

116324



- 2 -

10 El juego de vehículos que nos ocupa, es del tipo de los constituidos por un vehículo motor y un remolque, - que circulan por una pista formando un curioso conjunto de maniobras, que hacen de éste juguete un entretenido pasa- tiempo, que sin duda alguna será bien acogido por toda la juventud, y ello dentro de una economía estructural que lo hará asequible a cualquier bolsillo, reuniendo por tanto, - las características idóneas de todo juguete, a saber, visto 15 sidad, gran poder de entretenimiento y escaso precio de coste.

20 El tipo de juego de vehículos, afectado por el presente Modelo de Utilidad, es de los que están constituidos por una pista que posee unos canales bordeando unas isletas en relieve, cuyas isletas se caracterizan por disponer en su superficie y próximos a sus bordes una serie de piezas arqueadas y dobladas en ángulo diedro, que quedan - unidas a la pista por un extremo con posibilidades de giro o desplazamiento lateral, mientras que por el otro tienen 25 dispuesta una lengüeta que penetra en el interior de un orificio colís, haciendo de tope que regula los desplazamientos laterales de las mencionadas piezas, de las cuales dos se hallan unidas por un tirante, que transmite los movimientos de una a la otra, en tanto que las otras dos piezas son 30 independientes, y cuyas piezas a su vez disponen, en el extremo opuesto al de la lengüeta, un pequeño apéndice, que rebasa ligeramente la silueta de la isleta. El vehículo motor posee en la parte baja del mismo y hacia sus laterales unos topes guía que, al circular éste por los canales de la



35 pista, enganchan en las pestañas formadas por el dobléz en
ángulo diedro recto de las piezas arqueadas, deslizando
por ellas y variando su trayectoria natural, para nuevamen-
te volver a engancharse en otra pieza y así sucesivamente
adquiriendo una variedad de maniobras, con lo que el remol-
40 que, que no posee elemento de tope ni guía alguno, es empu-
jado por el vehículo motor que, al variar de trayectorias,
lo suelta para volverlo a recoger, formando todo ello, como
dijimos un vistoso entretenimiento.

Para una mejor comprensión de las características
45 generales anteriormente expuestas, se acompaña una lámina
de dibujos en la que se representa un ejemplo de realización
práctica de uno de estos juegos de vehículos perfeccionado,
bien entendido que, dada su condición de simple ejemplo acla-
ratorio de lo expuesto, deberá interpretarse ampliamente y
50 sin caracter limitativo alguno.

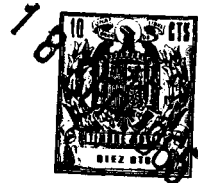
Los mencionados dibujos representan en sus figuras
como sigue:

Fig. 1.- Vista en planta de la pista por la parte
de arriba, en la que se puede apreciar la disposición de las
55 piezas arqueadas, dos de ellas unidas por un tirante, así -
como los canales de dirección del vehículo motor.

Fig. 2.- Sección por A-B de la figura 1, en la que
puede observarse la unión de las piezas arqueadas a la pista,
y la lengüeta que hace de tope de los desplazamientos latera-
60 les.

Fig. 3.- Vista lateral del vehículo motor, apre-
ciándose la disposición de los topes guía.

116324



- 4 -

Fig. 4.- Vista en planta por la parte de abajo del vehículo tractor, donde se observa la disposición de los mencionados topes-guia.

65

Fig. 5.- Vista lateral del remolque.

Las distintas piezas y partes constitutivas de - las figuras arriba indicadas, las señalaremos a título aclaratorio con las siguientes acotaciones numéricas:

70

Con -1- señalamos la pista, siendo -2- los canales por los que discurre el vehículo del juguete, apareciendo unos resaltes abombados -3-, que sirven para dirigir y diferenciar las distintas trayectorias a seguir, mientras que con -4- se denominan las piezas arqueadas y dobladas en ángulo diedro recto, las cuales se hallan sujetas a la pista -1- en virtud de unos remaches -5- que hacen de eje de giro de sus desplazamientos laterales, disponiendo la mencionada pieza, en uno de sus extremos, de unas lengüetas -6-, que se introducen en unos orificios, los cuales hacen de tope regulador de los mencionados desplazamientos, mientras que en su otro extremo se disponen unos apéndices -8-, que sobresalen ligeramente de la periferia de las isletas, siendo -9- un tirante de unión de dos de las piezas arqueadas -4-, para que los desplazamientos de una de ellas los acuse también la otra. Con -10- designamos el vehículo motor, cuyas ruedas traseras -11- disponen de elementos adecuados para su mejor contacto con el fondo de los canales -2- a fin de que no patine, llevando a cada uno de los lados y cerca de las ruedas delanteras unos topes guía -12-, los cuales se adosan a las pestañas formadas por los ángu

75

80

85

90

116324



- 5 -

95 los diedros de las piezas arqueadas -4-, deslizándose y des-
viando su trayectoria, mientras que al propio tiempo sirven
para desplazarlas, cuando choca con los apéndices -8- situa-
dos en los extremos de las mismas, variando así de una for-
ma automática los recorridos del vehículo motor, el cual -
tropieza e impulsa a su vez al remolque -13-, que, por no
100 ir dotado de topes guía, sigue su trayectoria normal, mien-
tras que las evoluciones continuas del vehículo motor lo -
impulsan por uno y otro lado consiguiéndose de éste modo un
acertado efecto distractivo.

Finalmente solo nos resta decir que el juego de
vehículos perfeccionado, objeto del presente registro, po-
drá ser fabricado en variedad de materiales tamaños y for-
mas, pudiendo ser el vehículo motor bien una máquina de tren
105 un automovil o cualquier otro así como el remolque adoptar
forma de vagón de ferrocarril, cada remolque, u otro, pudien-
do poseer figuras en él o cualquiera otra variación de de-
talle, que no altere la esencialidad del objeto, que se es-
pecifica en la siguiente

110

N O T A

Los puntos no conocidos ni practicados en España
que se presentan para su reivindicación en el actual Modelo
de Utilidad, son:

115

1ª.- Juego de vehículos perfeccionado, esencial-
mente caracterizado porque siendo del tipo de los que se es-
tructuraran a partir de una pista dividida en varias trayecto-
rias y con isletas de separación, éstas poseen en su superfi-
cie y próximo a sus bordes una serie de piezas arqueadas y



120 dobladas en ángulo diedro recto, las cuales se hallan unidas
a la pista con posibilidades de giro en los desplazamien-
tos laterales de las mismas, teniendo éstas en uno de sus
extremos unas Inegüetas que se intfoducen en unos orificios
que hacen de tope que regula los citados desplazamientos,
mientras que en su otro extremo posee unos apéndices ligera
125 mente sobresalientes del perímetro de las isletas, estando
dos de las citadas piezas arqueadas unidas por un tirante,
a fin de que los movimientos de una de ellas se transmitan
a la otra, teniendo dispuesto el vehículo motor unos topes
guia, los cuales se adosan en las pestañas formadas por los
130 ángulos diedros, desviándose de éste modo su trayectoria y
deslizándose por ellos, formandose en una variedad automá-
tica de recorridos ya que al ser desplazadas las citadas pie-
zas mediante el choque del tope guia del vehículo motor con
los apéndices de sus extremos produce desvios, impulsando-
se un remolque desprovisto de tope guia alguno, que en cier
135 tos momentos es abandonado para volver nuevamente a ser im-
pulsado al llevar el vehículo motor una trayectoria distin-
ta. Y

140 2º.- "JUEGO DE VEHICULOS PERFECCIONADO", de con-
formidad en un todo en lo esencial y fines industriales a
lo descrito en la precedente memoria descriptiva, y grafi-
camente representada en los adjuntos planos para su mejor
comprensión.

Esta memoria consta de SIETE hojas escritas o

116324

- 7 -



mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 143 líneas.

Valencia, 18 Sepbre. 1.965

Por autorización de la interesada.

JOSE LOREZ
P.P.

18 SEP 1965

Fig 1

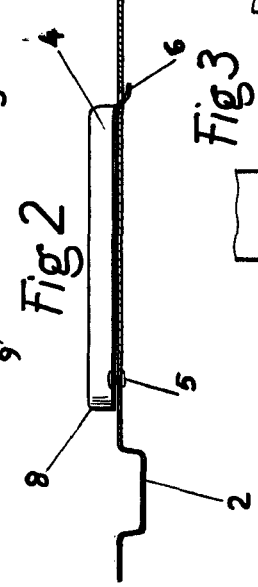
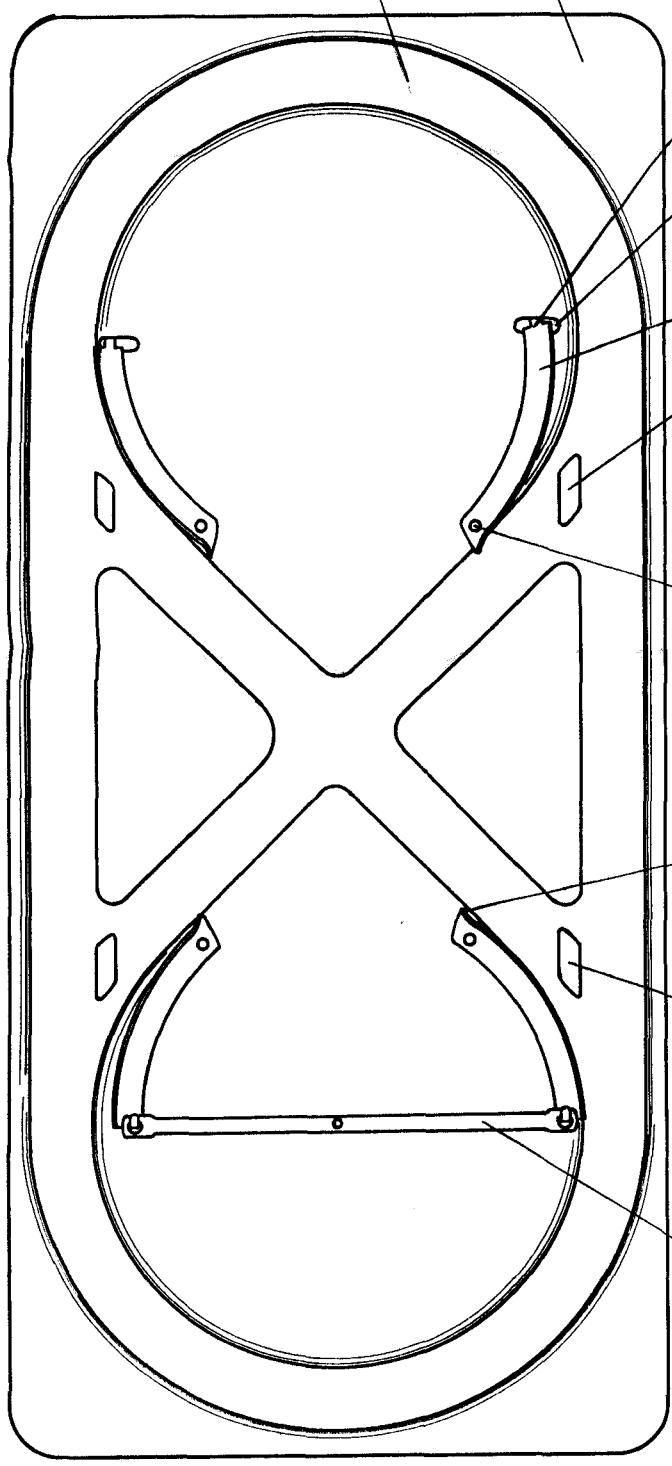


Fig 4

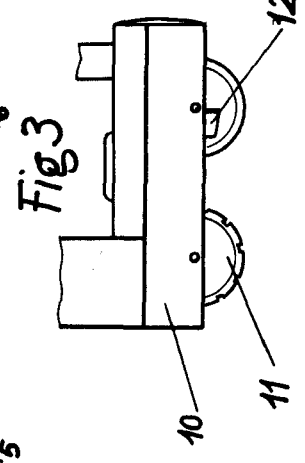
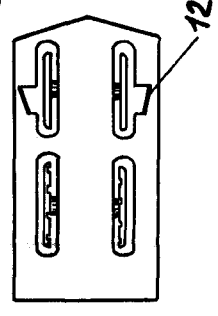
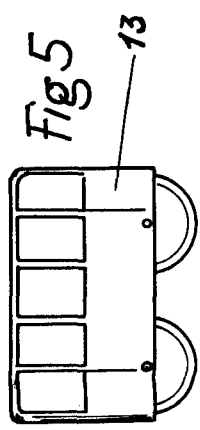


Fig 3

Esca la Variable
VALENCIA 18 SEP 1965

Fig 5



JOSE LOPEZ
P.R.