar el segundo toque permitido, ni tampoco después de un apoyo con cualquier elemento estructural del terreno de juego del área propia. El golpeo a botepronto se admite como válido, siempre que la altura del esférico en dicho bote no supere 10 centímetros y en su defecto, como dato referencial, el hueso astrágalo del tobillo del pie de apoyo del jugador que ejecuta la acción de golpeo. El número total de botes se podrán modificar en función de las necesidades, niveles, categorías y edades de los usuarios/jugadores.

10

15

Invasión:

La invasión total queda prohibida y se contempla como una infracción o falta grave, con su correspondiente lanzamiento de castigo a posterior, desde la zona de golpeo en parado. Asimismo, se considera como invasión total, traspasar el divisorio con cualquier pierna apoyando la misma en área contraria. La invasión parcial está permitida. No obstante, si se impacta involuntaria o intencionadamente en el cuerpo del jugador contrincante antes de tocar el esférico, se considera como infracción grave, con su correspondiente lanzamiento de castigo.

20

25

Contacto:

Se permite el contacto físico no violento en los siguientes supuestos casos:

30

- Salto de cabeza en el divisorio sin utilizar los brazos para impactar involuntaria o intencionadamente con el contrincante, admitiéndose el contacto con el hombro u otra fracción del torso, a consecuencia de un salto superior por parte de uno de los dos jugadores.
- Disputa de un balón dividido a la altura del divisorio, y tras tocar el balón con el pie o

el resto de la pierna, existe algún contacto físico no violento en el cuerpo del otro jugador.

En conclusión, la cancha para juego de balón que la invención propone permite ofrecer una
5 modalidad deportiva de contacto físico no agresivo y menos aún violento. Está permitido el contacto moderado en determinados casos en la disputa de balones divididos en el divisorio. No obstante, es importante matizar que en estos supuestos casos, el o ambos jugadores siempre poseen la facultad y potestad total de decisión propia, para evaluar la necesidad de entrar o no a la disputa de un balón dividido en el divisorio.

10 Faltas:

Durante el desarrollo de un juego, se contemplan dos tipos de infracciones, denominadas; faltas leves o faltas graves.

15 Leves:

Son las infracciones cometidas por parte de un jugador, debido a;

- 20 • Un doble bote continuo del esférico, superar el límite máximo de toques permitidos (2),
- Botar en la base del área propia tras dar el primer toque de control o incluso después del segundo toque permitido.
- 25 • Superar el número de apoyos (1) con los paneles estructurales y tocar el balón con la mano de forma involuntaria.

La suma en el cómputo de dos faltas leves, corresponde a ejecutar un lanzamiento por
30 parte del jugador contrincante. No obstante, en la primera falta leve el lanzamiento puede ser directo y con su correspondiente validez de gol, pudiendo el contrincante desviar la trayectoria del balón. Una vez ejecutado dicho lanzamiento, si se materializa en gol, las faltas leves serán reiniciadas a cero (reseteo) de ambos jugadores. En caso contrario se continúa la jugada con la acumulación de dicha falta leve. Por otro lado, en caso de llegar al

lanzamiento de un tiro desde parado por doble falta leve, independientemente del resultado final de este, el computo de dichas infracciones serán reiniciadas a cero (reseteo) de ambos jugadores.

5 Graves:

10 Son aquellas infracciones que sucedan en el divisorio al impactar directamente en el cuerpo del jugador contrincante sin tocar previamente el esférico sin precisar el grado de agresividad o fuerza excesiva y la intencionalidad o no de la misma. En su defecto, impactar violentamente de forma desmedida y voluntaria o no, sobre el cuerpo del contrario incluso después de tocar previamente el balón independientemente sea en área propia o contraria por invasión parcial.

15 Se contemplan como infracción grave, tocar intencionadamente el balón con la mano en cualquier zona del área propia, como en el divisorio invadiendo parcialmente el área contraria. Las invasiones totales también están recogidas como falta o infracciones graves.

20 Todos los supuestos casos expuestos anteriormente, le otorga el derecho al jugador contrincante de lanzar un tiro desde parado, independientemente del cómputo de infracciones en ese momento y con su correspondiente reseteo posterior del mismo, tras el mencionado lanzamiento de penalización.

Objetivo:

25 No cabe duda, que el objetivo principal es introducir el máximo de goles posibles en los marcos de taneo contrarios, durante el transcurso de los 4/4 que dura un juego, acción fundamental que establecerá el meritorio triunfo final al vencedor de la disputa entre ambos jugadores . No obstante y en este sentido, otorgando el distintivo de deporte compacto pero no encapsulado o inflexible en las opciones disponibles a la hora de ejecutar una acción en
30 el transcurso de un juego, lógicamente el factor psicológico y estrategia entra a jugar un papel importante, pudiendo ser incluso hasta determinante en el resultado final.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

La figura 1.- Muestra una vista en planta de una cancha para juego de balón realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra un detalle en perspectiva del interior de la cancha.

La figura 3.- Muestra un detalle de acuerdo con otra perspectiva distinta del interior de la cancha.

La figura 4.- Muestra una vista en perfil del interior de la cancha.

La figura 5.- Muestra una vista en alzado del interior de la cancha.

La figura 6.- Muestra, finalmente un detalle en alzado frontal de la configuración de las esquinas de la cancha, en la que se encuentran los alojamientos a modo de porterías en los que el jugador debe intentar hacer entrar el balón.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse como la cancha de la invención se constituye a partir de una base (1) o terreno de juego rectangular, sobre la que se dispone un cerramiento perimetral a base de paneles, rejas o similares, definiéndose dos paredes laterales mayores (2) y dos paredes laterales menores (3), así como un cerramiento superior, de malla o red, con la particularidad de que en correspondencia con las aristas verticales de cada esquina del cerramiento se establecen sendos paneles angulares (4), mostrados en detalle en la figura 4, que incluyen una ventana rectangular (5) con su

correspondiente marco (6), y que definen una cámara (7) en la que está destinado a hacerse entrar el balón para anotación del correspondiente tanto.

De esta forma, los paneles diagonales (4) confieren al interior de la cancha una configuración octogonal, es decir, rectangular de vértices achaflanados.

El citado cerramiento estará obtenido preferentemente a base de paneles, rejas o similares, con un carácter montable/desmontable, como por ejemplo en paneles de 1 m², que faciliten su transporte e instalación.

Volviendo nuevamente a la figura 1, centrada y transversalmente a la cancha se establece un elemento divisorio (8), que en el ejemplo de realización elegido está constituido por tres cuerdas paralelas, si bien su configuración puede variar sin que ello afecte a la esencia de la invención, ya que este elemento solo tiene por función impedir que los jugadores invadan el terreno de juego contrario.

En tal sentido bastará que este elemento se sitúe a una altura máxima del orden de 0,80 metros, presentando, a modo de ejemplo, un grosor del orden de 0,08 metros y una anchura acorde a la anchura de terreno de juego, ciñéndose desde ambos lados mayores de la cancha.

En cuanto a las medidas de la cancha, estas podrán variar de acuerdo a diferentes líneas de diseño, si bien a modo meramente ejemplario las medidas exteriores de la estructura serán preferentemente de 4,00 x 8,00 metros así como una altura de 3 metros.

Por su parte, los paneles angulares (4) con marcos de tanteo tendrán unas medidas preferentes de 1,00 metro de ancho por 3,00 metros de alto, mientras que la ventana rectangular (5) presentará unas dimensiones del orden de 50 centímetros de ancho y dos metros de alto, situándose horizontalmente centrada y verticalmente desfasada hacia abajo, a unos 50 centímetros del suelo.

Tal y como se ha dicho con anterioridad, la base (1) o superficie de juego, debe ser firme y sólida, no pudiendo tener ningún grado de desnivel o inclinación, siendo deseable que la misma se extienda a los aledaños con un margen perimetral no inferior a 0,50 metros,

pudiendo estar revestida con diferentes materiales tales como superficies cementosas o sintéticas como el césped artificial, parquet o similar, así como hierba, tierra, grava o similar.

9

5 Finalmente, y en lo que respecta a los accesos a la cancha, está deberá disponer como mínimo de un panel estructural a modo de puerta (9) de acceso con apertura fácil, tanto desde el exterior hacia el interior como viceversa, con unas medidas no mayores de 1 metro de ancho por 2 metros de alto con un grosor y características idénticas al resto de elementos estructurales.

10 Tal y como se ha dicho con anterioridad, los marcos de tanteo están situados en los paneles angulares a ambos lados del área de cada jugador y tienen un marco perimetral con un horado de 0,50 metros de ancho por 2,00 metros de alto. Este deberá situarse a 0,50 metros de distancia tanto de la base como de la cubierta y a su vez, dejando 0,25 metros a cada lado.

15

REIVINDICACIONES

1^a.- Cancha para juego de balón, caracterizada por que está constituida a partir de una base (1) rectangular, sobre la que se dispone un cerramiento perimetral a base de paneles, rejas o similares, definiéndose dos paredes laterales mayores (2) y dos paredes laterales menores (3), así como un cerramiento superior de malla o red, con la particularidad de que en correspondencia con las aristas verticales de cada esquina del cerramiento se establecen sendos paneles angulares (4), que incluyen una ventana rectangular (5) con su correspondiente marco (6), y que definen una cámara (7) formal y dimensionalmente adecuada para permitir la entrada en su seno del balón de juego, presentando el terreno interno de juego una configuración octogonal, rectangular de vértices achaflanados, con la particularidad de que, centrada y transversalmente a la cancha se establece un elemento divisorio (8), que alcanza una altura máxima del orden de 0,80 metros y una anchura acorde a la anchura del terreno de juego, habiéndose previsto que el cerramiento incluya al menos un panel estructural a modo de puerta (9) de acceso a su interior.

2^a.- Cancha para juego de balón, según reivindicación 1^a, caracterizada por que el cerramiento está obtenido a base de paneles, rejas o similares, con un carácter montable/desmontable, como por ejemplo en paneles de 1 m².

3^a.- Cancha para juego de balón, según reivindicación 1^a, caracterizada por que el cerramiento de la cancha presenta unas dimensiones del orden de 4 metros de ancho, 8 metros de largo y 3 metros de altura.

4^a.- Cancha para juego de balón, según reivindicación 1^a, caracterizada por que los paneles angulares (4) con marcos de tanteo presentan unas medidas del orden de un metro de ancho por tres metros de alto, mientras que la ventana rectangular (5) presenta unas dimensiones del orden de 50 centímetros de ancho y dos metros de alto, situándose horizontalmente centrada y verticalmente desfasada hacia abajo sobre dicho panel, a unos 50 centímetros del suelo.

5^a.- Cancha para juego de balón, según reivindicación 1^a, caracterizada por que la base (1) o superficie de juego está nivelada, y obtenida a partir de materiales firmes, pudiendo estar revestida de materiales cementosos, sintéticos, césped artificial, parquet, hierba, tierra,

grava o similar.

- 6^a.- Cancha para juego de balón, según reivindicación 1^a, caracterizada por que la puerta (9) de acceso presenta unas medidas no mayores de 1 metro de ancho por 2 metros de alto
- 5 con un grosor y características idénticas al resto de elementos estructurales.

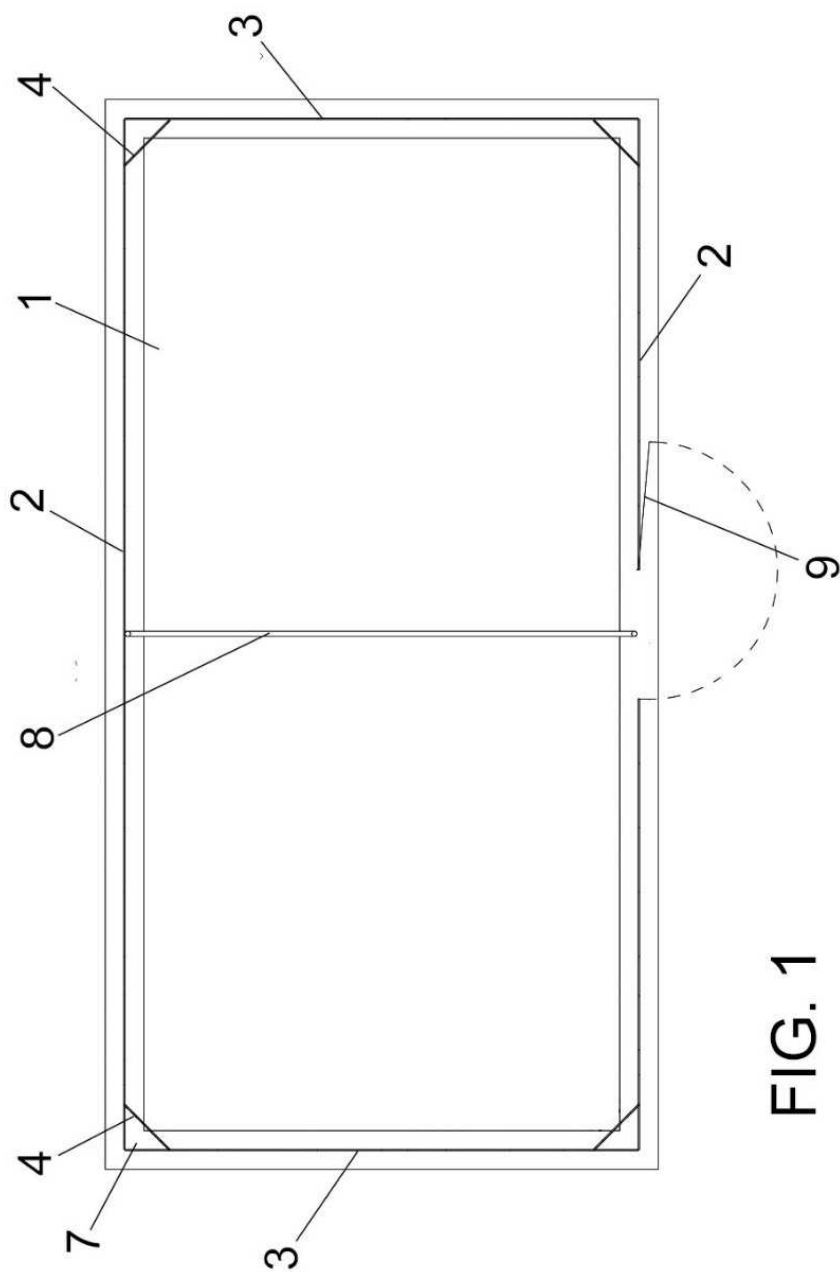


FIG. 1

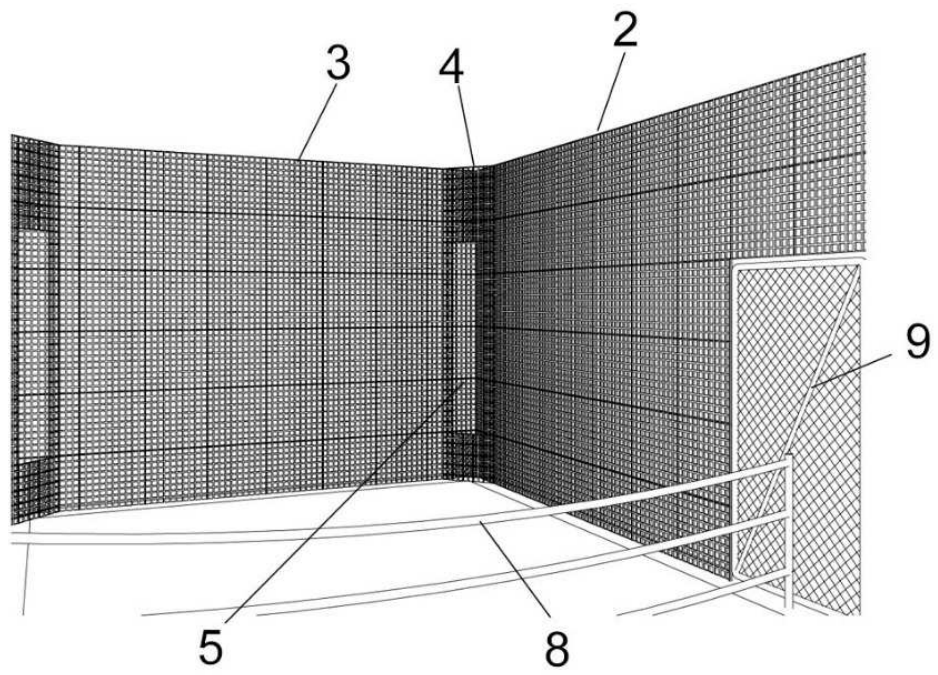


FIG. 2

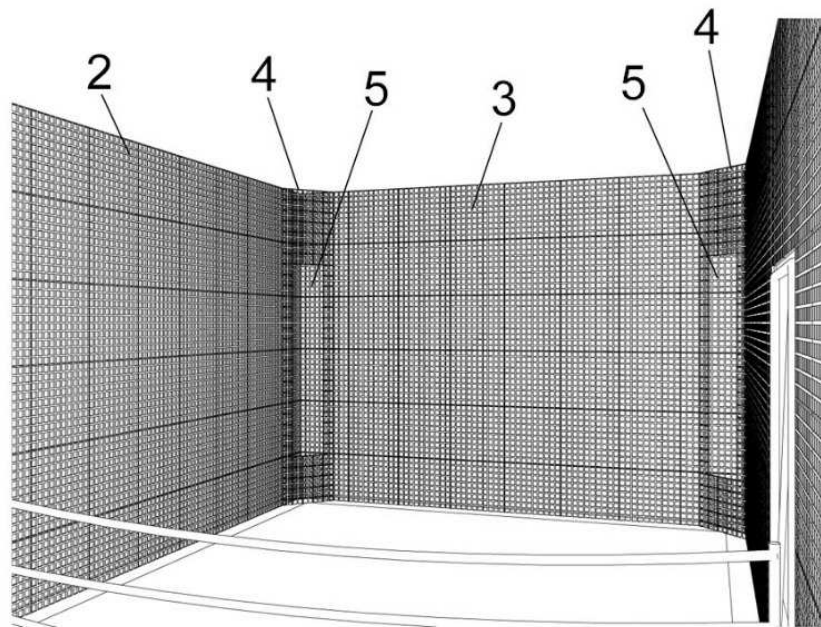


FIG. 3

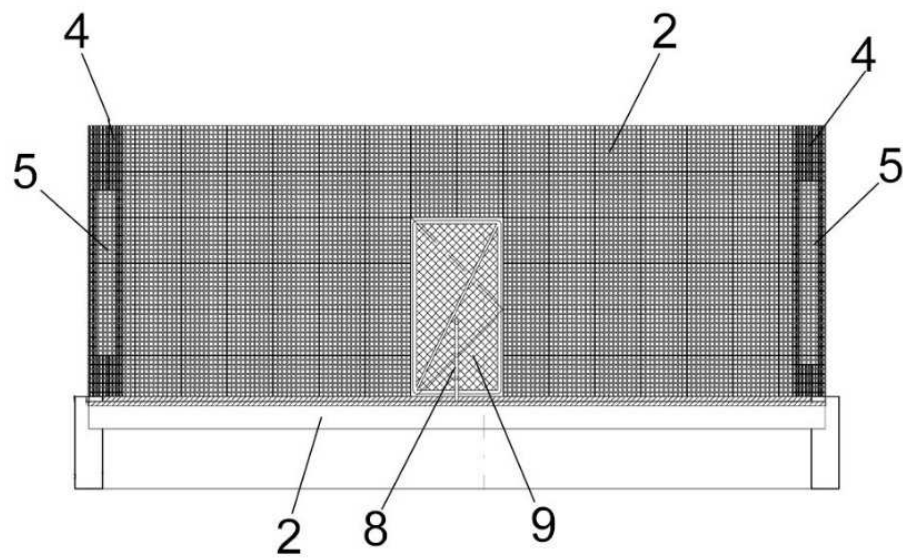


FIG. 4

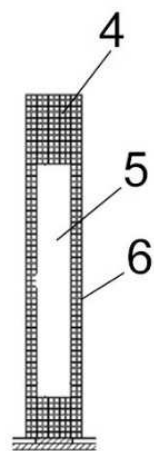


FIG. 5

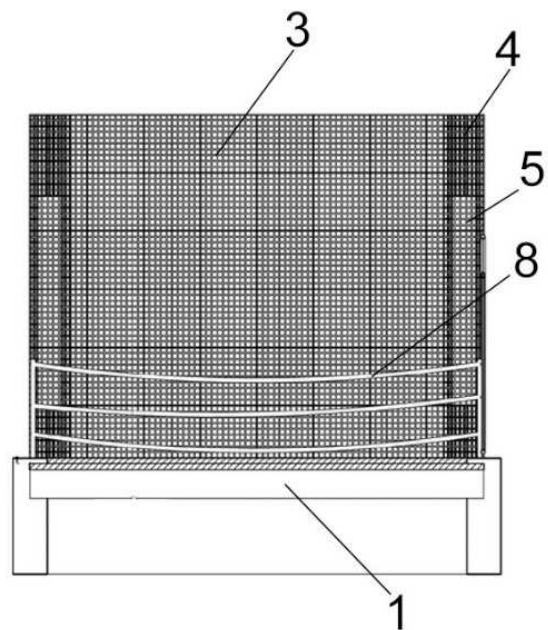


FIG. 6