



193764

## MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un.....

### MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: D. JAVIER BRESA ALONSO y D. ANTONIO VE-  
LASCO GARCIA.

RESIDENCIA: Miguel Yuste, 43 -MADRID, 17-

ENUNCIADO: "JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO".

Prioridad: Patente ..... n.º ..... del .....



193764

1  
5  
La presente memoria descriptiva tiene como fin la de claración del objeto sobre el que ha de recaer el privilegio - de explotación industrial y comercial exclusivo en el territorio nacional de un Modelo de Utilidad, de acuerdo con la vigente Legislación, que como el enunciado indica se trata de "JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO".

10  
15  
El modelo se refiere a un mecanismo para practicar - el conocido juego del "Combate Naval" de una manera automática y más rápida, basándose en la formación de dos tableros, correspondientes a cada uno de los jugadores, conectados entre - sí y, a su vez, a una fuente de alimentación eléctrica de bajo voltaje, cada uno de estos tableros presenta un sistema de coordenadas verticales y horizontales superpuestas y aisladas las - cuales, al unir alguno de los puntos de cruce de ellas, producirán un cortocircuito el cual se señalará en el otro tablero si el contrincante ha puesto en circuito dicho punto, sabiendo así si está ocupado o no.

20  
Con este nuevo juego preconizado, cada jugador cortocircuitará, en su tablero, los puntos correspondientes a los - barcos que coloque y el juego se desarrollará marcando cada jugador en su tablero, mediante unos cursores laterales, el punto donde cree que existe barco y pulsando luego un botón, si - está ocupado, se señalará en un indicador luminoso o acústico y así sucesivamente cada jugador.

25  
Para comprender mejor la naturaleza del presente invento, en el plano adjunto hacemos una representación esquemática de sus utilización no siendo en absoluto limitativa y susceptible por ello de las modificaciones accesorias que no alteren las características esenciales.

30  
La figura 1 representa un esquema de la conexión de



193764

ambos tableros con la fuente de alimentación.

La figura 2 es una vista en planta de uno de los tableros.

La figura 3 representa una vista en alzado del tablero seccionada según I-I.

La figura 4 representa el orificio pasante para el ajuste del elemento de puenteo, en dos posibilidades de doble o simple bocallave.

La figura 5 es un detalle, en alzado seccionado, del elemento de puenteo introducido en uno de los orificios y produciendo el cortocircuito.

La figura 6 representa en detalle la perspectiva de un selector.

En ellas se aprecian los siguientes detalles:

- 1.- Sistema de coordenadas.
- 2.- Fuente de alimentación.
- 3.- Selector.
- 4.- Señalizador.
- 5.- Pulsador.
- 6.- Tablero.
- 7.- Carcasa exterior.
- 8.- Rehundido.
- 9.- Orificio pasante.
- 10.- Elemento de puenteo.
- 11.- Ranura.
- 12.- Señalización numérica o alfabética.
- 13.- Cursor.
- 14.- Bandas o pletinas.
- 15.- Muecas de deslizamiento.
- 16.- Horquilla conductora.



193764

- 1
- 17.- Cabeza aislante.  
18.- Vástago plano en cruz.  
19.- Elemento elástico.  
5 20.- Arandelas de contacto.  
21.- Tapa opaca.  
22.- Cuadro de papel.

10 El objeto preconizado por el modelo está constituido por dos tableros (6), uno para cada jugador, conectados entre sí y a la fuente de alimentación (2), teniendo cada uno un sistema de coordenadas (1) dos selectores (3), un pulsador (5) y un señalizador (4), acústico o luminoso.

15 Cada tablero (6) está constituido por la carcasa exterior (7), de tipo general paralelepipedico, teniendo la parte superior un rehundido (8) de base plana por debajo de la cual se acopla un sistema de coordenadas (1) formado por las bandas o pletinas (14), colocadas vertical y horizontalmente de forma superpuesta y aisladas entre sí. Los puntos de intersección de las pletinas (14) presentan unos orificios pasantes (9) en los cuales se introducirán los elementos de puenteo (10) que cortocircuitarán, en ese punto, las dos coordenadas. Las pletinas (14) están conectadas en serie con el pulsador (5), el indicador (4) y la unidad de alimentación (2).

20 La carcasa exterior (7) presenta, en dos de sus laterales adyacentes, sendas ranuras (11) por las que deslizarán los selectores (3) dejando hacia el exterior un elemento sobresaliente de agarre con el cursor (13) incorporado. Este selector (3) lleva adicionado interiormente la horquilla conductora (16) la cual producirá el contacto de las pletinas (14) de una y otra cara del sistema de coordenadas (1).  
25 Por su parte los orificios pasantes (9) presentan, como se apr

30



193764

1  
5  
cia en la figura 4, dos posibilidades en forma de sencilla o doble bocallave con el fin de introducir por él el vástago -- plano en cruz (18) del elemento de puenteo (10), para luego -- girarlo levemente y que la referida cruz haga tepe con el sistema (1) impidiendo que se salga el elemento (10) ayudado por el elemento elástico (19), antagonista, el cual producirá a -- su vez, junto con las arandelas (20), el cortocircuito en el -- punto donde se haya colocado.

10  
Finalmente y con el fin de que el jugador contrario no pueda ver la colocación de los elementos de puenteo (10), -- es decir la posición de los barcos, el rehundido (8) queda cerrado por la tapa opaca (21) la cual sirve de apoyo al cuadro de papel (22) en el cual se pueden ir anotando los disparos o jugadas realizadas y así llevar un control exacto del juego.

15  
20  
Una vez colocados los elementos de puenteo (10) en los orificios pasantes (9) y fijados en ellos, gracias a la -- forma especial de bocallave de estos últimos y al vástago plano (18) de los primeros, un jugador deslizará los selectores (3) de su tablero (6) mediante las muescas de deslizamiento (15) marcando con sus cursores (13) en la señalización numérica o alfabética (12) el punto que cree tenga el otro jugador ocupado. Posteriormente pulsará el botón (5) y si efectivamente el punto elegido está ocupado, es decir está cortocircuitado, el señalizador visual o acústico (4) lo indicará.

25  
30  
Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición en cuanto tales -- alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

El solicitante al amparo de los Convenios Internacio



193764

1  
nales sobre Propiedad Industrial se reserva el derecho de extender esta demanda a los Países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud.

5  
**NOTA**

El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España, por veinte años, de acuerdo con la vigente legislación, deberá recaer sobre "JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO", en todo de acuerdo con las siguientes

10  
**REIVINDICACIONES**

15  
1ª.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO, caracterizado por estar constituido por dos tableros uno para cada jugador, conectados entre sí y a una fuente de alimentación de bajo voltaje, formado cada uno por una carcasa exterior, de tipo general paralelepípedo con un rehundido en cuya base plana se acopla un sistema de coordenadas verticales y horizontales superpuestas y aisladas entre sí, con unos orificios pasantes en los puntos de intersección de ellas donde introducir unos elementos de puenteo que cortocircuiten las dos coordenadas, porque presenta sendos selectores, deslizantes laterales a través de la carcasa, cada uno de éstos para una serie de coordenadas, estando los puntos comunes de éstas conectados eléctricamente, en serie, con un pulsador, un indicador visual o acústico y a la unidad alimentadora de cada tablero, de forma que al actuar sobre los selectores de un tablero, si el punto elegido en el otro está ocupado, es decir puenteadó, al oprimir el pulsador se indicará la ocupación en el señalizador, sabiendo por tanto que se ha tocado un barco, presentando el referido tablero una tapa opaca y unos elementos donde puntalizar las jugadas.

20  
25  
30



193764

1  
5  
10

2º.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO, en to-  
do de acuerdo con la primera reivindicación, caracterizado -  
porque la carcasa presentará un rehundido donde se colocará  
el sistema de coordenadas, teniendo en dos de sus laterales  
adyacentes y a nivel de placa de dicho sistema, sendas ranu-  
ras por las que se deslizarán los selectores, así como en su  
superficie superior, correspondiéndose con los lados por los  
que discurren los selectores, unas señalizaciones numéricas  
y alfabéticas que indicarán mediante el cursor la coordenada-  
elegida.

15  
20

3º.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO; en to-  
do de acuerdo con las anteriores reivindicaciones, caracteri-  
zado porque el sistema de coordenadas de cada tablero está --  
formado por una serie de bandas o pletinas, en circuito impre-  
so, verticales, aisladas eléctricamente entre sí, y otra se-  
rie de horizontales superpuestas y aisladas de forma que en -  
sus puntos geométricos de intersección presenten unos orifi-  
cios pasantes que los pongan en comunicación al introducir en  
ellos unas bornas de puenteo, estando cada una de estas ban-  
das o pletinas conectadas al selector correspondiente.

25  
30

4º.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO, en to-  
do de acuerdo con las primera y segunda reivindicaciones, ca-  
racterizado porque los selectores estarán formados por sendos  
cuerpos aislantes exteriores con unas muescas de deslizamien-  
to y un elemento sobresaliente de agarre con cursor incorpora-  
do, que interiormente llevará una horquilla conductora que al  
deslizarse por cada una de las caras del circuito impreso pon-  
drá en contacto la pletina deseada de una cara con el sistema  
de la otra y viceversa.

5º.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO, en to-



193764

1

do de acuerdo con la primera reivindicación, caracterizado --  
porque los orificios de la intersección de coordenadas serán  
una simple o doble bocallave con el fin de que, al introducir  
5 el vástago plano de la borna de puenteo y girarlo levemente --  
quede ésta última fijada firmemente y produciendo el cortocir-  
cuito en ese punto.

5

6a.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO, en to-  
do de acuerdo con las primera y quinta reivindicaciones, carac-  
10 terizado porque las bornas de puenteo están constituidas por  
un cuerpo aislante o cabeza, con un vástago plano y en cruz,  
en el cual se acoplará exteriormente un elemento elástico y --  
dos arandelas de contacto las cuales producirán el puenteo --  
entre las bandas de una cara y la otra del circuito impreso --  
en el punto donde se halla introducido.

10

7a.- JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO, en todo  
de acuerdo con la primera reivindicación, caracterizado porque  
el rehundido del tablero se cerrará con una tapa opaca, que --  
impedirá la visualización de las posiciones adoptadas por las  
diferentes bornas así como posibilitará el acoplamiento de --  
15 unos cuadros de papel impreso donde se irán señalizando las --  
diferentes jugadas realizadas.

15

8a.- "JUEGO DEL COMBATE NAVAL PERFECCIONADO".

Según queda sustancialmente descrito en la presen-  
te memoria que consta de ocho hojas mecanografiadas por una --  
20 sola cara, acompañada de sus correspondientes dibujos.

20

Madrid, 31 de Julio de 1.973

El Agente Oficial,  
MIGUEL FERNANDEZ LOAYSA

25

30

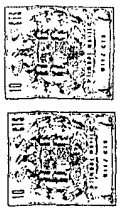
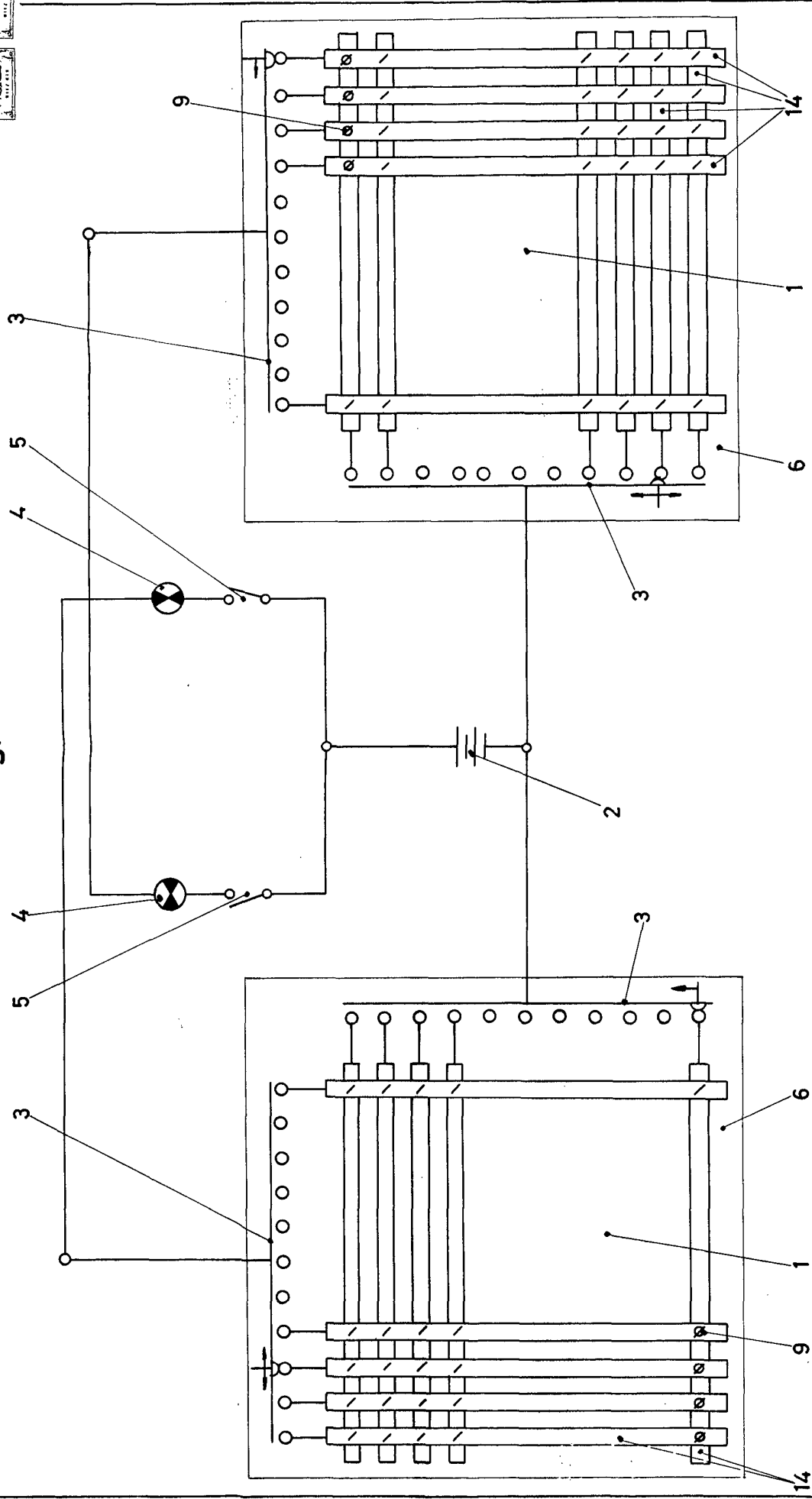


Fig. 1



Escala variable

Madrid

El Agente Oficial

MICHAEL PEREZ ALONSO Y GARCIA  
P. R.

Fig. 2

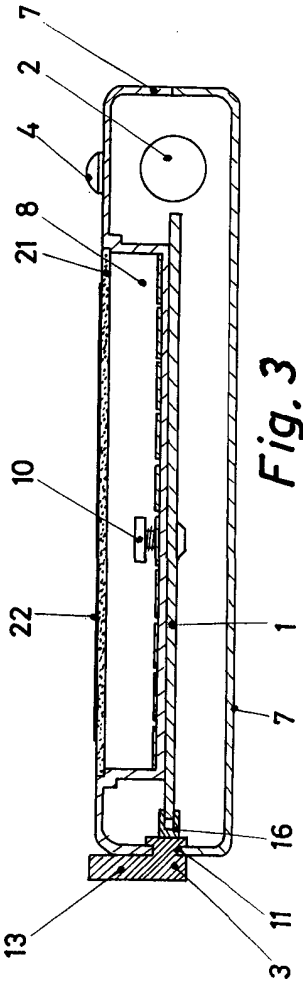
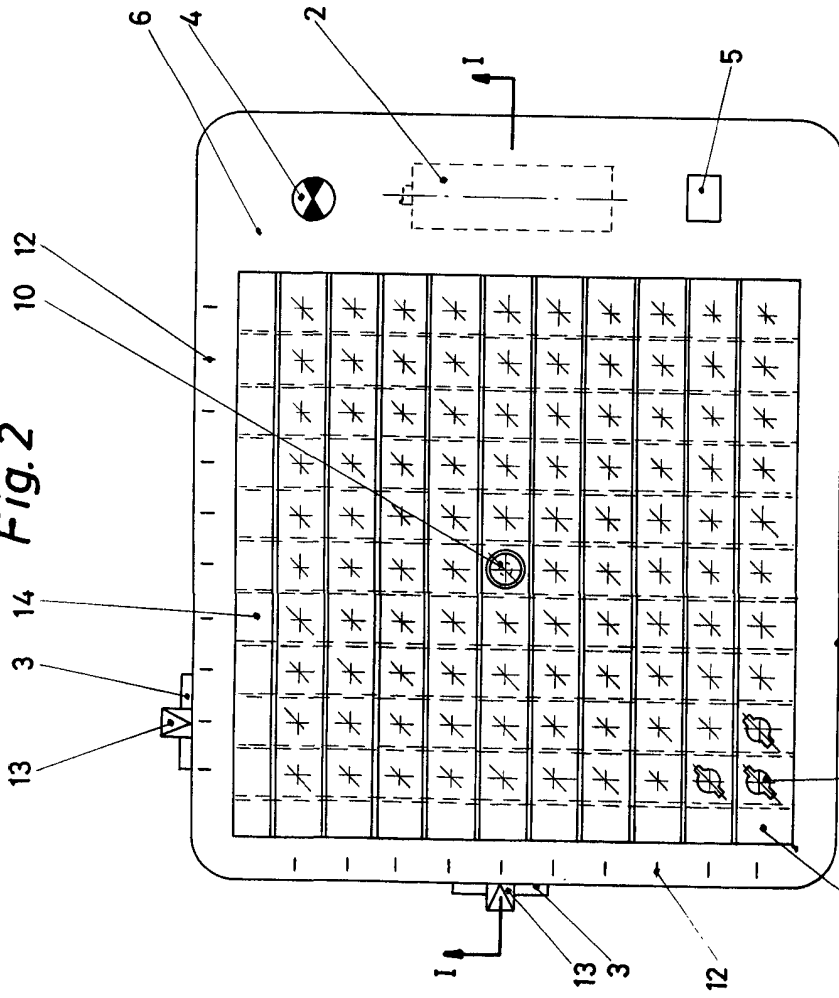


Fig. 3

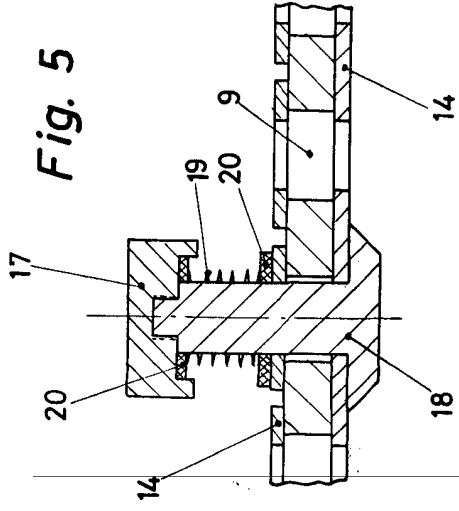


Fig. 4

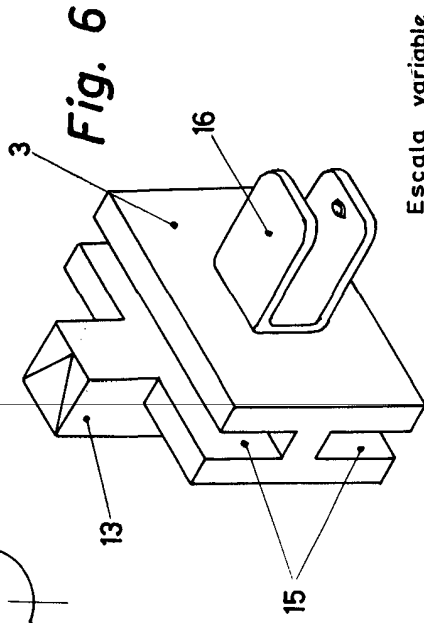
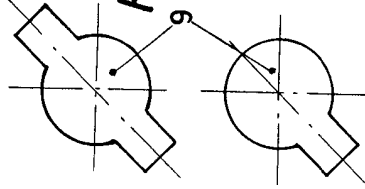


Fig. 6

Fig. 5

Escala variable  
 Madrid  
 El Agente Oficial  
 MICHAELSON & JOYSA  
 P. R.