



34776

MODELO DE UTILIDAD  
POR VEINTE AÑOS  
en ESPAÑA

1.- solicitado a favor de DON OLIMPIO LOPEZ CLARET, de nacionalidad española, domiciliado en Lugo, calle de Monteforte número 26,

por

"MESAS PARA JUEGOS DE SALON DENOMINADAS BATALLA NAVAL"

MEMORIA DESCRIPTIVA

2.-

El modelo de utilidad a que se refiere la presente memoria descriptiva y dibujos adjuntos, tiene por objeto garantizar los derechos de la exclusiva aplicación y explotación en España, sus Colonias y Protectorados, de un nuevo juego de salón denominado BATALLA NAVAL, cuyas características son como detalladamente enumeramos;-----

3.-

Una mesa o tablero de dimensiones variables, que puede construirse en forma variada, como cuadradas, rectaogunlares, ovaladas o redondas, destinada al juego de salón denc-



34776

4.- **mánado BATALLA NAVAL** y cuya perspectiva por su plano superior o parte principal base del juego es como sigue: el tablero o plano de juego es una superficie plana u ondulada pintada simulando agua, cortada en su centro por una mampara que divide aquella en dos mitades exactas. A ambos extremos existe un desnivel de diámetro variable o, mejor dicho, de ángulo de graduación distinta y perforado con un número de agujeros mayor o menor según el tamaño del modelo de juego. Para mayor claridad haremos una división de esta superficie en cuatro partes, dos denominadas campos marítimos y las otras dos campos de tiro.-----

6.- A cada extremo de la mesa o tablero de juego y acoplada a una barra o a un pivote hay un aparato disparador en dirección a la mampara central. A continuación detallamos separadamente cada uno de los componentes del juego descrito.

7.- **1.- MAMPARA.** Consiste esta pieza divisoria, en un tablero que tiene de largo justamente la anchura de la mesa y una altura aproximada de unos treinta centímetros, cuya misión principal es la de impedir la visión del campo contrario por cada jugador. Puede ser de cualquier material e ir sin adornos o pintada con alegorías marítimas o, simplemente, ornamentales. En su parte superior y central va colocada la bandera nacional y en los extremos varias banderolas deportivas o regionales.-----

9.- **2.- CAMPOS MARITIMOS.** Estos campos que, como queda expuesto, simula agua, pueden ser planos, ondulados, granulados o pulimentados. Pueden emplearse para su construcción múltiples materiales entre los que destacaremos como más corrientes madera, cristal, hojalata, metal, hierro, materiales plásticos, cartón y sus compuestos, fibrocemento, fibromarmol, madera



34776

10.- comprimida, serrin o cercho, con varios de los cuales pueden conseguirse ondulaciones tratándolos previamente de distintas maneras, siendo las más sencillas para las materias pesadas o blandas el humedecerlas y para las duras, químicamente. Así es que se sobreentenderá que esta mesa puede ser fabricada con cualquiera de estos materiales en su totalidad o en forma mixta, ya que la materia empleada no modifica para nada el sistema en que está basado el juego.-----

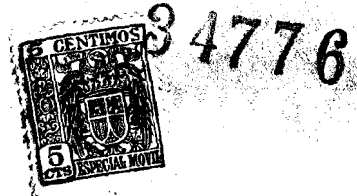
11.- En el campo marítimo sobresalen unas palanquitas o soportes mediante pequeñas ranuras hechas en el tablero, que pueden tener movimiento de delante atrás, de izquierda a derecha, media luna o circular. Tienen por misión colocar sobre ellas o a sus lados, tropezándolos, unos barcos, que al funcionar dichas palancas son derribados y estarán hechas de madera, metal o cualquier otra materia. Estos soportes van numerados y agrupados por colores y su número estará en relación con el tamaño del modelo. El sistema de juego puede ser sencillo o automático y en este último caso como al caer los barcos sonará un timbre, cuya descripción se detalla más adelante, las palanquitas o soportes serán de materia aislante y estarán compuestas de una o más piezas.-----

12.- 3.- CAMPOS DE TIRO.- El desnivel que existe a continuación del Campo Marítimo, situado a una distancia prudencial del cañón, lleva como ya se ha descrito un ángulo de graduación variable y en su plano existirán tantos agujeros como palancas tenga cada campo marítimo y como estas últimas irán numerados y marcados con iguales colores. Este plano puede ser liso, almohadillado o llevar cualquier otra materia que sirva de amortiguadora de los disparos.-----

13.-

14.-

15.-



16.- Desde el plano inclinado reseñado anteriormente, hasta el aparato disparador situado en el extremo de la mesa, verdadero campo de tiro del juego, queda un espacio que puede aprovecharse para colocar un aparato contador, un medero o cualquier otro elemento de control.....

17.- 4.- APARATO DISPARADOR.- Colocado a cada extremo de la mesa, puede adoptar las más diversas formas, tales como morteros, cañones, lanzatorpedos, escopetas, pistolas, etc.; pero todos ellos han de efectuar el mismo servicio, es decir el de lanzar unas bolas a los agujeros del plano inclinado ya descrito. Este disparador puede ser cargado por la boca o por cualquier otro lado del mismo y su mecanismo puede ser variadísimo, pudiendo, incluso, estar provisto de un cuero para que el disparo se realice mediante aire comprimido.....

18.- El aparato disparador va ensartado en una o dos barras de madera, metal o cualquier otra materia, bien huecas o macizas o, también, en forma mixta, según la práctica aconseje o la dureza del esfuerzo requiera. Por estas barras corre el aparato disparador con gran suavidad de un lado a otro y de arriba abajo, mediante arandelas de goma o rodillos. Puede sustituir a estas barras un pibote en el que se ensarte el aparato disparador.....

19.- Una vez descrita la parte externa, se detalla a continuación el mecanismo interior del aparato, que es como sigue:--

20.- Unidas a los agujeros del plano inclinado descrito en el número 3), parten tantas galerías como aquellos, a cuyo final existe una placa o tabla en forma de U, unida al Campo Marítimo (número 2), separada de la galería lo suficiente para que las bolas lanzadas por el aparato disparador caigan al

21.-



22.- fondo de la mesa para ser utilizadas nuevamente como proyectiles. Estas placas tienen tantas perforaciones como galerías haya, debidamente distribuidas y al nivel conveniente con la línea de tiro. En cada perforación hay una transmisión que lleva una arandela o chapa de forma análoga a la de la galería, cuadrada o redonda, que impide que el proyectil pueda pasar sin tropezar en ella cuando en el soporte correspondiente del campo marítimo a que pertenezca (número 2) haya colocado un barco; cuando no haya barco fuera la arandela o chapa queda separada lo suficiente para dar paso al proyectil al fondo de la mesa. La transmisión al otro extremo de la arandela va unida a una palanca que, a su vez, se sujeta al tablero de la mesa, atravesando ésta y sirviendo de soporte a los barcos como queda descrito.-----

23.- Cuando el sistema de juego sea automático, cada una de las transmisiones llevará un borne que hará contacto con unas lengüetas que parten del tablero en forma de U, ya descrito, y un cable que une todas las transmisiones, terminando en el timbre. En este caso, cada barco derribado producirá un contacto en la transmisión, haciendo sonar el timbre.-----

24.- Las uniones de las palancas pueden hacerse por pasadores abiertos o cerrados, remaches, tornillos en forma de horquilla por pasadores con concavidad de una o más patas y, en fin, por cualquiera de los sistemas que la Mecánica tiene establecido para estas uniones. Dichas palancas pueden ir montadas en cojinetes, grapas, soportes de latón, metal, material plástico, etc. y variables en forma, no describiéndolas detalladamente por su gran número.-----

25.- Como elementos accesorios, se detallan los siguientes:---

26.- 5.- BARCOS.- Estas piezas, base principal del juego, pueden

27.-



- 28.- ser de cualquier tipo, imitando unidades de guerra o mercantes. Pueden ser contruidos de goma, madera, material plástico, etc. Cuando se coloquen al lado de los soportes ya enumerados (numero 2), llevarán unas barritas en proa y popa colocadas sobre unos soportes cambiables que tienen por objeto articular el derribo de los barcos en varios tiempos o trezos.-----
- 29.- 6.-PROYECTILES.-De tamaño variable y de formas diversas, bien en forma de bola o granada o de bala o torpedo, pueden ser metálicos en sus distintas variantes, de madera, de madera perforada con incrustaciones metálicas, pasta, piedra, mármol o cualesquiera otra materia dura, pero siempre proporcionados al aparato disparador y al dispositivo mecánico.-----
- 30.- 7.-PIZARRA MARGADORA.-Es un atril de madera colocado sobre uno de los laterales de la mesa de juego y que sirve para contabilizar el juego. Esta dividido en pequeños cuadrados, tantos como soportes lleve el campo marítimo (número 2), y en cada uno de ellos, ensartadas en un alambre horizontal, hay dos rodajas o bolas de color distinto, para dicha contabilización y cada uno de ellos lleva los mismos colores y numeración que los del campo marítimo (número 2) y el campo de tiro (número 3).-----
- 31.- Descrita suficientemente la naturaleza del juego inventado objeto del presente Modelo de Utilidad, se hace constar que podrán ser susceptibles de variación tanto los materiales a utilizar como las dimensiones y detalles ornamentales y que en general se considerará comprendido en este Registro cualquier variación que la práctica -----
- 32.-
- 33.-

34776



aconseje, siempre que no altere los fundamentos del invento, que se especifican en las siguientes-----

REIVINDICACIONES  
-----

34.-

Los puntos de propia invención que se presentan para que sean objeto de reivindicación, son:

35.-

1ª.- Mesas para juego de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar en sus dos extremos un aparato disparador sujeto o ensartado a una o dos varillas o barras, cuya longitud será el ancho de la mesa, cuyo aparato corre por ellas a todo lo largo y tiene también movimiento oscilatorio de arriba para abajo. Este

36.-

aparato disparador va provisto de un muelle que impide que los proyectiles caigan, una vez montado aquél, cuando su posición sea inclinada; lleva, además, culata, gatillo y punto de mira. Las barras o varillas pueden sustituirse por un pivote fije o giratorio, articulado o no.-----

37.-

2ª.- Mesas para juego de salón denominado BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por la utilización en cada extremo de una o dos barras, por las cuales hacen el recorrido las piezas disparadoras, que pueden ser huecas o macizas, o mixtas por llevar las huecas un redondo o varilla interiores y estando sujetas en sus extremos por piezas acopladas o ensartadas a la misma mesa por medio de tuercas, pasadores, remaches, tornillos, clavos o cualquier otro medio de sujeción.-----

38.-

3ª.- Mesas para juego de salón denominado BATAJLA NAVAL, que se caracteriza por un pivote que puede sustituir a las barras o varillas descritas anteriormente, que puede adosarse a los extremos de la mesa de manera fija o giratoria, articulado o no. Este pivote, de forma cilíndrica, se

39.-



- 40.- une al aparato disparador mediante su encaje en un agujero de este último; por tanto, su cabeza puede ser plana, cónica, boleada, puntiaguda o mixta y de esta forma el aparato disparador gira libremente en todas direcciones.-----
- 41.- 40.- Mesas para juego de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar colocadas frente a cada aparato disparador, unidas al tablero central o Campo Marítimo, una tabla o plaza en plano inclinado con un variado número de agujeros, numerados y de colores diferentes, destinados a recibir los proyectiles del aparato disparador. Esta pieza puede ir almohadillada, lisa o llevar cualquier otra materia que sirva de amortiguadora de los disparos.-----
- 42.- 50.- Mesas para juegos de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar dos Campos Marítimos, separados en su centro por una mampara. Dichos Campos contienen un variado número de perforaciones de forma circular, media luna, horizontal o vertical y de cuyas perforaciones salen a exterior unas varillas que puede llevar acoplado un soporte e un martillete o bola, que sirven para sostener y derribar los barcos; los soportes tienen una ondulación que permite colocar fácilmente sobre ella los barcos, y estarán hechos de madera, metal o cualquier otra materia. Estos soportes van numerados y agrupados por colores y su número estará en relación con el tamaño del modelo. El Campo Marítimo propiamente dicho, simula agua y puede ser plano, ondulado, granulado o pulimentado y va pintado de color azul, verde o azul, verde y blanco.-----
- 43.- 60.- Mesas para juegos de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar en el centro del Campo



34776

- 46.- Marítimo una Mampara que divide la mesa en dos mitades exactas y, además, impide que el jugador de un lado vea la colocación de los barcos del jugador contrario. Esta Mampara puede ser de madera, chapa, cristal, etc. e irá pintada con motivos marinos. En su cetro y en la parte superior llevará la bandera nacional y a los lados otras regionales, deportivas o marineras. Su altura es de unos treinta centímetros aproximadamente.-----
- 47.- 78.- Mesas para juegos de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar unas galerías interiores conductoras de los proyectiles que penetran exteriormente por los agujeros de los tableros en plano inclinado, reseñados en números anteriores. Pueden ser redondas o cuadradas y construidas de madera, chapa, etc.-----
- 48.- 89.- Mesas para juegos de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar al final de las galerías anteriores y sujeta o acoplada por su parte interna al tablero del Campo Marítimo dos tablas o placas en forma de U o cuadradas, con un número determinado de perforaciones, equivalentes al de galerías, que tienen por misión permitir el cruce de transmisiones de un campo al otro, a la vez que sirven de sostén a las barras trasmisoras. Pueden llevar acopladas unas tiras metálicas para hacer contacto cuando les sea acoplado el timbre.-----
- 49.- 90.- Mesas para juegos de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por tener un mecanismo simple, consistente en una barra transmisora que atraviesa el tablero en forma de U y, por la parte de las galerías, lleva una placa o arandela destinada a que los proyectiles hagan contacto con ella. A su otro extremo se une con una palanca.
- 51.-



34776

- 52.-- Estas barras transmisoras son de diferente tamaño, según sea el recorrido a realizar, llevando adosado al extremo opuesto al de las galerías una pieza en forma de orquilla para hacer su enlace con la palanca que sale al exterior en el Campo Marítimo. Este enlace puede también realizarse por mediación de una perforación en la transmisión y la colocación de remaches, tornillos, pasadores, etc.-----
- 53.-- 109.-- Mesas para juegos de salón denominados BATAJLA NAVAL, que se caracterizan por llevar una palanca unida a la barra transmisora, que sale al exterior por los perforados del Campo Marítimo y lleva acoplados en su otro lado los soportes del barco o el martillete. Va colocada y sujeta al tablero por medio de unas chapitas, grapas, cojinetes u otro cualquier medio que para este menester establece la Mecánica. En caso de acoplarse timbre al aparato, todas estas palancas irán unidas por un cable de cobre y llevarán un aislador.-----
- 54.-- 110.-- Mesas para juegos de salón denominadas BATAJLA NAVAL, que se caracteriza por llevar una pizarra marcadora para contabilizar el juego. Está adosada a un lateral de la mesa y dividida en pequeños cuadros, tantos como soportes lleve el Campo Marítimo, y en cada uno de ellos, ensartadas en un alambre horizontal, hay dos redajas o bolas de color distinto para dicha contabilización; cada uno de estos recuadros lleva los mismos colores y numeración que los del campo marítimo y el campo de tiro.-----
- 55.-- 120.-- MESAS PARA JUEGOS DE SALON DENOMINADAS BATAJLA NAVAL. De conformidad en un todo y en lo esencial para mayor claridad adjunto plano graficamente representadas las fi-



34776

guras para su mejor comprensión y en lo esencial y a fi-  
nes industriales.-----

58.--

Esta Memoria consta de ONCE PAGINAS escritas o mecano-  
grafadas a doble espacio en DOSCIENTAS NOVENTA Y CUATRO  
LINEAS y por una sola de sus caras.-----

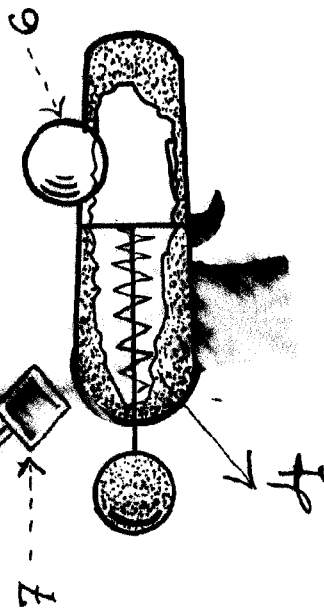
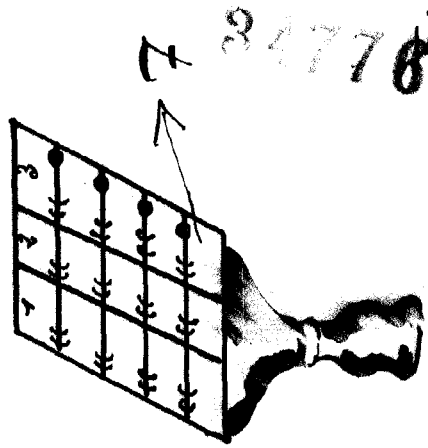
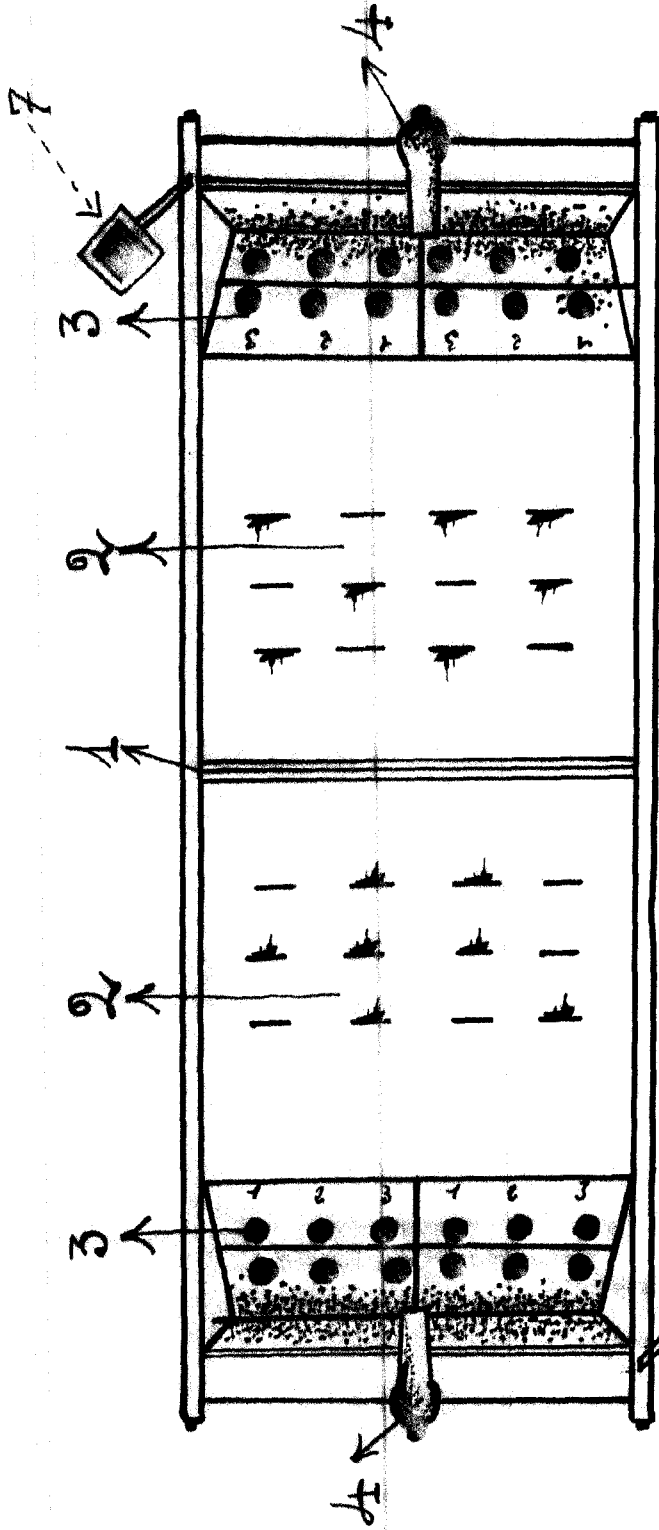
En Lugo a treinta y uno de enero del año mil novecien-  
tes cincuenta y tres.-----

34778.



*[Handwritten signature]*

escala variable.



"Batalla Naval"

34777