

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIO SANITARIAS



TRABAJO DE FIN DE GRADO

CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

EL JUEGO RECREATIVO, PROPUESTA DE JUEGO DEPORTIVO
RECREATIVO Y PROCESO DE PATENTE.



REBOTBOL

PROPUESTA DE JUEGO DEPORTIVO-RECREATIVO "REBOTBOL": CREACIÓN Y PROCESO DE PATENTE

AUTOR: SALVADOR BONED GÓMEZ

TUTORA: MARÍA CELESTINA MARTÍNEZ GALINDO

JUNIO 2021

Contenido

1. CONTEXTUALIZACIÓN	2
2. PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN	3
3. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA	4
3.1. OCIO Y TIEMPO LIBRE	4
3.2. PRACTICA DEPORTIVA EN TIEMPO LIBRE Y DE OCIO	5
3.3. EL JUEGO.....	7
○ CONCEPTO.....	7
○ EL JUEGO RECREATIVO.....	7
4. DISCUSIÓN.....	7
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	8
5.1. EL REBOTBOL	8
• Características:	8
○ Naturaleza	8
○ Circunstancias.....	8
○ Características del participante.....	8
• Reglamento del Rebotbol.....	9
○ Normas	9
○ Sanciones.....	10
○ Dimensiones del campo	10
○ Adaptaciones.....	11
5. PROCESO DE REGISTRO DE LA MARCA.....	11
6. CONCLUSIÓN	13
7. PROSPECTIVAS FUTURAS	14
8. BIBLIOGRAFÍA.....	14
8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	14
8.2. REFERENCIAS DIGITALES.....	15
9. ANEXOS	16
9.1. ANEXO 1. Infografía:.....	16
9.2. ANEXO 2.....	17
9.3. ANEXO 3.....	23

1. CONTEXTUALIZACIÓN

El **juego** es una actividad presente en todos los seres humanos, su **universalidad** es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Pero incluso su **transcendencia** es mucho mayor ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad (Rodríguez et al., 2000). En este sentido, es ilustrativa la continua aparición de múltiples y variadas fórmulas de vivir el tiempo libre, liberándonos de nuestras obligaciones y tareas cotidianas (Munné, 1980; Racionero, 1983; Lipovetsky, 1993).

Para poder disfrutar del tiempo libre y ocio podemos utilizar diferentes actividades con las que satisfacer las **necesidades sociales, innovadoras y creativas** de la población. Según Camerino (2000), mientras consigamos tener un buen ocio tendremos una garantía de equilibrio personal y de estabilidad emocional. Para ello, se requieren tres condiciones: disfrute, satisfacción y, libre elección y realización de las actividades.

Una herramienta que cumpliría estos tres requisitos sería el **juego**. Sin embargo, según Hervas (2018) el juego suele ser asociado únicamente a las primeras edades. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego, así como su función equilibradora y socializadora. De hecho, si tal y como afirma el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte, éste también debe y puede ser utilizado en la etapa adulta adaptado en este caso a las características evolutivas, sociales y personales del momento.

En este sentido, todos, independientemente de nuestra edad, disponemos y tenemos tiempo libre y de ocio. Ahora bien, la forma de utilizar este tiempo es muy diferente en función del sexo, de la edad y del nivel socioeconómico. Estas diferencias las marca los gustos y preferencias personales y las características de la sociedad actual, industrializada y tecnológica. Nos encontramos, por tanto, no tanto ante un aumento del tiempo de ocio sino más bien a un **uso distinto de ese tiempo**. La sociedad emergente gira en torno a la consideración del tiempo como un bien de gran valor, bien por la reducida disponibilidad del mismo, bien por la falta de calidad de aquel del que se sobredispone (Del Valle, 2000).

Este hecho ha llevado a que en los últimos tiempos un amplio sector poblacional ocupe su tiempo libre y de ocio con **actividades recreativas receptivas** (Del Valle, 2000). Esto es, actividades que no implican movimiento y cuya satisfacción se obtiene de forma pasiva (ej. video juegos, televisión, etc.). Dentro de esta población, la más vulnerable es la joven y adolescente (Gómez, Ruiz, & Pieron, 2010).

Es por ello por lo que un amplio cuerpo de investigación está surgiendo para intentar paliar este problema, bien desde la vertiente del análisis previo de la situación, analizando variables como la metodología a emplear por los profesionales para motivar al participante, los motivos de práctica de la población según sexo o edad, las características que deben tener las actividades de tiempo libre y de ocio para recrear, etc. (Craggs et al., 2011) o bien desde la vertiente del diseño y creación de juegos y prácticas deportivas alternativas con las que se satisfagan estos nuevos intereses y gustos poblacionales.

En base a ello, se hace necesario **crear nuevas prácticas** que satisfagan las demandas actuales de ocupación del tiempo libre y de ocio de la sociedad a fin de propiciar un abanico lo más amplio posible que permita huir de actividades receptivas imperantes hoy en día y volver a actividades ejecutivas por los importantes beneficios que tiene el movimiento en la salud de la población.

Es desde esta última vertiente desde la que se centra este trabajo. Y por ello el **objetivo principal** que nos planteamos es analizar la actualidad del juego recreativo, crear un nuevo juego deportivo recreativo y mostrar el proceso para poder realizar su patente y así darlo a conocer abriendo con ello el abanico de juegos deportivo-recreativos existentes.

2. PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN

Búsqueda y selección de la literatura:

Para realizar la búsqueda en la literatura de las publicaciones científicas, se seleccionaron diferentes artículos que fueron hallados en las siguientes **bases de datos electrónicos**: “PUBMED” (base de datos en línea de búsqueda de literatura de investigación en ciencias biomédicas y biológicas), “DialNet” (portal que recopila y proporciona acceso a documentos científicos publicados en España en cualquier lengua), “Google académico”, “ISOC” (Base de Datos del Consejo Superior de Investigaciones científicas), “Researchgate” (plataforma de investigación y colaboración en línea de documentación científica) y SPORTDiscus (base de datos bibliográfica para el deporte y la investigación en medicina deportiva).

Para poder realizar una búsqueda adecuada se usaron las siguientes **palabras clave en español**: “deporte recreativo”, “juego recreativo”, “recreación”, “nuevos juegos”, “ocio”, “tiempo libre” y, de la misma manera se usaron estos términos en inglés: “recreation sport”, “leisure sport”, “recreational play”, “recreational game”, “leisure” y “leisure time”.

El **objetivo** de la búsqueda fue poder obtener información sobre la actualidad de los juegos recreativos y sus características, para así poder analizar los beneficios de estas actividades y que nos permita compararlo con la propuesta de intervención que presentamos.

El **periodo de búsqueda** de la bibliografía está comprendido entre el 11 de octubre de 2020 al 11 de noviembre de 2020. Se buscaron artículos que estuvieran publicados desde el año 2000 al 2020, intentando apoyarnos siempre de la literatura más actual.

Criterios de inclusión/exclusión:

Una vez terminada la búsqueda de la información, se procedió a su lectura de forma detenida y a la revisión de su contenido. La selección se realizó teniendo en cuenta los siguientes **criterios**:

- a) Publicaciones que se centren en las características y beneficios de los juegos y deportes recreativos.
- b) Publicaciones en lengua española o inglesa.
- c) Artículos que están publicados entre el año 2000 y la actualidad.

Resultados de la búsqueda:

Para realizar la revisión bibliográfica se ha seguido con lo dispuesto en las directrices **PRISMA** (Preferred Reporting Items for Systematic review and Meta-Analyses) (Urrutia y Bonfill, 2010), por lo que se ha detallado en un diagrama de flujo (ver figura 1) el proceso que se ha llevado a cabo para su realización de manera esquematizada.

Los documentos que se obtuvieron gracias a que contenían las palabras clave anteriormente mencionadas, y que del mismo modo nos proporcionaban información sobre los juegos, deportes recreativos y sus características, fueron un total de **31**. De estos 5 se descartaron directamente por estar duplicados. Tras la lectura del resumen, 5 de ellos no cumplían con ciertos los criterios de inclusión requeridos. De este modo, el número total de artículos a texto completo que se propuso para su elegibilidad fueron **21** y tras la lectura del contenido 4 fueron descartados. Por lo que seleccionamos 15 en lengua española y 2 en lengua inglesa (*ver figura 1*).

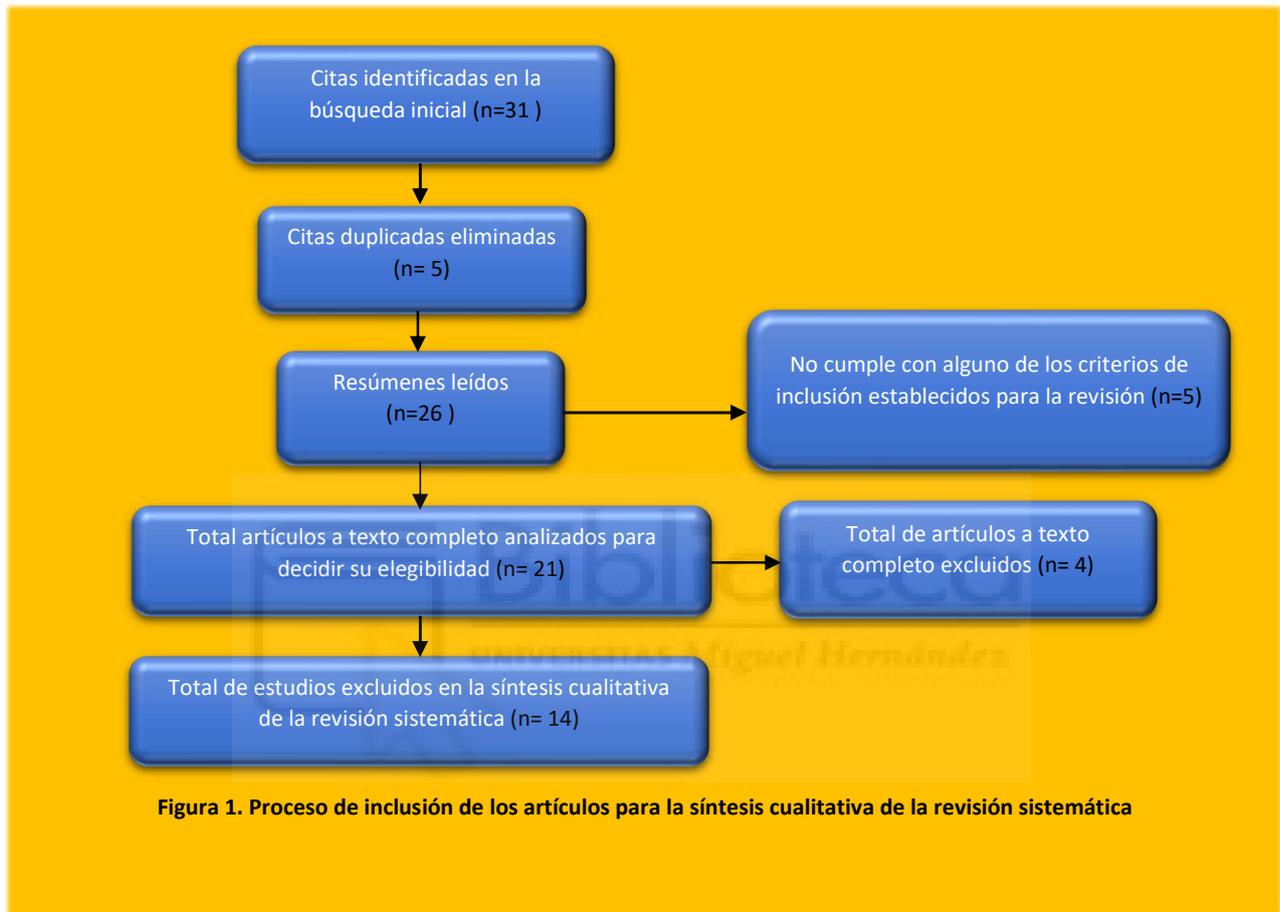


Figura 1. Proceso de inclusión de los artículos para la síntesis cualitativa de la revisión sistemática

3. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

3.1. OCIO Y TIEMPO LIBRE

El ocio ha estado presente en la vida del ser humano desde su origen, aunque es cierto que ha ido evolucionando a lo largo de los años. Existe consenso en que el siglo XX ha sido el del gran avance del ocio. Dos acontecimientos favorecieron un progreso en su reconocimiento, por un lado, la **Revolución industrial** que aumento el tiempo disponible de la sociedad y por otro lado el nacimiento de la **sociedad del bienestar** alrededor de los años 60. Es por esto por lo que se considera un elemento de calidad de vida que define a las sociedades modernas, a los nuevos estilos de vida y al mundo de valores de la nueva ciudadanía. Siguiendo esta evolución constante podemos decir que el Siglo XXI es y será el de la gran Era del Ocio.

Es también importante recalcar que cualquier actividad practicada por el hombre en su tiempo libre no puede ser definida e interpretada como ocio. El ocio debe ser interpretado como ámbito de desarrollo personal, es decir, como el espacio vital en el que las personas tienen la posibilidad de desarrollo integral. Es decir, una concepción integral del ocio no admite supeditar éste a la disponibilidad de tiempo libre, ni al desarrollo de actividades, aun cuando la práctica de ocio sea limitada por razones de tiempo, dinero, medios, etc., su necesidad siempre está presente y es cada vez más imperiosa (Quintana & Ortuzar, (2016).

El sociólogo francés Joffre Dumazedier señaló que el ocio era el eje fundamental de una nueva civilización, definiendo el ocio como: *“un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales”* (1964).

Cuenca (1995) identifica y clasifica hasta cinco funciones del ocio, fusionando los pensamientos de Dumazedier (1964) y de Sue (1982):

- **Compensatoria:** restablece el equilibrio tanto físico, como psicológico, repara el desgaste producido por el trabajo, supone un distanciamiento con la rutina y posibilita evadirse de la realidad.
- **Autorrealizadora:** como ámbito de desarrollo humano, propicia un crecimiento personal a través del aumento de conocimientos, habilidades, destrezas...
- **Relacional:** es marco de convivencia, de solidaridad, de disfrute y de compartir con el igual. En su práctica comunitaria, las sociedades se transforman, se tornan más humanas y cohesionadas.
- **Identificadora:** representa la dialéctica de construcción de la identidad personal a partir de nuestra identificación con lo social. A través de la práctica de actividades de ocio el individuo va construyendo su propia personalidad.
- **Terapéutica:** entendido como instrumento de trabajo, a través de actividades permite alcanzar objetivos relacionados con la rehabilitación o la integración comunitaria.

Actualmente, la importancia del ocio se ha hecho patente desde tres ejes fundamentales:

- **Disponibilidad de tiempo liberado:** gracias a las condiciones socioeconómicas, la situación del mercado de trabajo, el aumento de la esperanza de vida y el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación
- **Diversificación de las actividades:** aumento de la oferta de ocio de todo tipo hace que la persona sienta la necesidad de hacer cosas que le permitan reafirmar su identidad.
- **Ocio como consumo:** va unido a gasto económico, convirtiendo prácticas de consumo (comprar, tener...) en prácticas de ocio

3.2. PRACTICA DEPORTIVA EN TIEMPO LIBRE Y DE OCIO

Si tenemos en cuenta los ejes descritos, bien por ocupar el tiempo libre, bien por querer hacer algo diferente, o bien por “gastar”, resulta evidente que en los últimos tiempos se está haciendo un mayor uso del tiempo libre y de ocio de forma activa. Sin embargo, dicha ocupación activa no es igual en todas las edades. Existe una franja de edad especialmente preocupante por su carácter sedentario y apático hacia este tipo de juegos y actividades ejecutivas: la **adolescencia**. El desarrollo de las **nuevas tecnologías** ha ofrecido un abanico muy amplio de posibilidades que convierten al niño, adolescente e incluso algunos adultos en simples consumidores o espectadores, reduciendo la importancia de la actividad física como alternativa de recreación.

Ha quedado ampliamente demostrado que la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las

necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre (Garrido, 2010). Los deportes alternativos, en este sentido, presentan unas condiciones inigualables para la labor pedagógica, fomentando la participación, la cooperación, el trabajo en equipo, el desarrollo de valores, la integración, la igualdad... Por ello, el juego es una **herramienta pedagógica primordial** en la formación de las personas (Sánchez, Moreno, Contreras, Guerrero y Abad, 2008).

Partiendo de esta premisa, se hace necesario analizar los motivos que llevan a la población a practicar actividad física en tiempo libre y de ocio con el claro objetivo de ofertar actividades que satisfagan dichas motivaciones. Al respecto, el modelo social-ecológico (Eime et al., 2014) defiende que existen una serie de factores tanto individuales como contextuales que determinan patrones de vida activo. Por su parte, Pano y Markola (2011), han demostrado que los **motivos personales** (diversión e imagen física) y las **barreras contextuales** (falta de tiempo libre e instalaciones) parecen ser las principales variables determinantes de práctica de actividad física y deportiva en adolescentes. El **sexo** y el **nivel socioeconómico** también se han encontrado como factores influyentes (Martins et al., 2015). Al respecto, a pesar de la evolución social, existen evidencias de que **los estereotipos persisten** y dificultan una participación igualitaria (Fernández et al., 2008; Pelegrín et al., 2012). En este sentido, los chicos son significativamente más activos que las chicas. En un estudio reciente realizado por Lamonedá y Prieto (2017) en el que se analizaba la práctica deportiva de chicos y chicas atendiendo a variables como el espacio de práctica y el contenido, se determinó que ambas variables eran moduladoras en la práctica recreativa. Así, mientras los chicos prefieren espacios al aire libre, las chicas prefieren espacios cerrados y separados. Estos datos aportan información importante a la hora de crear nuevos juegos y prácticas deportivas con las que poder satisfacer las demandas de la población adolescente de ambos sexos. En este sentido, se hace necesario crear juegos y prácticas deportivas que puedan ser practicados en diversidad de espacios según los participantes y las necesidades y condiciones del momento.

Si bien es cierto que la población adolescente está en riesgo por los grandes índices de **sedentarismo** que presenta (OMS, 2010), y es sobre la que principalmente se debe incidir, también exige otra franja de edad que preocupa por su baja actividad física. Esta población es la población adulta mayor de 50 años. Al respecto, Ory et al. (2003) encontraron que el 98% de los adultos con más de 50 años reconocía la importancia de la actividad física, pero desafortunadamente, no practicaban. En un estudio posterior (Kruger y otros, 2007) el 41% de los individuos entre 50 y 65 años eran inactivos, y el 52,6% de los mayores de 65 años no participaban en actividades aeróbicas o de entrenamiento de fuerza. Atkinson (2009) apoyaba estos datos afirmando que los síntomas del envejecimiento en esta población, como la pérdida de densidad ósea y masa muscular, son fruto de la inactividad física y no de envejecimiento.

En estudios recientes y ahora desde un punto de vista positivo, se ha demostrado que los adultos mayores de 65 años que realizaban niveles de actividad ligera (300 minutos a la semana) tenían un IMC más bajo, una circunferencia de cintura y resistencia a la insulina, así como **menos riesgo de enfermedades** crónicas (Lorpinzi et al., 2015).

Es ley de vida, debemos y vamos a envejecer. Es por ello que las organizaciones recreativas y deportivas deben ajustar sus servicios, canales de comunicación y métodos de comercialización para satisfacer las necesidades de este segmento (Carney & Walker, 2019) y así poder tener un **envejecimiento de calidad** en el cual podamos gozar de una buena salud y calidad de vida.

Se hace necesario, por tanto, promover actividades ejecutivas dentro del tiempo de ocio para todas las edades, por los graves riesgos y consecuencias que pueden desprenderse de un estilo de vida sedentario. Es aquí, donde el juego tiene su protagonismo. Pero, ¿todo el mundo juega?, ¿Es un concepto propio de una etapa de la vida? Para Joseph Lee (1908) en el niño el juego es creación y en el adulto, es recreación. En esta línea, para Cutrera (1985) en el adulto, el juego representa un **entretenimiento**, un momento de descanso y una forma de evadir la rutina diaria. Para el niño, el juego es un verdadero trabajo, es el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio de su hacer.

Al respecto, si atendemos a la consideración de los especialistas en la temática quienes defienden que el juego forma parte de la vida de las personas desde que nacen, que todo el mundo juega o ha jugado alguna vez en su vida, y que el juego es inherente para el ser humano y está presente en todos nosotros, el juego debería estar presente en todas las edades y etapas de la vida.

3.3. EL JUEGO

En los apartados anteriores ha quedado patente la importancia del juego para promocionar y promover un ocio activo en la población en general. Se hace necesario, por tanto, analizar esta variable.

○ CONCEPTO

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: *iocum* y *ludus-ludere*, ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (William & Malgalhaes, 2011)

Con relación a su **origen etimológico**, según el Diccionario de las Ciencias de la Educación, se define el juego como “*actividad lúdica que comporta en fin en sí misma con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco*”.

○ EL JUEGO RECREATIVO

En el tiempo de ocio, para recrear (divertir) se deben promover **juegos deportivos y deportes recreativos**.

Los **juegos deportivos recreativos** son juegos inspirados en el ocio, que fomentan actividades de entretenimiento, de recreación y cooperación, en las que, en el supuesto de existir la competición, ésta se convierte en un medio y no en un obligado fin al que llegar.

Por su parte, el **deporte recreativo** se podría definir como una práctica abierta y lúdica que tiene unas características concretas. Estas características son: los participantes deben mantener una actitud predispuesta, cambios incesantes de las reglas y normas de funcionamiento, condicionamiento de los espacios útiles para la diversidad de prácticas que se pueden ir generando y adaptación de las propias prácticas a los materiales disponibles. Estas características permiten que se vayan incorporando novedades continuamente sobre las propuestas y pueden aparecer cambios de roles en el transcurso de la actividad. Además, la constitución de equipos puede ser diferente, con grupos mixtos y heterogéneos de edad y sexo, permitiendo con ello gran variedad en los procesos interactivos y de empatía que se van generando. En relación a la aplicación pedagógica, ésta no debe ser directiva ni técnica, ya que no se buscan unos aprendizajes concretos, sino la diversión y recreación.

Atendiendo a estas características, para poder **crear nuevas modalidades** de “deporte recreativo” se debe incidir en los siguientes aspectos o variables: adaptación de los materiales disponible a las condiciones de cada grupo, adecuación al espacio y a las necesidades de los practicantes y tener la posibilidad de cambiar las reglas por parte de los participantes (Camerino, 2000).

4. DISCUSIÓN

El **objetivo** buscado a través de la **revisión bibliográfica** ha sido poder obtener información sobre las características de los juegos deportivos recreativos, además de ver como se están aplicando en la actualidad para poder ver los beneficios y los resultados de la aplicación de estas metodologías. Gracias a esta información realizaremos una propuesta de intervención con una base científica.

Así pues, se proporciona una información basada en la ciencia, justificada y valiosa que permitirá al profesional de la actividad física y el deporte aplicar el juego recreativo como método en su labor profesional con el objeto de que a las personas que instruye consigan obtener emociones agradables durante su práctica, que les permitirá crecer como personas en la sociedad actual. Siguiendo con las pautas marcadas por la evidencia científica seremos capaces de fomentar una mayor **motivación** en la práctica tanto dentro como fuera del área en que nos encontremos, lo que se traducirá como una mayor participación y adherencia a la práctica deportiva durante su tiempo libre y de ocio. Todo esto propiciará

que la persona mejore en su condición física a la vez que se beneficia de las relaciones sociales que crea como de los beneficios emocionales de la misma.

Por consiguiente, a través de esta propuesta se intentará cumplir con las características de naturaleza, circunstancias y con las características del participante para **crear un juego deportivo recreativo** con el que se consigan todos estos beneficios anteriormente descritos.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En este apartado se propone un juego respetando las características de los juegos deportivos recreativos mostrada en la revisión bibliográfica (ver ANEXO 1). De este modo, añadimos otro juego a la oferta ya disponible, lo que amplía el abanico para el profesional de la actividad física y el deporte. Se podrá aplicar tanto para el sector del tiempo libre como el de la educación dando un mayor número de posibilidades con las que educar, formar y concienciar hacia la recreación.

5.1. EL REBOTBOL

El Rebotbol es un **juego de invasión** que busca fomentar valores como el compañerismo, el trabajo en equipo, el respeto, el autodominio, la autonomía, la empatía o la honestidad. Por este motivo pone en práctica una serie de reglas que con la metodología adecuada ayudarán a conseguir que adquieran una serie de habilidades que les permitan comunicarse mejor lo que les permitirá tener relaciones de calidad, sentirse competentes en lo que hacen y sentirse bien con la actividad que realizan.

- **Características:**

Teniendo en cuenta las **características** de los juegos deportivos recreativos de la revisión bibliográfica podemos decir que cumple y sigue sus características. Estas son las siguientes:

- **Naturaleza**

Rebotbol no exige ni busca un nivel de condición física determinada para poder participar ya que los equipos pueden formarse de muchas formas y con diferentes géneros. El juego no busca excluir sino **incluir**. La intensidad del juego, la podrán variar tanto los participantes por su implicación motora o por la modificación o adaptación de las reglas, por ejemplo, se podrían formar equipos de más o menos jugadores, reducir o aumentar el campo y reducir o aumentar tiempo de posesión de la pelota. Las reglas del juego son fáciles de entender y de aplicar por lo que no requiere un gran estudio de su reglamento. a pesar de su novedad y su diseño, el material puede ser fabricado con materiales comunes para jugar en cualquier circunstancia sin discriminación.

- **Circunstancias**

El Rebotbol es un juego que tiene unas reglas básicas para marcar una dirección a la hora de conseguir sus objetivos, pero esto no quiere decir que sean inamovibles e inmodificables, es decir no pretende ser un juego institucionalizado. Es por esto por lo que el juego está sujeto a posibles **modificaciones** tanto oficiales como extraoficiales para mejorar su desarrollo y su adherencia al mismo. El juego presenta un nuevo material, la canasta, este material presenta un atractivo añadido al juego por su novedad y rareza de juego.

- **Características del participante**

El Rebotbol es un juego de equipo el cual fomenta las **relaciones sociales** ya que pretende ser un medio para ser inclusivo además de fomentar valores como el compañerismo y el respeto tanto hacia compañeros como contrincantes. El juego busca que todos los miembros se sientan participes ayudando a su participación a través de reglas de posesión que ayudarán a que todos los miembros hayan de ser actores durante el juego permitiendo que se sientan competentes en su desarrollo. Del mismo modo puede dar autonomía a los jugadores para poder adaptarlas reglas, modificarlas. Todas estas

El juego recreativo, propuesta de un juego deportivo recreativo y proceso de patente: Rebotbol

características son aspectos claves en la Teoría de la Autodeterminación y ayudan a cubrir las necesidades psicológicas básicas de los jugadores.

También es cierto que si los participantes no son conocedores de este tipo de teorías no serán capaces de conseguir cubrir estas necesidades sin la ayuda de un profesional que sí que las conozca y las sepa aplicar para guiarles en la buena dirección y conseguir los objetivos además de divertirse.

• Reglamento del Rebotbol

En este apartado explicaremos la reglamentación en las que se basa el Rebotbol las cuales han sido creadas por el creador del juego.

El Rebotbol es un juego de equipo formado por **dos equipos** de 5 jugadores, que pueden ser tanto del mismo género como mixto. A pesar de tener un número de jugadores veremos que no es estático y se puede adaptar dependiendo del momento.

El objetivo del juego es anotar punto haciendo que la pelota rebote y entre por debajo del aro de la canasta, para esto el jugador deberá de lanzar la pelota sin poder penetrar en el área de la canasta del mismo modo que el defensor tampoco podrá estar dentro. Para conseguir ser el equipo ganador debe de haber anotado más puntuación que el contrario hasta que finalice el tiempo. De terminar igual en el marcador se considerará empate.

○ Normas

INICIO:

- Salto inicial el balón se lanzará hacia el suelo y cuando el rebote haya alcanzado el punto más alto del vuelo, se podrá coger el balón. La pelota sobrepasará en altura la cabeza del árbitro.
- En el lanzamiento inicial de cada parte el árbitro tiene que decir: “1,2,3 Rebotbol”. Los dos jugadores que peleen por la posesión permanecerán fuera del área del lanzamiento hasta que se produzca el bote en el suelo, momento en el cual podrán entrar y se disputarán la pelota.

TIEMPOS:

- El tiempo de juego será de dos partes de 15 minutos a tiempo corrido. Se cambiará de pista cada parte.
- Cada persona tiene 10 segundos de posesión del balón.

DESPLAZAMIENTOS:

- Se puede mover por el espacio botando el balón, pero una vez dejas de botar sólo podrás realizar tres pasos. Una vez hechos los tres pases tienes que pasar sino serán dobles.
- Esta permitido pivotar.

MARCAJE:

- Se puede marcar, pero no se puede agarrar al contrario para cubrirlo.

ROBOS DE BALÓN:

- El oponente puede coger, robar el balón cuando el balón esté en el aire o esté botando.

PASES Y LANZAMIENTOS

- Para lanzar a canasta no puedes pisar dentro del área, de la misma manera que tampoco pueden defender dentro de esta.
- La pelota puede pasarse de un lado al otro del área tanto por el aire como botando en ella.

PENALIZACIONES:

- Golpear a los compañeros al intentar robar o defender sin intención de agredir (faltas), a los dobles, pisar el área al lanzar a canasta y sobrepasar el tiempo de posesión, se considerará de **infracción leve**.
- Golpear, empujar o agarrar y/o tirar al contrario durante un lanzamiento a canasta se considerará **infracción moderada**.
- Cuando el jugador alcance las 3 penalizaciones, cometa acciones repetitivas de golpear, empujar o de agarrar y/o tirar al contrario, se considerará **infracción grave**.
- En caso de realizar 6 faltas, si hay una antideportiva (se considerará antideportiva aquella acción que ponga en peligro la integridad suya y/o de algún compañero.), insultar y/o agredir a cualquier participante, se considera **infracción muy grave**.

ARBITRAJE:

- Los mismos jugadores controlaran el transcurso del juego.

○ Sanciones

Se considerarán infracciones a aquellos incumplimientos de las reglas establecidas en la normativa del juego las cuales lleven a cabo **acciones u omisiones** que, durante el desarrollo del juego o competición, infrinjan, impidan o alteren el normal desarrollo del juego. Las infracciones se clasificarán dependiendo de la gravedad y tendrán asignada una sanción determinada.

- **Infracciones leves:** incumplir las normas se sancionará con la pérdida de la posesión, lo que implicará ceder la pelota al equipo contrario. Este realizará el saque desde la banda a la altura de la infracción cometida.
- **Infracciones moderadas:** incumplir las normas se sancionará con un tiro libre para el equipo contrario.
- **Infracciones graves:** incumplir las normas se sancionará con no poder utilizar la extremidad dominante hasta que no consiga anotar un punto con la no dominante.
- **Infracciones muy graves:** incumplir las normas se sancionará con un punto para el equipo contrario. En caso de agresión la sanción también podrá acarrear la expulsión del jugador del juego

Estas sanciones arriba establecidas al igual que las normas son la base del juego, aunque podrán estar **sujetas a modificaciones** de forma oficial si se considera de su necesidad por requerimientos ante la puesta en práctica por jugadores, monitores y/o entrenadores. Además, también podrán verse modificadas extraoficialmente por sus participantes siempre que cumplan con el objetivo del juego y no modifiquen la esencia del mismo.

○ Dimensiones del campo

Las dimensiones del campo de juego son de 28 metros de largo por 15 metros de ancho al igual que la pista de baloncesto, con la única variación de que las esquinas son redondeadas. La zona de canasta

estará situada a 5.80 metros de la línea de fondo en la línea central de la pista y tendrá un área circular con 2 metros de radio. La canasta estará situada en el centro de la misma y tendrá unas dimensiones de 1 metro de altura marcados por tres palos que sujetarán el aro que tendrá 40cm de diámetro interior. A 3 metros de la canasta se situará la línea de tiro libre con una longitud de 60cm. El área para el lanzamiento inicial estará situada en el centro del campo y tendrá un área circular de 1m de radio. Las líneas de todo el terreno de juego tendrán un grosor de 5cm.

Para la modalidad de 3x3 se utilizará la mitad del campo junto con el área de lanzamiento inicial.

o Adaptaciones

El Rebotbol es un juego que también se puede hacer en **silla de ruedas**, para poder adaptar el juego a esta característica de los participantes se reducirá el área de la canasta a 1.70m para mejorar la trayectoria del balón al ser lanzada desde una menor altura. Para garantizar la seguridad de los participantes no se permitirá el contacto directo con las sillas de ruedas de forma intencionada. La línea de tiro libre también se adelantará para estar a una distancia de 2,5 metros de la canasta. En caso de penalizar el uso del miembro dominante únicamente se le restringirá para realizar pases o lanzamientos.

Su práctica también permite multitud de combinaciones en cuanto al número de participantes por lo que, dependiendo de las personas a jugar se podrían añadir más jugadores siempre que sean de un número igual en ambos equipos o se use a alguien de comodín para ambos equipos. Del mismo modo se puede hacer un equipo de un número inferior, 4 personas por equipo para pista completa y 3 personas para media pista jugando con la misma canasta.

Todo esto se puede encontrar reflejado en la ficha resumen del Rebotbol. (Ver Anexo 1)

5. PROCESO DE REGISTRO DE LA MARCA

Una vez creado el juego, se hace imprescindible **darlo a conocer** para poder cumplir con el objetivo propuesto: crear un juego deportivo-recreativo con el que ocupar el tiempo libre y de ocio e incidir así en la ocupación del mismo de forma activa por parte de la población.

Para su patente disponemos de diferentes vías con las que obtener los **derechos del juego**. Estas vías se encuentran reflejadas en la Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM). Estas vías son: a través de la protección de las invenciones: patente y modelos de utilidad; y protección de los signos distintivos: marcas. Veamos sus diferencias:

Tabla 1. Esquema resumen características del proceso de Patente, Modelo de utilidad y Marca.

	Patente	Modelos de utilidad	Marca
Definición	Título de propiedad otorgado por un Estado por el que confiere a su titular un derecho exclusivo de explotación de carácter temporal sobre una invención.	Título o certificado que protege invenciones con menor rango inventivo que las protegidas por las Patentes	Es un signo que permite a los empresarios distinguir sus productos o servicios frente a los productos o servicios de los competidores.
Que la constituye	Productos, procedimientos, sustancias, e invenciones de uso (incluidos productos formados o que contengan materia biológica, o procedimientos	Consisten en dar una configuración o estructura de la que se derive alguna utilidad o ventaja práctica: sólo admite la protección de objetos tales como dispositivos, aparatos o herramientas.	Las palabras o combinaciones de palabras, incluidas las que sirven para identificar a las personas; las imágenes (logotipos, gráficos), figuras, símbolos y dibujos; las letras, las cifras y sus combinaciones; las

	mediante el cual se produzca, transforme o utilice materia biológica)		formas tridimensionales; los hologramas e incluso los signos sonoros.
Registro	Proceso que consta de 9 fases (Comienzo del proceso; Fecha de presentación y examen previo; Búsqueda; Publicación; Examen de fondo; Decisión sobre la concesión de la patente; Validación; Oposición y Recurso). Suele durar entre 3 y 4 años	Proceso que consta de 5 fases (Admisión a trámite y otorgamiento de fecha de presentación; Examen de la solicitud; Publicación de la solicitud; Oposiciones y Resolución de la solicitud). Es más rápido y sencillo que la patente.	Proceso que consta de 7 fases (Presentación; examen de forma; remisión de la solicitud a la OEPM; examen de licitud; publicación de la solicitud y notificación a los titulares de derechos anteriores; examen a fondo y concesión-denegación). Duración mínima de 12 meses y máxima de 20 meses.
Vigencia	Periodo de vigencia de 20 años a contar desde la fecha de presentación de la solicitud. Se puede prolongar hasta un total de 5 años más en medicamentos y productos fitosanitarios.	Periodo de vigencia de 10 años a contar desde la fecha de presentación de la solicitud.	Periodo de vigencia de 10 años, a contar desde la fecha de solicitud; siendo renovable por periodos sucesivos de 10 años.
Derechos exclusivos	Derecho a prohibir la fabricación, explotación, importación, exportación, comercialización y uso con fines comerciales de la invención realizado por terceros sin autorización.	Derecho a prohibir la fabricación, explotación, importación, exportación, comercialización y uso con fines comerciales de la invención realizado por terceros sin autorización.	Protege productos o servicios que ya existen y tiene un carácter territorial. Derecho único al uso en territorio nacional.
Pago solicitud y tasas (Ver ANEXO 3)	Solicitud 100.38 euros. La 1ª y 2ª anualidad no se paga (están incluidas en la tasa de solicitud) Desde la 3ª anualidad hasta la 20ª el valor ira aumentando de 18,48 a 490 Euros.	Solicitud 100.38 euros. La 1ª y 2ª anualidad no se paga (están incluidas en la tasa de solicitud) Desde la 3ª anualidad hasta la 10ª el valor ira aumentando de 18,48 a 216,06 Euros.	Solicitud de la 1ª clase 125,36 y la 2ª y sucesivas 81.21 euros de forma electrónica. Si es pago presencial 147.49 y 95,55 euros respectivamente. Para su renovación se pagará 145.14 y 97.44 de forma online o 170,75 y 114,64 respectivamente si es presencial.

Después de analizar la documentación se ha decidido opta por registrar la **marca** ya que es el procedimiento más rápido y económico. Antes de comenzar con el proceso hay que revisar que nuestra marca no esté ya registrada a través del buscador de la OEPM; en nuestro caso vemos que REBOUND (nombre original) está registrado por PUMA (modelo de zapatillas) por lo que nos decidimos por **REBOTBOL**. Como anteriormente se ha mencionado este proceso consta de 7 fases que vamos a desarrollar:

Fase 1. Presentación: Debemos de presentar la solicitud junto con los requerimientos indicados. Se puede presentar tanto presencialmente como telemáticamente (ver ANEXO 2) a través de: <https://sede.oepm.gob.es/eSede/es/index.html>

Debemos de indicar el tipo de marca que en este caso será: **figurativa**. En función de los bienes o servicios que designa optaremos por: **marca de producto**. Además, también debemos de presentar el **logotipo**. Del mismo modo también debemos de marcar las clases en las que registraremos la marca para el pago posterior de las tasas, estas serán: **Clase 25** (prendas de vestir, calzado y sombrerería), **clase 28** (artículos de gimnasia y deporte) y **clase 41** (educación, actividades deportivas y culturales). Con esto las tasas costarán un total de: **287.78 euros** con pago telemático. (ver ANEXO 3)

Fase 2. Examen de forma: una vez entregada la solicitud, la examinarán para comprobar que toda la documentación esté bien. Si hay algún error se podrá subsanar en el plazo de 1 mes.

Fase 3. Remisión de la solicitud a la OEPM: si la solicitud no presenta ningún defecto será remitida, si sigue presentando defectos se desistirá en la solicitud.

Fase 4. Examen de licitud: La OEPM controlará que la solicitud no sea contraria al orden público o a las buenas costumbres. Si observa algún defecto se podrá modificar en el plazo de 1 mes. Si no supera esta prueba la solicitud será denegada.

Fase 5. Publicación de la solicitud y notificación de ésta a los titulares de derechos anteriores: si se supera el examen de licitud se publicará la solicitud en el Boletín Oficial de la Propiedad Industrial para que en el plazo de 2 meses cualquier persona que se considere perjudicada presente un escrito de oposición.

Fase 6. Examen a fondo: transcurrido este plazo de oposiciones se examina para ver si incide en alguna de las prohibiciones absolutas (art 5.1de la Ley de Marcas) y si la misma consiste en el nombre, apellido, seudónimo, imagen o cualquier otro signo que para la generalidad del público identifique a una persona distinta del solicitante (art 9.1.b).

Fase 7. Concesión-denegación: si la marca no incurre en prohibición alguna y si contra la misma no se han presentado oposiciones se procede a la concesión de la marca. Si se deniega por algún motivo se podrá recurrir en el plazo de 1 mes desde su publicación.

La duración de la solicitud dependerá del cumplimiento de todos los requisitos y que no haya oposiciones. Es aconsejable acudir al **abogado de patentes** para que todo sea lo más rápido posible. Si se concede la solicitud, el REBOTBOL estará protegido por 10 años y no se tendrá que abonar tasa alguna hasta la siguiente renovación, tras los 10 años.

6. CONCLUSIÓN

Como resultado de esta Revisión bibliográfica vemos como gracias a las características del juego recreativo este se puede usar para mejorar la motivación y la adherencia a la práctica, además a ayudar al desarrollo personal y social. Se ha intentado cumplir con estas características para obtener los mayores beneficios posibles a través de su práctica, aunque no lo podremos comprobar hasta su puesta en práctica, donde veremos si funciona como creemos o debemos de modificar algunas cosas.

Por otro lado, vemos como el proceso de conseguir registrar el juego es bastante complejo y con muchos pasos que personas sin experiencia podemos errar y no cumplir con los plazos por lo que es de vital importancia asesorarse por un profesional del tema para que las gestiones sean lo más rápidas y efectivas posibles para ahorrar tanto tiempo como dinero.

Sánchez (2019) en su TFG sobre el Thor-bol concluye que gracias al uso de diferentes tipos de herramientas se consigue a aumentar la motivación intrínseca y la adherencia del participante. Del mismo modo que en este TFG intentó crear el juego siguiendo con estos requisitos al menos de forma teórica.

Por otro lado, Rodas (2019) en el TFG sobre la patente del Thor-bol resalta la falta de información científica sobre las patentes, aunque observa un incremento en el número de patentes en los últimos años. Además, destaca la importancia de elegir bien el tipo de marca, la descripción del logotipo y la elección de las clases a las que pertenecerá el juego

7. PROSPECTIVAS FUTURAS

Para que el juego creado crezca y se conozca se debería de seguir diferentes estrategias:

- Promoción a través de **redes sociales**, con las que poder dar a conocer el juego con sus características además de dar información sobre los eventos y las actividades que se desarrollaran, al igual que los avances conseguidos con el juego.
- Promocionarlo en **centros educativos y campamentos escolares**.
- Participar en **eventos deportivos** como deporte promocional.
- Además de registrar la Marca, si el juego funciona se podría **patentar** al igual que el diseño de la canasta, para poder tener así más derechos sobre el juego, pero sin que el juego tenga un recorrido es muy complicado ya que esto acarrea unos gastos considerables si no se obtiene ningún beneficio.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Camerino, O. (2000). Deporte recreativo. Barcelona, España. INDE.
- Carney, S., & Walker, (2019). H. Recreation, Sport and an Aging Population. *Athens Journal of Sports*. Recuperado de: <https://www.athensjournals.gr/sports/2019-6-1-2-Carney.pdf>
- Domínguez, J. G. (2013). *Guía-manual: propiedad industrial e intelectual para emprendedores y empresas de base tecnológica*. INESPO.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6786>
- Hernández, C. O. (2010). Juegos para el calentamiento en Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (6), 62-75. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3324149>
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Hervas, E. (2008). Importancia del juego en primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 13, 1-13.
- Lavega, P., Filella, G., Agulló, M. J., Soldevila, A., & March, J. (2017). Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 9(24), 617-640. Doi: [/dx.doi.org/10.25115/ejrep.v9i24.1459](https://dx.doi.org/10.25115/ejrep.v9i24.1459)
- Pašić, Đ., & Kučak, D. (2018, May). Gamification in sport—Improving motivation for recreational sport. In *2018 41st International Convention on Information and Communication Technology, Electronics*

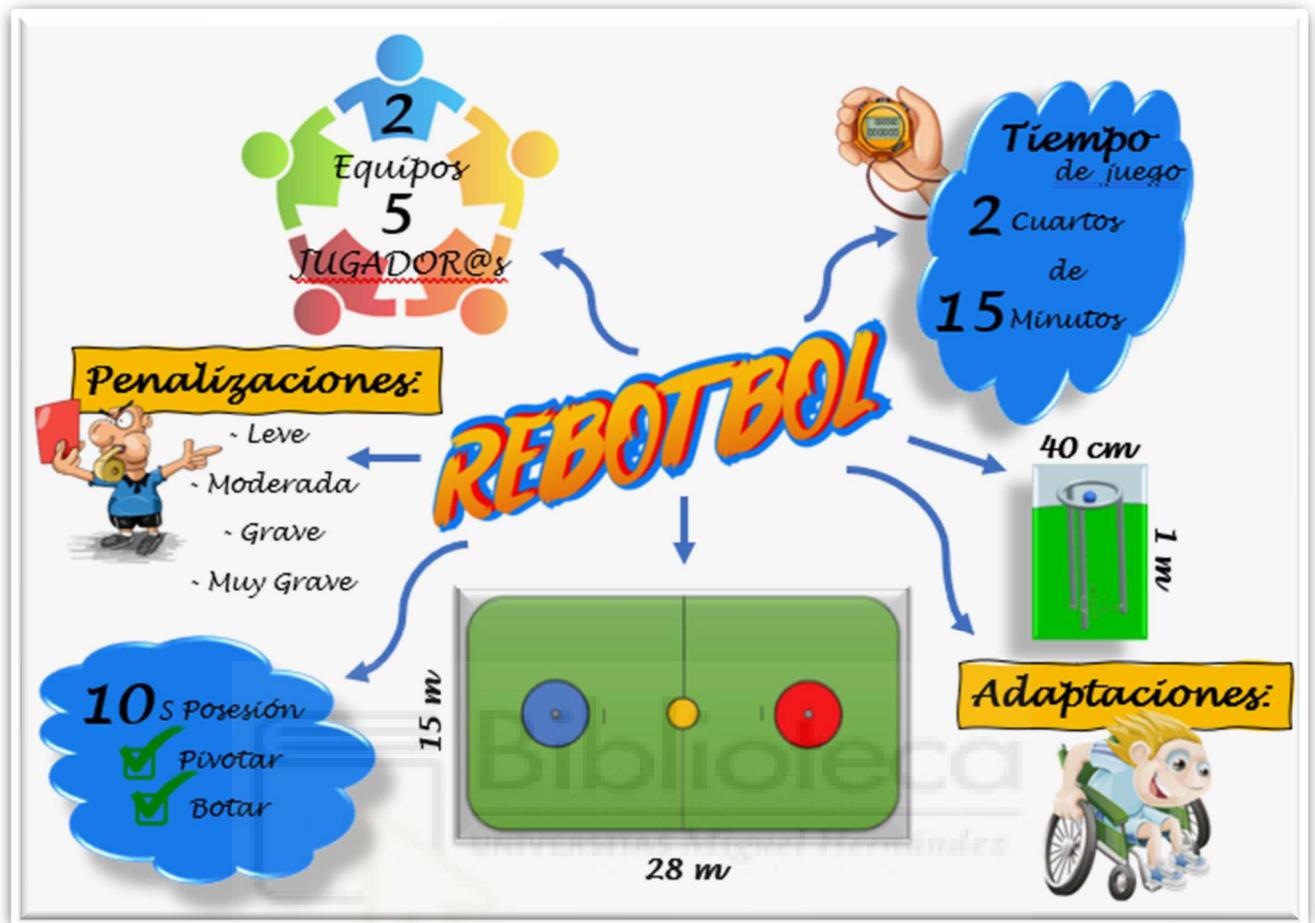
- and *Microelectronics (MIPRO)* (pp. 0867-0871). IEEE. Recuperado de: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8400160>
- Prieto, J. L., & Delgado, F. J. H. (2017). Análisis de la práctica deportiva-recreativa a través de un programa de promoción en el recreo en función del sexo en adolescentes españoles. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (32), 25-29. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6352268>
- Quintana, I. L., & Ortuzar, A. M. (2016). El valor del ocio en la sociedad actual. In *La marcha nocturna: ¿Un rito exclusivamente español?* (pp. 15-33). Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6149004>
- Ramírez, J. F. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP, Volúmen, 10*. Recuperado de: https://observatoriodelasfamilias.mimp.gob.pe/modulo/UNIDAD%202/UNIDAD%202_SESI%C3%93N%203/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf
- Rodríguez, J. M., Casado, M. P., Sánchez, T., López, R., Postigo, J. M. L., Portas, P. B., ... & Moratalla, P. T. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (15), 235-260. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- San Salvador del Valle Doistua, R. (2000). Políticas de ocio: cultura, turismo, deporte y recreación.
- Sánchez, A. J. L., Moreno, M. D. M., Contreras, M. D. C. F., Guerrero, N. M. M., & Abad, J. R. R. (2008). El kin-ball como alternativa a los deportes colectivos clásicos en educación física y sus beneficios sobre la salud. In *IV Congreso Internacional y XXV Nacional de Educación Física. (Córdoba, 2-5 de abril de 2008): " los hombres enseñando aprender"*. Séneca (Epst. 7, 8) (p. 385). Universidad de Córdoba. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3401874>
- William, R., y Magalhaes, S. (2011). La educación física y el juego, 14(26), 105–112. Recuperado de: https://200.62.146.19/Bibvirtual/publicaciones/Inv_Educativa/2010_n26/a08.pdf
- World Health Organization. (2010). Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud. Recuperado de: <https://www.who.int/dietphysicalactivity/publications/9789241599979/es/>

8.2. REFERENCIAS DIGITALES

- OEPM (2020) Manual del solicitante de Modelos de utilidad. Recuperado de: http://www.oepm.es/export/sites/oepm/comun/documentos_relacionados/Invenciones/Manual_Solic_Modelos_de_Utilidad_Ley_24_2015.pdf
- OEPM (2020) Manual del solicitante de Marcas. Recuperado de: http://www.oepm.es/export/sites/oepm/comun/documentos_relacionados/Publicaciones/Folletos/Manual_solicitantes_marcas.pdf.
- OEPM (2020) Clases de productos y servicios de Marcas. Recuperado de: <http://consultas2.oepm.es/clinmar/inicio.action/>
- OEPM (2020) Localizador de Marcas. Recuperado de: <http://consultas2.oepm.es/LocalizadorWeb/>

9. ANEXOS

9.1. ANEXO 1. Infografía:



9.2. ANEXO 2

 		NÚMERO SOLICITUD:	
<h2 style="text-align: center;">SOLICITUD DE REGISTRO DE MARCA</h2>		FECHA, HORA Y MINUTO DE PRESENTACIÓN EN O.E.P.M.:	
(1) TIPO DE MARCA <input type="checkbox"/> MARCA DE PRODUCTOS O SERVICIOS <input type="checkbox"/> MARCA DIVISIONAL <input type="checkbox"/> MARCA COLECTIVA <input type="checkbox"/> MARCA TRANSFORMADA <input type="checkbox"/> MARCA DE GARANTÍA		(2) DATOS COMPLEMENTARIOS PARA MARCAS DIVISIONALES Y TRANSFORMADAS EXP. ORIGEN: NÚMERO: F. SOLICITUD: F. PRIORIDAD: F. CONCESIÓN: DIVISIÓN Nº: ____ DE ____ CLASES:	
<h3>1. DATOS DEL SOLICITANTE</h3>			
(3) SOLICITANTE: APELLIDOS O DENOMINACIÓN SOCIAL		NOMBRE D.N.I./N.J.F. CNAE PYME	
<input type="checkbox"/> Sigue en página anexa			
(4) ESTADO NACIONALIDAD DEL SOLICITANTE		ESTADO DE RESIDENCIA DEL SOLICITANTE ESTADO DE ESTABLECIMIENTO DEL SOLICITANTE	
(5) DIRECCIÓN DEL SOLICITANTE: CALLE, PLAZA, NÚMERO, PISO ETC.		CÓDIGO POSTAL Y LOCALIDAD PROVINCIA PAÍS	
(6) DIRECCIÓN NOTIFICACIONES: CALLE, PLAZA, NÚMERO, PISO, ETC.		CÓDIGO POSTAL Y LOCALIDAD PROVINCIA PAÍS	
(7) DIRECCIÓN CORREO ELECTRÓNICO DEL SOLICITANTE		Nº TELÉFONO INDICACIÓN DEL MEDIO DE NOTIFICACIÓN PREFERENTE <input type="checkbox"/> CORREO ELECTRÓNICO <input type="checkbox"/> CORREO	
(8) INDICACIÓN DEL ESTABLECIMIENTO O DEL SOLICITANTE SITO EN EL TERRITORIO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL LUGAR DE PRESENTACIÓN:			
<h3>2. DATOS DEL REPRESENTANTE</h3>			
(9) REPRESENTACIÓN: <input type="checkbox"/> EL SOLICITANTE NO ESTÁ REPRESENTADO EL SOLICITANTE ESTÁ REPRESENTADO POR: <input type="checkbox"/> AGENTE PROPIEDAD INDUSTRIAL <input type="checkbox"/> EMPLEADO DE LA EMPRESA <input type="checkbox"/> OTRO REPRESENTANTE			
(10) APELLIDOS DEL REPRESENTANTE (Y Nº DE COLEGIADO, SI FUERA AGENTE DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL)		NOMBRE CÓD. AGENTE P.I./N.I.F.	
<h3>3. ÍNDICE DE DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN Y FIRMAS</h3>			
(11) ÍNDICE DE DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN: <input type="checkbox"/> REPRODUCCIÓN DE LA MARCA <input type="checkbox"/> CERTIFICADO PRIORIDAD UNIONISTA <input type="checkbox"/> PODER DEL REPRESENTANTE <input type="checkbox"/> TRADUCCIÓN CERTIFICADO DE PRIORIDAD <input type="checkbox"/> JUSTIFICANTE PAGO TASA SOLICITUD <input type="checkbox"/> CERTIFICADO PRIORIDAD EXPOSICIÓN <input type="checkbox"/> JUSTIFICANTE PAGO TASA PRIORIDAD <input type="checkbox"/> TRADUCCIÓN CERTIFICADO P. EXPOSICIÓN <input type="checkbox"/> REGLAMENTO DE USO <input type="checkbox"/> INFORME <input type="checkbox"/>		FIRMA DEL SOLICITANTE O REPRESENTANTE FIRMA DEL FUNCIONARIO	
		(12) NÚMERO DE PÁGINAS DE SOLICITUD: CONFIRMACIÓN Nº PÁGINAS FUNCIONARIO	

Mod. 41011

NO CUMPLIMENTAR LOS RECUADROS EN ROJO



Oficina Española
de Patentes y Marcas

Página Nº. 2

2. DATOS DEL REPRESENTANTE (CONTINUACIÓN)

(13) DIRECCIÓN DEL REPRESENTANTE: CALLE, PLAZA, NÚMERO, PISO, ETC	CÓDIGO POSTAL Y LOCALIDAD	PROVINCIA	PAÍS
(14) DIRECCIÓN CORREO ELECTRÓNICO DEL REPRESENTANTE	Nº TELÉFONO	INDICACIÓN DEL MEDIO DE NOTIFICACIÓN PREFERENTE	
		<input type="checkbox"/> CORREO ELECTRÓNICO <input type="checkbox"/> CORREO	
(15) INDICACIÓN DE LA SUCURSAL DEL REPRESENTANTE SITA EN EL TERRITORIO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL LUGAR DE PRESENTACIÓN			
(16) ACREDITACIÓN DEL PODER DE REPRESENTACIÓN:			
<input type="checkbox"/> EL PODER SE APORTA CON ESTA SOLICITUD	<input type="checkbox"/> EL PODER SE APORTARÁ EN SU MOMENTO	<input type="checkbox"/> EL PODER OBRA EN EL EXPEDIENTE Nº: _____	<input type="checkbox"/> REPRESENTANTE CON PODER GENERAL Nº: _____

4. REPRODUCCIÓN Y DATOS DE LA MARCA

(17) TIPO DE DISTINTIVO:

DENOMINATIVO FIGURATIVO TRIDIMENSIONAL SONORO MOVIMIENTO HOLOGRAMA
 POSICIÓN PATRON COLOR MULTIMEDIA OTROS

(18) DENOMINACIÓN (Indíquense los elementos denominativos que contenga el distintivo).

(19) REIVINDICACIÓN DEL COLOR COMO CARACTERÍSTICA DISTINTIVA. (Sólo rellenar para marcas formadas EXCLUSIVAMENTE por uno o varios colores sin contorno. Se podrán indicar también los colores para otros tipos de marca. Ver ayuda.) SE REIVINDICAN LOS SIGUIENTES COLORES:

(20) DECLARACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE LA MARCA SOBRE LOS QUE NO SE REIVINDICA UN DERECHO EXCLUSIVO DE UTILIZACIÓN (FACULTATIVA).

(21) DESCRIPCIÓN ESCRITA DE LA MARCA (FACULTATIVA) (Solo se recomienda rellenar este apartado cuando el distintivo insertado sea especialmente complejo o cuando contenga letras o leyendas de lectura no clara o unívoca. Véase texto de ayuda).

(22) REIVINDICACIÓN CARÁCTER DISTINTIVO POR EL USO. [Sólo MARCAR cuando el distintivo esté formado esencialmente por elementos genéricos, usuales o descriptivos (incursos en las prohibiciones de las letras d), c) y d) del artículo 5.1) que hayan adquirido carácter distintivo por el uso. Deberán aportarse pruebas de este extremo].

SE REIVINDICA ADQUISICION DE CARÁCTER DISTINTIVO POR EL USO

Mod. 4101i

(23) DISTINTIVO



Mod. 41011

NOTA: EL DISTINTIVO A INSERTAR EN EL RECUADRO DEBERÁ CONTENER TODOS SUS ELEMENTOS (DENOMINATIVOS Y GRÁFICOS). LOS DISTINTIVOS EXCLUSIVAMENTE DENOMINATIVOS NO DEBERÁN INCLUIRSE EN ESTE RECUADRO AL ESTAR YA INCORPORADOS EN SU APARTADO CORRESPONDIENTE (18).



5. LISTA DE PRODUCTOS Y SERVICIOS

CLASE	(24) PRODUCTOS Y SERVICIOS



Sigue en página anexa



Oficina Española
de Patentes y Marcas

Página Nº. 5

6. REIVINDICACIÓN DE PRIORIDAD UNIONISTA

(25) PAÍS (U OFICINA) DE PRESENTACIÓN DE LA SOLICITUD ANTERIOR	FECHA DE PRESENTACIÓN DE LA SOLICITUD ANTERIOR	NÚMERO DE LA SOLICITUD ANTERIOR

(26) TIPO DE PRIORIDAD REIVINDICADA		
<input type="checkbox"/> PRIORIDAD TOTAL Márquese este recuadro si se reivindica la prioridad para todos los productos y servicios de la presente solicitud de marca.	<input type="checkbox"/> PRIORIDAD PARCIAL Márquese este recuadro si se reivindica la prioridad para parte de los productos y servicios de la presente solicitud de marca. En este caso, deberá cumplimentarse la tabla reseñada más abajo de "lista de productos y servicios para los que se reivindica la prioridad".	<input type="checkbox"/> PRIORIDAD MÚLTIPLE Márquese este recuadro si se reivindica prioridad de más de una solicitud anterior. En este caso, deberá utilizarse una página como ésta para cada prioridad reivindicada y cumplimentarse, si procede, la tabla de "lista de productos y servicios para los que se reivindica la prioridad".

(27) LISTA DE PRODUCTOS Y SERVICIOS PARA LOS QUE SE REIVINDICA LA PRIORIDAD (Sólo para el caso de reivindicación de prioridad parcial).	
CLASE	PRODUCTOS Y SERVICIOS

Sigue en página anexa

(28) DOCUMENTOS JUSTIFICATIVOS DE LA PRIORIDAD REIVINDICADA	
COPIA CERTIFICADA DE LA SOLICITUD ANTERIOR <input type="checkbox"/> SE ACOMPAÑA CON LA PRESENTE SOLICITUD. <input type="checkbox"/> SE APORTARÁ DENTRO DE LOS TRES MESES SIGUIENTES.	TRADUCCIÓN DE LA COPIA CERTIFICADA SI NO ESTUVIERA EN CASTELLANO <input type="checkbox"/> SE ACOMPAÑA CON LA PRESENTE SOLICITUD. <input type="checkbox"/> SE APORTARÁ DENTRO DE LOS TRES MESES SIGUIENTES.

Mod. 4101i





7. REIVINDICACIÓN DE PRIORIDAD DE EXPOSICIÓN

(29) NOMBRE DE LA EXPOSICIÓN	FECHA PRIMERA PRESENTACIÓN EN LA EXPOSICIÓN	CIUDAD Y PAÍS DE LA EXPOSICIÓN

(30) TIPO DE PRIORIDAD REIVINDICADA		
<input type="checkbox"/> PRIORIDAD TOTAL	<input type="checkbox"/> PRIORIDAD PARCIAL	<input type="checkbox"/> PRIORIDAD MÚLTIPLE
Márquese este recuadro si se reivindica la prioridad para todos los productos y servicios de la presente solicitud de marca.	Márquese este recuadro si se reivindica la prioridad para parte de los productos y servicios de la presente solicitud de marca. En este caso, deberá cumplimentarse la tabla reseñada más abajo de "lista de productos y servicios para los que se reivindica la prioridad".	Márquese este recuadro si se reivindica prioridad de más de una solicitud anterior. En este caso, deberá utilizarse una página como ésta para cada prioridad reivindicada y cumplimentarse, si procede, la tabla de "lista de productos y servicios para los que se reivindica la prioridad".

(31) LISTA DE PRODUCTOS Y SERVICIOS PARA LOS QUE SE REIVINDICA LA PRIORIDAD (Sólo para el caso de reivindicación de prioridad parcial).

CLASE	PRODUCTOS Y SERVICIOS



Biblioteca
UNIVERSITAT Miguel Hernández

Sigue en página anexa

Mod. 41011

(32) DOCUMENTOS JUSTIFICATIVOS DE LA PRIORIDAD REIVINDICADA	
COPIA CERTIFICADA DE LA SOLICITUD ANTERIOR	TRADUCCIÓN DE LA COPIA CERTIFICADA SI NO ESTUVIERA EN CASTELLANO
<input type="checkbox"/> SE ACOMPAÑA CON LA PRESENTE SOLICITUD. <input type="checkbox"/> SE APORTARÁ DENTRO DE LOS TRES MESES SIGUIENTES.	<input type="checkbox"/> SE ACOMPAÑA CON LA PRESENTE SOLICITUD. <input type="checkbox"/> SE APORTARÁ DENTRO DE LOS TRES MESES SIGUIENTES.

IMPRIMIR

RESTAURAR DATOS

9.3. ANEXO 3



SIGNOS DISTINTIVOS.		TRÁMITE O PAGO NO ELECTRÓNICOS		TRÁMITE Y PAGO ELECTRÓNICOS	
		Clave	Importe	Clave	Importe
SOLICITUD DE MARCA O NOMBRE COMERCIAL	1ª Clase	MT01	147,49 €	ME01 (*)	125,36 €
	2ª Clase y cada sucesiva		95,55 €		81,21 €
Clase no pagada con la solicitud de marca o nombre comercial.		MT17	95,55 €	ME17 (*)	81,21 €
SOLICITUD DE MARCA COLECTIVA O DE GARANTÍA	1ª Clase	MT02	294,94 €	ME02 (*)	250,70 €
	2ª Clase y cada sucesiva		191,07 €		162,41 €
Clase no pagada con la solicitud de marca colectiva o de gar.		MT18	191,07 €	ME18 (*)	162,41 €
SOLICITUD DE REGISTRO INTERNACIONAL. Sólo comprende la tasa nacional, con independencia de las que hayan de abonarse a la Of. Int.		MT03	43,98 €	ME06	37,38 €
DIVISIÓN SOLICITUD. Por cada solicitud divisional resultante.		MT05	56,06 €	ME03	47,65 €
SOLICITUD DE RESOLUCIÓN URGENTE		MT07	54,26 €	ME08	46,12 €
PRIORIDAD UNIONISTA O EXPOSICIÓN. Por cada prior. reivindicada		MT08	20,25 €	ME09	17,21 €
INSCRIPCIÓN O CANCELACION DE CESIONES, LICENCIAS, DERECHOS REALES, OPCIONES COMPRA. Por registro afectado.		MT15	34,43 €	ME10	29,27 €
PAGO MÁXIMO.		MX15	7.184,75 €	XM10	6.107,04 €
CERTIFICACIONES		MT20	17,41 €	ME11	14,81 €

SOLICITUDES DE RENOVACIÓN	TRÁMITE O PAGO NO ELECTRÓNICOS						TRÁMITE Y PAGO ELECTRÓNICOS					
	Clave	€	Clave	€	Clave	€	Clave	€	Clave	€	Clave	€
MARCA O NOMBRE COMERCIAL	Sin recargo		25% recargo, 3 primeros meses		50% recargo, 3 meses siguientes		Sin recargo		25% recargo, 3 primeros meses		50% recargo, 3 meses siguientes	
1ª Clase	MT11	170,75	MC25	213,44	MC50	256,14	ME04 (*)	145,14	EC25 (*)	181,43	EC50 (*)	217,71
2ª Clase y cada sucesiva		114,64		143,30		171,96		97,44		121,80		146,16
MARCA COLECTIVA O DE GARANTÍA	Sin recargo		25% recargo, 3 primeros meses		50% recargo, 3 meses siguientes		Sin recargo		25% recargo, 3 primeros meses		50% recargo, 3 meses siguientes	
1ª Clase	MT12	342,98	MG25	428,72	MG50	514,46	ME05 (*)	291,54	EG25 (*)	364,42	EG50 (*)	437,31
2ª Clase y cada sucesiva		229,29		286,61		343,94		194,89		243,61		292,34

(*) Nota: las tasas marcadas con asterisco se pueden pagar mediante tarjeta de crédito/débito.

TASAS COMUNES	TRÁMITE O PAGO NO ELECTRÓNICOS		TRÁMITE Y PAGO ELECTRÓNICOS	
	Clave	Importe	Clave	Importe
RESTABLECIMIENTO DE DERECHOS.	CM01	105,35 €	CI01	89,55 €
RECURSO. SOLICITUD DE REVISIÓN.	CM02	88,09 €	CI02 (*)	74,88 €
CONSULTA Y VISTA DE UN EXPEDIENTE.	CM03	3,56 €		
COPIA DOCUMENTOS DE UN EXPEDIENTE.	CM04	11,38 €		
Por cada página que exceda de diez.		1,13 €		
ANUNCIO BOPI INTERPOSICIÓN RECURSO CONTENCIOSO-ADVO.	CM05	142,24 €	CI05	120,90 €
ANUNCIO BOPI FALLO RECURSO CONTENCIOSO-ADVO.	CM06	142,24 €	CI06	120,90 €
MODIFICACIONES.	CM07	23,19 €	CI07	19,71 €
OPOSICIONES.	CM08	43,27 €	CI08	36,78 €
INSCRIPCIÓN DEL CAMBIO DE NOMBRE DEL TITULAR (no implica cesión). Por registro afectado.	CM09	16,38 €	CI09	13,92 €
PAGO MÁXIMO.	CX09	2.789,65 €	XC09	2.371,20 €
COMPLEMENTO DE TASAS, CON documentación asociada.	TC01	Libre		
COMPLEMENTO DE TASAS, SIN documentación asociada.	TC02	Libre		

(*) Nota: las tasas marcadas con asterisco se pueden pagar mediante tarjeta de crédito/débito.

1 de enero de 2020: se mantienen los importes de las tasas al no haberse publicado la LPGE para 2020.



PATENTES Y MODELOS DE UTILIDAD (*)

CONCEPTO	TRÁMITE O PAGO NO ELECTRÓNICOS		TRÁMITE Y PAGO ELECTRÓNICOS	
	Clave	Importe	Clave	Importe
Solicitud de una demanda de depósito de patente de invención o modelo de utilidad, ya sea directamente o como consecuencia de la división de una solicitud inclusive la inserción de la solicitud en el "Boletín Oficial de la Propiedad Industrial".	IT01	100,38 €	IE01	85,32 €
Solicitud de cambio de modalidad de protección.	IT02	10,30 €	IE02	8,76 €
Solicitud de informe sobre el estado de la técnica (IET).	IT04	684,65 €	IE04	581,95 €
Solicitud de examen sustantivo.	IT22	389,77 €	IE22	331,30 €
Examen previo (sólo para expedientes anteriores al 1.4.17).	IT05	401,59 €	IE05	341,35 €
Solicitud de resolución urgente de un expediente.	IT03	47,39 €	IE03	40,28 €
Por solicitud de revocación o limitación.	IT23	74,19 €	IE23	63,06 €
Por cada prioridad reivindicada en materia de patentes y modelos de utilidad.	IT06	19,65 €	IE06	16,70 €
Por contestación a suspenso provocado por defectos formales de cualquier tipo de expediente.	IT08	42,06 €	IE08	35,75 €
Por la tramitación de cada uno de los ofrecimientos de licencias de pleno derecho o licencia obligatoria en los casos previstos por la Ley.	IT11	19,68 €	IE11	16,73 €
Por tramitación de expedientes de inscripción de transmisiones o de cesiones o modificaciones. Por cada registro efectuado.	IT20	13,24 €	IE20	11,25 €
Por cada certificación de datos registrados relativos a patentes, modelos de utilidad o certificados complementarios de protección o sus prórrogas, así como por la expedición de copia autorizada de cada uno de los documentos permitidos por la Ley.	IT13	20,60 €	IE13	17,51 €
Por la solicitud de informes periciales previstos en el art. 120.7	IT24	2.400,00 €		

(*) Nota: para solicitudes de patentes o modelos de utilidad a partir del 1.4.17 de solicitantes que hayan declarado ser PYMES o personas físicas emprendedoras, o de universidades públicas, consultar las tablas correspondientes.

CONCEPTO	TRÁMITE O PAGO NO ELECTRÓNICOS		TRÁMITE Y PAGO ELECTRÓNICOS	
	Clave	Importe	Clave	Importe
RESTABLECIMIENTO DE DERECHOS.	I301	105,35 €	I501	89,55 €
RECURSO. SOLICITUD DE REVISIÓN.	I302	88,09 €	I502	74,88 €
CONSULTA Y VISTA DE UN EXPEDIENTE.	I303	3,56 €		
COPIA DOCUMENTOS DE UN EXPEDIENTE.	I304	11,38 €		
Por cada página que exceda de diez.		1,13 €		
ANUNCIO BOPI INTERPOSICIÓN RECURSO CONTENCIOSO-ADVO.	I305	142,24 €	I505	120,90 €
ANUNCIO BOPI FALLO RECURSO CONTENCIOSO-ADVO.	I306	142,24 €	I506	120,90 €
MODIFICACIONES.	I307	23,19 €	I507	19,71 €
OPOSICIONES.	I308	43,27 €	I508	36,78 €
INSCRIPCIÓN DEL CAMBIO DE NOMBRE DEL TITULAR. Por registro afectado.	I309	16,38 €	I509	13,92 €
COMPLEMENTO DE TASAS, CON documentación asociada.	TC01	Libre		
COMPLEMENTO DE TASAS, SIN documentación asociada.	TC02	Libre		
Por solicitud de inscripción en el Registro Especial de Agentes de la Propiedad Industrial.	BB01	74,01 €		

(*) Nota: para solicitudes de patentes o modelos de utilidad a partir del 1.4.17 de solicitantes que hayan declarado ser PYMES o personas físicas emprendedoras, o de universidades públicas, consultar las tablas correspondientes.

1 de enero de 2020: se mantienen los importes de las tasas al no haberse publicado la LPGE para 2020.