

90114

90114



MODELO DE UTILIDAD

por VEINTE años

en España, a favor de D. Eduardo BLANCHARD CASTILLO, súbdito español, con domicilio en Zaragoza, calle de Miguel Servet nº 139; cuyo Modelo se refiere a:

"UN JUGUETE ELECTRO-MECANICO".

...-

MEMORIA DESCRIPTIVA

El modelo está constituido por un juguete que en general adopta el aspecto de un platillo volante, organizado en una carcasa de planta discoidal. En el interior de dicha carcasa, se encuentran instalados los dispositivos electro-mecánicos que proporcionan al juguete efectos dinámicos, ópticos y acústicos.



5.- De acuerdo con un conjunto del modelo, el juguete cuenta con un tren de engranajes actuado por un pequeño electromotor de tres voltios accionado por dos pilas secas. Este mecanismo realiza varias funciones, entre las que figura la de propulsión de todo el conjunto, a cuyo efecto está provisto de un eje orientable que en sus extremos tiene caladas unas pequeñas ruedas para el deslizamiento por rodadura de todo el conjunto. Dicho eje orientable gira arrastrado por la propia rotación de las ruedas.

10.- Otra característica del mecanismo con que el juguete que se preconiza esta equipado, prevé que cuando el vehículo choca contra un objeto fijo, automáticamente modifica su sentido de marcha siguiendo una dirección que le permita salvar el obstáculo contra el que chocó.

15.- El electromotor comentado, acciona un eje vertical a través de unos piñones reductores, cuyo eje, en su extremo inferior tiene calado un engranaje cónico que ataca al piñón ensartado en el eje de las ruedas de deslizamiento y simultáneamente, el propio eje vertical indicado constituye punto de giro para un puente en el que se encuentra suspendido el eje de las ruedas de arrastre, cuyo puente giratorio es el que permite obtener automáticamente las variaciones, en el sentido de marcha del vehículo.

20.-

25.-

-90114²⁸



El propio eje vertical comentado, por su extremo superior acciona una segunda desmultiplicación que finalmente actúa en sentido de giro, un plato portador de una lamparita eléctrica, a la cual llega la corriente por intermedio de una escobilla, cuya lámpara proyecta luz al exterior a través de unas ventanas circulares simétricamente distribuidas en un círculo sobre la superficie superior de la carcasa. Estas ventanas pueden estar obturadas con láminas traslucidas coloreadas.

El eje vertical que acciona la lámpara está superiormente prolongado y tiene producida una ligera desviación angular en la que se encuentra adaptada una pieza que representa la cabina de mandos del juguete a la que comunica un movimiento de balanceo. Simultáneamente, esta cabina es accionada por una excéntrica, que recibe movimiento del propio eje que acciona la lámpara, a través de un piñón reductor. Esta excéntrica comunica a la cabina un movimiento angular de vaiven de unos 10° de amplitud.

Otro detalle más del mecanismo que se comenta, prevé que en el mismo eje soporte de la lámpara giratoria, este dispuesto un tope, también giratorio, que choca con una lengüeta fija a un tambor que actúa como caja de resonancia.

Una idea más completa del modelo que se describe la proporciona la descripción siguiente,



al hacer referencia a la lamina de dibujos que se acompaña, que muestran por via de ejemplo los conjuntos preferidos de la idea del mismo.

En los dibujos;

5.- La figura 1ª., corresponde a una vista esquemática, en elevación, del mecanismo que actúa el juguete proporcionándole los efectos dinámicos, ópticos y acústicos deseados.

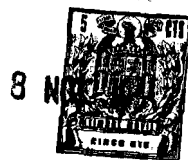
10.- La figura 2ª., es una vista en planta del propio juguete, apreciándose las ventanas producidas en el plano superior de su carcasa así como el sector central que coincide con la cabina del piloto o de mandos.

15.- La figura 3ª., es una vista en planta inferior del mismo juguete representado en la figura 2ª.,.

La figura 4ª., es una vista lateral del juguete representado en las figuras 2ª., y 3ª.

20.- Haciendo ahora referencia a las distintas figuras representadas y en particular a la figura 1ª., se hace la aclaración de que mediante el número -1- se señala la carcasa general, dentro de la cual se organiza el juguete, siendo -2- el electromotor de tres voltios, accionado por dos pilas secas (no representadas).

25.- El número -3- indica el eje orientable que en sus extremos tiene caladas las ruedas -4- y -5- cuyo eje gira arrastrado por la propia rotación de las citadas ruedas y además ofrece la particu-



-5-

90114

5.-

laridad de que cuando el vehículo choca con un objeto fijo, automáticamente, se produce la desviación del citado eje -3- y consecuentemente la de las ruedas -4- y -5- que tomarán una dirección que le permita salvar el obstáculo contra el que chocó el juguete.

10.-

El citado motor -2- acciona a un eje vertical -6- a través de un juego de piñones reductores -7-, -8-, -9- -10- y -11). Dicho eje vertical -6- en su extremo inferior lleva calado un engranaje cónico -12- que ataca el piñón -13- incorporado en el eje -3- de las ruedas de arrastre. Este eje -6-, a su vez sirve como punto de giro para el puente -14- en el que se encuentra suspendido el eje -3- sobre el que van montadas las ruedas -4- y -5- para permitir variar su dirección.

15.-

20.-

El propio eje vertical -6-, por su extremo superior acciona la dismultiplicación -15-, -16-, -17-, -18- al final de la cual, se encuentra montada la lamparita -19- que gira, y recibe corriente eléctrica por medio de la escobilla -20-. Conforme fácilmente puede apreciarse los destellos de esta lámpara se proyectan al exterior a través de las ventanas -21- producidas sobre el plano superior de la carcasa general -1-. Estas ventanas podrán estar cubiertas por láminas transparentes o translúcidas, facultativamente coloreadas.

25.-

90114

28 NOV



5.- Al final del engranaje -15-, -16-, -17- y
-18-, se encuentra adaptado un eje vertical -22-
en el que esta calado el plato -32- que comporta
el contacto o contactos -33- sobre los que apoya
la escobilla -20-. Este eje -22-, se prolonga supe-
riormente y en la proximidad de su extremo libre
sufre una desviación angular -23- en la que
se encuentra adaptada la plataforma -24- que
forma la cabina de mandos a la que comunica un
10.- movimiento de balanceo. Simultaneamente, ésta
cabina es accionada por la excéntrica -25-, a
través de los piñones -26- y -27-, otorgandola
el mismo movimiento del eje -22- que acciona la
lámpara a través de los piñones comentados -26-
15.- y -27-. Dicha excéntrica -25- proporciona a la
cabina un movimiento angular de vaiven del orden
de unos 10° de amplitud.

20.- El propio plato -32- accionado por el eje
vertical -22- comporta un tope, igualmente gira-
torio -28-, que choca con una lengüeta fija a un
tambor -29- que actúa como caja de resonancia.

25.- En la figura 3ª., que corresponde a la plan-
ta inferior del juguete, se aprecian las ruedas,
de propulsión -30- con que está equipado el jugue-
te siendo -31- una pequeña tapa que da acceso
al recinto en el que se instalan las pilas secas
que actúan el motor eléctrico -2-. El numero -34-
señala unos calados por los que sale el sonido
generado mediante la lengüeta y caja de resonan-



90114

cia -28- y -29-.

Esencialmente estas son las características mas destacadas del juguete que constituye el presente Modelo de Utilidad, haciendose la aclaración de que en el mismo podrán introducirse todas aquellas modificaciones de detalle que las circunstancias y la práctica pudieran aconsejar, siempre y cuando que con las variantes que se introduzcan no se cambie altere o modifique la esencialidad del objeto descrito.

5.-

10.-

NOTA

Se declaran como de novedad y propiedad para todo el territorio español el contenido de las siguientes :

15.-

REIVINDICACIONES

1ª.- Un juguete electro-mecanico, que esta constituido por una carcasa general en cuyo interior tiene adaptado un mecanismo de engranaje movido por un electromotor accionado por pilas secas, cuyo mecanismo posee un eje orientable soportando dos ruedas cuyo eje gira por la propia rotación de dichas ruedas de manera que al chocar el juguete con un objeto fijo, automáticamente se produce un cambio de dirección en su sentido de marcha.

20.-

25.-

2ª.- Un juguete electro-mecanico, que cuenta con un electromotor actuado por pilas secas, segun reivindicacion 1ª., cuyo motor acciona un eje vertical a través de un juego de piñones reductores, cuyo eje vertical, en su extremo inferior tiene



5.-

calado un engranaje conico que ataca a un piñón colocado en el eje de las ruedas propulsoras, cuyo eje simultáneamente constituye el punto de giro para un puente en el que se encuentran suspendidas las ruedas que permiten modificar el sentido de marcha del vehículo.

10.-

3ª.- Un juguete electro-mecánico, que se caracteriza porque el propio eje vertical a que se refiere la reivindicación 2ª.- por su extremo superior actúa una desmultiplicación al final de la cual se encuentra dispuesta, sobre un plato giratorio, una lámpara de señalización alimentada por medio de una escobilla que toma apoyo sobre un contacto dispuesto en el plano inferior del plato que comporta dicha lámpara.

15.-

4ª.- Un juguete electro-mecánico, caracterizado, porque la lámpara luminosa junto con el plato que la soporta, de acuerdo con la reivindicación precedente, se desliza por el interior de la carcasa general, pasando enfrentándose, sucesivamente a unos calados que dicha carcasa tiene producidos,

20.-

25.-

5ª.- Un juguete electro-mecánico, que se caracteriza porque el propio eje que actúa el plato portador de la lámpara luminosa, a que se refieren las reivindicaciones 3ª y 4ª, presenta en su extremo libre una prolongación angularmente desviada en la que está adaptado un plato comportando una figura a cuyo plato y figura propor-

9011A

28 NO



ciona un movimiento de balanceo.

5.-

6ª.- Un juguete electro-mecanico caracterizado porque el eje que actua el plato portador de la lampara y el disco final con movimiento de balanceo según reivindicaciones 3ª a 5ª, simultaneamente y a través de un tren de engranajes, mueve una excentrica que proporciona al plato final un segundo movimiento angular de vaivén.

10.-

7ª.- Un juguete electro-mecanico, que se caracteriza porque el propio plato soporte de la lampara giratoria a que se refieren las reivindicaciones 3ª a 6ª, cuenta con un tope, tambien giratorio, que actua sobre una lengüeta fijada en un tambor constitutivo de una caja de resonancia.

15.-

8ª.- "UN JUGUETE ELECTRO-MECANICO".

Todo ello conforme se describe y reivindica en la memoria que antecede que consta de NUEVE hojas, escritas a maquina por una sola de sus caras y dibujos que la ilustran.

Madrid 28 de Noviembre de 1961


FIRMADO: E. González Vascón

90114

D. EDUARDO BLANCHARD CASTILLO. -

HOJA UNICA. -

