

11062

MODELO DE UTILIDAD

por 20 años,

a favor de DON VÍCTOR ALGUBIERRE CANO, de nacionalidad española, residente en Madrid, calle de la Magdalena, 20, entresuelo, C., derecha, - - - - -
por "UN JUGUETE MECÁNICO CON MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS."- - -

MEMORIA DESCRIPTIVA.

El presente Modelo de Utilidad está destinado a proteger la propiedad y explotación exclusiva en España, sus Colonias y Protectorado, de un juguete mecánico con movimiento de vehículos.

Consiste el modelo de utilidad de referencia en un tablero, que actúa de pista o vía para unos vehículos, que discurren sobre unas guías o aberturas longitudinales.

11062

practicadas de extremo a extremo de la pista; estando sujeto cada vehículo, por su parte delantera inferior, a un pivote que, atravesando la guía o ranura, actúa como propulsor del vehículo acoplado por medio de una chapa o dispositivo hembrado, apropiado a un vástago provisto de rosca, que se extiende por debajo de la pista y de cada guía o ranura, y que puede girar por medio de una manivela dispuesta en un extremo del mismo; pudiendo presentar el tablero un número variable de vehículos, cada uno con su correspondiente guía, pivote propulsor, vástago y manivela.

Para la mejor comprensión del presente Modelo de Utilidad, y a título tan sólo de ejemplo, se acompañan los dibujos de la hoja adjunta, en los cuales, la Figura 1 representa una vista en planta del juguete; la Figura 2 muestra en detalle la forma o modo de efectuarse el acoplamiento entre el vehículo y el vástago propulsor del movimiento, y la Figura 3 reproduce una vista del juguete por la parte superior del mismo.

El juguete está constituido por una armazón general -1-, de forma apropiada (rectangular, circular, ovalada, etc.), y de material conveniente (madera, metal, etc.), en cuya parte superior va dispuesto un tablero -2-, provisto de indicaciones, signos o dibujos apropiados para actuar a modo de pista o vía de los vehículos. Sobre el tablero -2- van practicadas unas guías o aberturas longi-

11062

tuñales -3-, en número variable y que se extienden de un extremo a otro de la pista, correspondiendo una abertura a cada vehículo; sobre cada abertura o guía va dispuesto un vehículo -4-, que, en el caso representado en el dibujo, es un automóvil en miniatura.

Cada vehículo -4- presenta, en su parte inferior, un pivote propulsor -5-, acoplado por un extremo a la parte delantera del vehículo y por el otro a una chapa hembrada acoplada, a su vez, al vástago -6-, de modo que el pivote y la chapa forman un sólo cuerpo o pieza; este vástago -6- va provisto de una rosca, y puede girar por medio de la manivela -7-, acoplada en su extremo.

Se comprenderá que, haciendo girar la manivela -7-, girará también el vástago -6-, y, en consecuencia, el pivote propulsor -5-, acoplado al vehículo -4-, avanzará por el vástago roscado -6-, y, por lo tanto, por la abertura o guía -2-, arrastrando consigo el vehículo -4- por la pista -2-, dependiendo la dirección del movimiento del giro que se dé a la manivela -7-.

Como en el tablero pueden ir dispuestos varios vehículos, con sus correspondientes pivotes propulsores -5-, vástagos roscados -6- y manivelas -7-, circunstancias que dependerán del tamaño del juguete, se comprenderá que podrán tomar parte en el juego varios jugadores, cuyas jugadas serán premiadas o castigadas de conformidad con las

11062

reglas previamente establecidas para el juego.

La manivela -7- podrá ir acoplada al vástago ros-
cado -6-, bien directamente, bien a través de un juego de
piñones -8-.

5 Las ruedas del vehículo -4-, y especialmente las
posteriores, deberán tener un grueso mayor que el de las
ranuras, guías o aberturas -5-, por donde atraviesa el pi-
vete propulsor -5-, y, por tanto, deberán estar constituf-
das por unos rodillos de ancho suficiente, que impidan que
10 dan introducirse por dichas ranuras.

Como se comprenderá, el vehículo presentará un
movimiento rectilíneo-alternativo, y al producirse el cam-
bio de movimiento en el giro de la manivela -7-, el vehícu-
lo girará asimismo alrededor del pivote propulsor -5-, cam-
15 biendo también de dirección, siguiendo la correspondiente
a la marcha normal, opuesta a la que seguía anteriormente.

En la pista -2- pueden dispenerse obstáculos, ta-
les como guardacentones u otros, que dificulten el juego o
exijan la destreza de los jugadores, para evitar el efec-
20 tuar contactos o choques con los mismos, de modo especial
para cuando tenga lugar el giro o cambio de dirección de
los vehículos, y que, por medio de unos circuitos eléctri-
cos y dispositivos apropiados de contacto (tales como tim-
bres, luces de color, etc.), acusarán marcadamente la fal-
25 ta cometida, todo ello de acuerdo con las normas de juego

11062

establecidas.

El paso de rosca del vástago -6- podrá ser variable para cada juguete, pero deberá ser el mismo para todos los vástagos de un mismo juguete; en la fig. 1 se han reproducido, como ejemplo, dos pasos distintos de rosca.

Serán igualmente variables: los materiales empleados para la construcción del juguete y de cada una de sus piezas, y el de los vehículos, así como la clase de éstos, que podrán ser automóviles, o carros, camiones, motocicletas, tranvías, etc.

También serán variables la clase de obstáculos, adornos, leyendas, dibujos, etc., que pueden disponerse en la pista o vía de los vehículos, y, en general, será variable todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencia del presente Modelo de Utilidad.

N O T A .

Se reivindica como objeto del presente Modelo de Utilidad:

1. Un juguete mecánico, con movimiento de vehículos, caracterizado esencialmente por estar constituido por un tablero, que actúa de pista o vía de unos vehículos, que discurren sobre unas guías o aberturas longitudinales, practicadas de extremo a extremo de la pista; estando sujeto cada vehículo, por su parte delantera infe-

11062

rier, a un pivote que, atravesando la guía o ranura, actúa como propulsor del vehículo acoplado, por medio de una chapa o dispositivo hembra, apropiado a un vástago, provisto de rosca, que se extiende por debajo de la pista y de cada guía o ranura, y que puede girar, por medio de una manivela dispuesta en un extremo del mismo, pudiendo presentar el tablero un número variable de vehículos, cada uno con su correspondiente guía, pivote propulsor, vástago y manivela.

10 2.- Un juguete mecánico, con movimiento de vehículos, según reivindicación 1, caracterizado porque, haciendo girar la manivela, gira asimismo el vástago roscado, avanzando por el mismo la chapa o dispositivo portador del pivote propulsor, el cual hará avanzar asimismo al vehículo, el que, al cambiar el giro o movimiento de la manivela, que se transmitirá igualmente al vástago y al pivote propulsor, girará sobre sí mismo, adoptando una dirección contraria a la anterior, vehículo que podrá adoptar cualquier forma, tal como la de un automóvil, tranvía, camión, 15
20 carro, etc.

 3.- Un juguete mecánico, con movimiento de vehículos, según reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque la pista sobre la cual discurren los vehículos podrá presentar obstáculos, tales como guardacantones, leyendas, 25
signos, y otros elementos similares, que contribuyan a dar

11062

la mayor realidad posible al juguete de referencia; obstáculos que, por medios apropiados, tales como tumbres, luces de colores, etc., pueden señalar marcadamente las faltas cometidas, con arreglo a las normas previamente establecidas para el juego.

4.- UN JUGUETE MECÁNICO CON MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS.

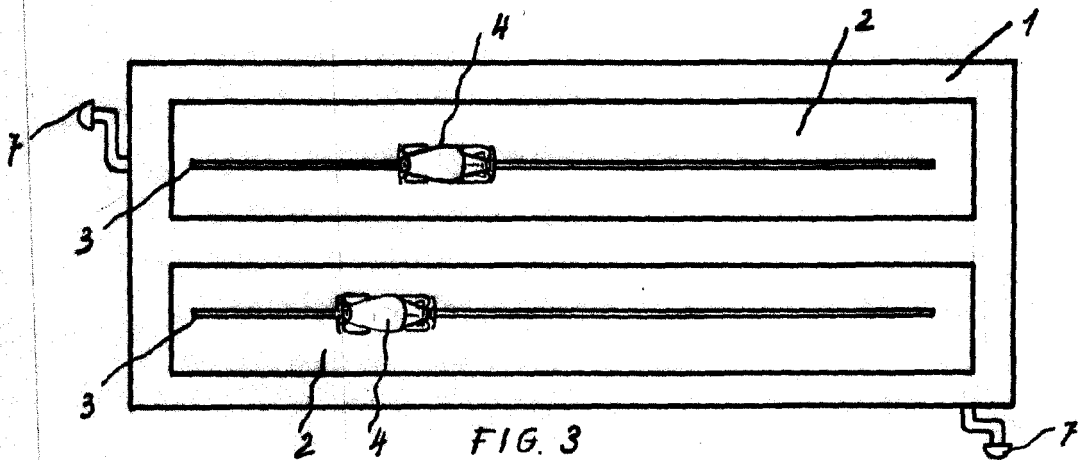
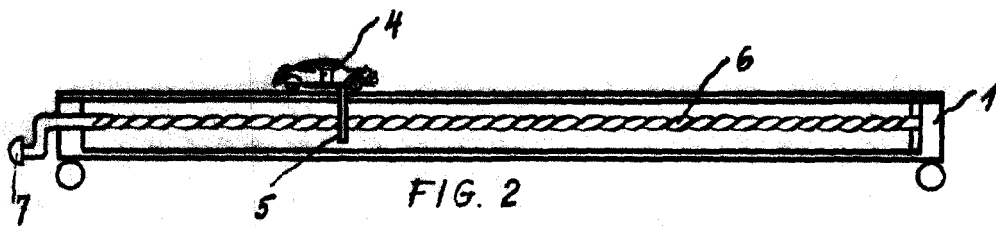
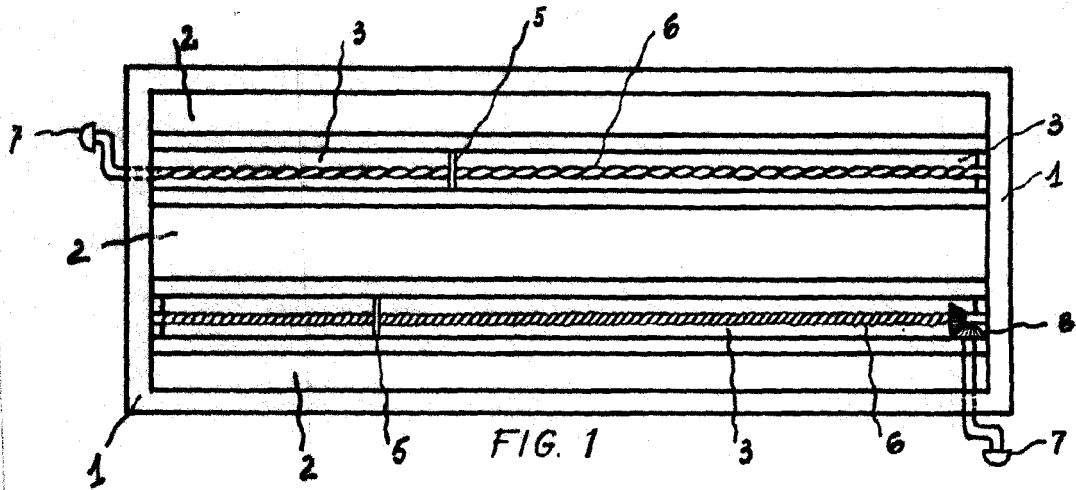
Consta la presente Memoria Descriptiva de siete páginas mecanografiadas, numeradas y escritas por una sola cara, acompañadas de una hoja de dibujos.

Madrid, a 17 de enero de 1948.

VÍCTOR ALCUBIERRE CANO
P.R.

Muchafar

11062



MADRID, 17 ENERO DE 1945.

P.A.

Victor Alcubierre Cano

ESCALA VARIABLE