

14857



EB/. =

MEMORIA DESCRIPTIVA

para un Modelo de Utilidad, por veinte años, para: - Juguete -
a favor de Don Alfredo Garbati Ochanáiz, residente en Bilbao (Viz -
caya) Espastero, 13. =

-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-

El presente modelo de utilidad se refiere a un nuevo juguete
consistente en una rampa, por la que asciende cualquier objeto apro -
piado, como un automovil o similar, mediante el impulso que alterna -
tivamente recibe de un dispositivo adecuado, cada vez que termina su
5 recorrido de descenso; efectuando éste, el indicado objeto automovil,
por su propio peso cuando se le acaba la fuerza viva correspondiente
al mencionado impulso.

Esencialmente el juguete, aparte de la caja, soportes y otros
accesorios, consta de tres elementos principales: la rampa, el auto -
10 movil o similar que la recorre, y el dispositivo de impulsión. Este,
a su vez, esta formado por tres partes características: una estrella
giratoria, impulsada por un muelle en espiral de acero (cuerda de re -
loj); una palanca giratoria, que por su parte inferior recibe e im -
pulsula el citado automovil o similar; y una pieza que retiene inmóvil
15 la referida estrella, y la libera únicamente al final de cada carrera
de descenso del citado objeto para que éste, a su vez, sea impulsado
por la palanca sobre la que actúa la estrella.

De esta somera indicación se desprende ya, desde luego, una ven-



tajosa e importante característica del juguete; y es que, su cuerda, actúa los intervalos de tiempo indispensable, ya que la estrella no puede moverse más que cada vez que al automóvil o similar, al final de su recorrido de descenso, da lugar a su liberación.

5 Para concretar con mayor claridad las características del modelo que reivindicamos, haremos referencia a las adjuntas figuras, que corresponden a una forma de ejecución preferente del mismo, pero que no tienen carácter alguno limitativo, sino únicamente el de ejemplo de realización a los fines indicados, ya que tanto en la forma y di-
10 mensiones de las distintas partes del juguete, como en los materiales empleados en su construcción, y en otros detalles de presentación u organización, pueden efectuarse cuantas modificaciones se deseen que por no afectar a la esencialidad reivindicada darán lugar a va-
15 riantes igualmente comprendidas y protegidas por el presente registro.

Las figuras 1, 2 y 3 representan esquemáticamente las posiciones, en tres fases distintas de su funcionamiento, de los elementos característicos del dispositivo de impulsión.

20 La figura 4 detalla, en perspectiva esquemática, las formas de la pieza de sujeción de la estrella y de la que recibe al coche o similar en su descenso y le impulsa a subir la rampa.

La figura 5 muestra el alzado esquemático de perfil del conjunto del juguete: detallando en proyección convencional el dispositivo de impulsión.

25 Con referencia a dichas figuras, y a las letras y números que sobre ellas designan las distintas partes y elementos del juguete, su descripción y funcionamiento es como sigue:

30 La estrella A gira alrededor de su eje 1 cuando por intermedio del piñón 15, montado en el mismo, recibe la rotación de la rueda dentada 14, impulsada a su vez por el muelle espiral de acero 13, que se arrolla por la varilla o manija 12 (es decir, ésta sirve



para dar cuerda al aparato).

Los brazos de la estrella A tocan (según indica la flecha superior de la figura 3) en la parte 11 de la pieza C y puede quedar metidos en ella en 8, como se ve en la citada figura y en la 2.

5 Esta pieza C gira alrededor del eje 5, que también sirve de eje de giro a la pieza B; esta sirve de sujeción de la estrella, mediante el contacto de su parte 4 con uno de los dientes (el 2 en las figuras 2 y 3) de la estrella A.

10 La pieza B lleva una patilla 7, y la pieza C otra patilla 10, cuyo juego combinado veremos al describir el funcionamiento de este dispositivo de impulsión. Además la parte 6 de la pieza B puede sufrir el empuje de la referida pieza B.

15 El dispositivo descrito va encerrado en una caja 16 que puede adoptar la forma de casa, garita o la que se juzgue más adecuada para la presentación del conjunto del juguete. Cosa similar podemos decir de la pista o camino 17, por donde se desliza el cochecito, automovil o similar 20; del tunel o adornos 18, intercalados en la pista, y de su tope 19 de final del recorrido. Las flechas 21 y 22 indican los dos sentidos en que el objeto móvil puede desplazarse sobre su pista.

20 Supuesto el juguete en reposo (y que mediante la manilla 12 se le ha dado cuerda, arrollando el muelle 13), para que el automovil o similar reciba un primer impulso, se suelta a mano la estrella A, levantando la palanca 4, con lo que el diente 3 dara en la parte 11 y con ello producira el primer impulso del coche. A la vez que esto
25 ocurre, la patilla 10 empuja a la 7, de modo que la pieza B, de ella solidaria, vuelve a interceptar con su parte 4 uno de los dientes 2 de la estrella A.

30 Mientras, el automovil o similar 20 va subiendo por la rampa 17, hasta que, acabada su fuerza viva, cae por su propio peso, tropezando (flecha 9) contra la pieza C y la hace retroceder; primero sola, hasta que su parte 11 tropieza en la 6 de la pieza B (figura 2)



4. -

y después juntas (figura 3), hasta que la parte 4 de dicha pieza B se zafa del diente 2 con lo cual el diente 3, al girar ya libre la estrella A, impulsa de nuevo la pieza C como se ha dicho y se produce el nuevo movimiento de subida del automovil o similar. Las fases descritas se repiten indefinidamente hasta que se acabe la cuerda del aparato, o se retire el objeto que recorre la pista 17.

N O T A
 =====

El presente modelo de utilidad, consta de las siguientes reivindicaciones:

- 10 1. - Juguete, caracterizado porque esta constituido por una rampa, sobre la que se mueve un juguete u objeto apropiado, y un dispositivo de impulsión, que se pone en libertad cuando el indicado objeto termina el recorrido de descenso, que efectúa por su propio peso, impulsandole para el de subida.
- 15 , 2. - Juguete, según lo reivindicado en el punto anterior, caracterizado porque el dispositivo de impulsión consta como elemento motor de una estrella de varias puntas, que gira sobre su eje por la acción de un muelle de acero en espiral (cuerda de reloj), que impulsa una rueda dentada, que engrana con un piñón montado en el mismo eje de la referida estrella; yendo provisto este dispositivo de
- 20 la correspondiente manija para darle cuerda.
3. - Juguete, según lo reivindicado en los puntos anteriores, caracterizado porque giratorias en un mismo eje van montadas dos piezas: una que inmoviliza la estrella, mientras debe permanecer en reposo, sirviendo de apoyo a uno de sus dientes y otra, que es la que por uno de sus lados de su parte inferior, recibe e impulsa el objeto o juguete móvil, y que por el otro lado de la parte superior, es impulsada por uno de los dientes de la estrella, cuando ésta queda libre.

14857



5. \$

4. = Juguete, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque ambas piezas, de sujeción de la estrella e impulsión del juguete, llevan sendas patillas dispuestas de modo tal que, cuando la segunda termina su recorrido de impulsión, su patilla empuja a la de la pieza de sujeción de la estrella, obligandola a cumplir tal papel.

5. = Juguete, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque las formas de las dos repetidas piezas es la adecuada para que la pieza de impulsión, al moverse por efecto del objeto que desciende, haga contacto con la de sujeción, levantandola y obligandola a dejar libre a la estrella.

6. = Juguete. =

Según se describe y reivindica en esta memoria descriptiva y se ilustra con los planos que a la misma se acompañan.

La cual consta de cinco hojas, foliadas y escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, 14 abril 1947.

GUILLEMO ROEL

14857

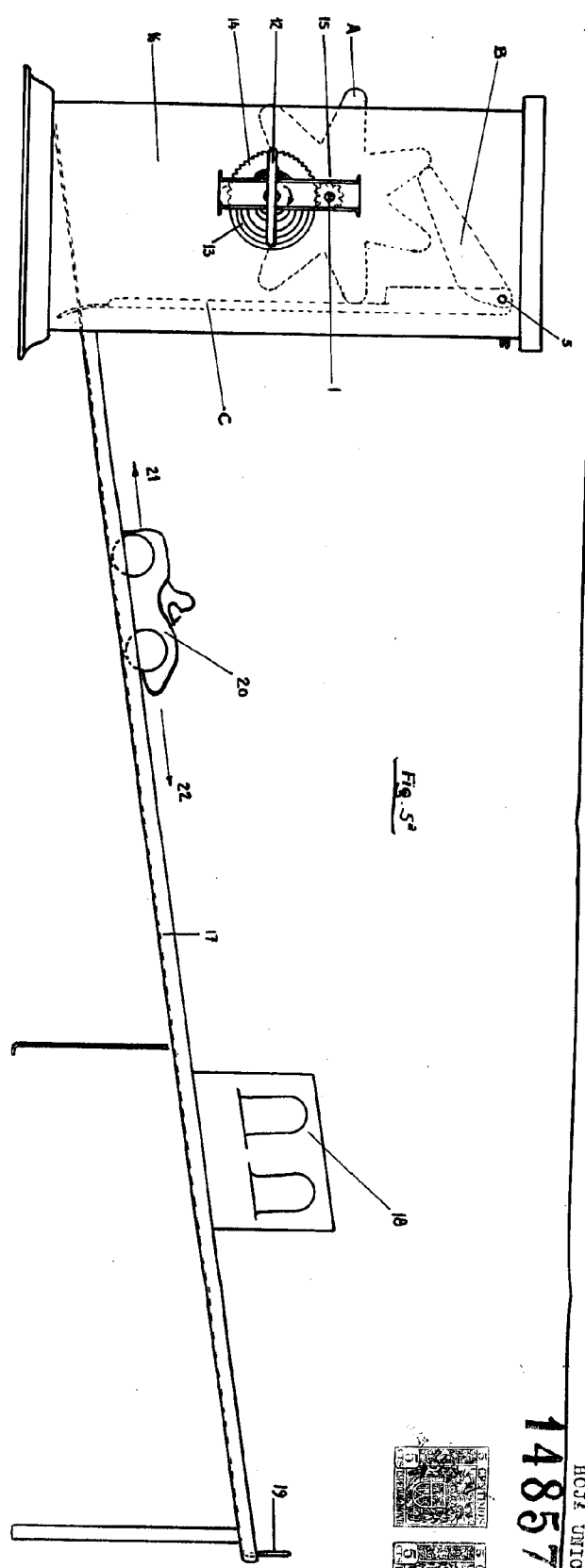


Fig. 5^a

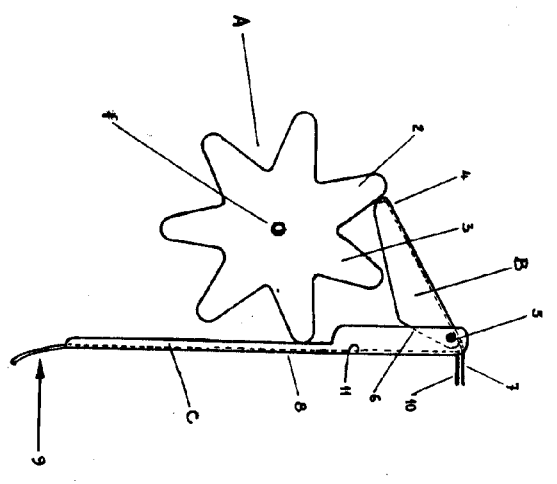


Fig. 1^a

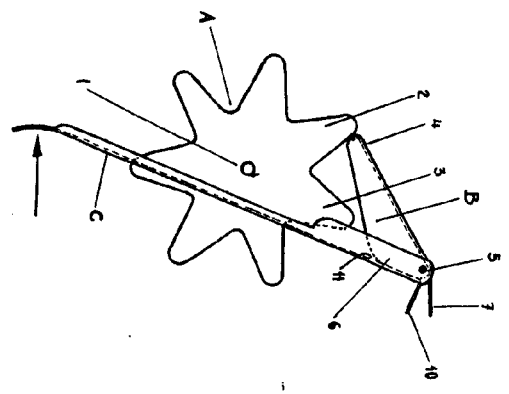


Fig. 2^a

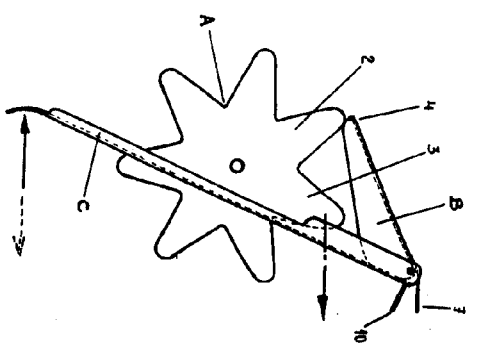


Fig. 3^a

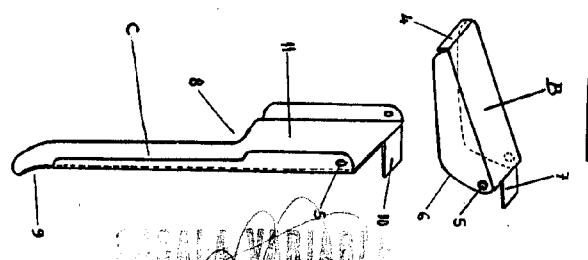


Fig. 4^a

GUILTERMO HOLZ