



armas de fuego, sea cual fuere la forma o clase que imiten.

Puesto que el mayor atractivo de los juguetes, sobre todo en aquellos que imitan los objetos reales, es -
10 que la imitación adquiriera un gran realismo, es evidente que en las armas de fuego de juguete, el hacer que las balas o cartuchos se aproximen en su funcionamiento y efectos visuales a los proyectiles reales, constituiria una gran ven-
taja ya que daria a estos juguetes un mayor atractivo. Es-
15 ta es pues la finalidad de este nuevo cartucho, por lo que al conseguirla plenamente, aporta a la industria de jugueteria una mejora digna de proteccion por medio del presente Modelo de Utilidad.

El mas importante efecto de este nuevo cartucho, reside en el hecho de que, debido al especial dispositivo mecánico de que vá dotado el cartucho, y a la especial
20 forma y elementos que tiene la bala, se consigue que al disparar el arma, salga el proyectil, (inofensivo), lanzado por el cañón, mientras que el cartucho o casquillo, se re-
25 tiene en el arma, siendo luego lanzado al exterior, como ocurre en las armas de fuego reales.

Para que la descripción que vamos a efectuar resulte mas facilmente comprensible, se acompaña una lámina de dibujos que nos muestra un ejemplo de realización, el -
30 cual conviene interpretar ampliamente y sin restriccion alguna, dada su condicion meramente auxiliar.

Los mencionados dibujos representan en sus figuras como sigue:



35 Fig. 1.- Vista lateral en alzado del cartucho, con su correspondiente bala.

Fig. 2.- Lateral en alzado de una de las piezas alojadas en el cartucho.

Fig. 3.- Muelle.

Fig. 4.- Vista lateral del proyectil.

40 Fig. 5.- Vista lateral del proyectil en diferente posición que la figura anterior.

Fig. 6.- Planta del cartucho sin la bala.

Fig. 7.- Sección vertical del cartucho y bala

45 Fig. 8.- Sección vertical del cartucho y bala, cortada por diferente plano al de la figura 7.

Describiendo pues el cartucho, auxiliados de los mencionados dibujos y haciendo referencia a las acotaciones numéricas en ellos colocadas, vemos que este nuevo elemento, o parte de elemento recreativo, comprende las siguientes partes:

50 Consta de un cuerpo cilíndrico tubular -1-, preferentemente de plástico, moldeado de manera que imite lo mas posible el cartucho o casquillo metálico de un proyectil real, provisto del correspondiente estrangulamiento -2-, con el fin de conformar la cabeza -3-, lo cual facilitará la acción de la uña extractora o de retención, que conviene posean las armas de juguete en las que se emplee este

55 cartucho. En este casquillo cilíndrico señalamos con -4- - dos orificios practicados en puntos diametralmente opuestos

60 del casquillo.

118637

16



- 4 -

65 Dentro del casquillo cilíndrico -1-, vá alojada una pieza -5- a modo de émbolo, (figura 2), preferentemente metálica, en la que señalamos el vástago superior -6-, dos aletas o palas -7-, en forma de cuñas, con su superficie superior en pendiente y el cuerpo cilíndrico -8-, en el que hay dos depresiones acanaladas -9-, situadas en puntos opuestos, mas una cabeza -10-, en el extremo inferior.

70 Rodeando al mencionado émbolo -5-, hay un muelle de acero, en espiral, designado con -11-, el cual se apoya por su extremo inferior en el escalón -12- o estrechamiento interno de diámetro, mientras que por su extremos superior se apoya en las cuñas -7- (figura 7). Tambien hay que señalar que entre las cuñas -7- hay dos espacios -13-, a través de los cuales resulta visible el muelle -11-, tal como puede verse en la figura 6.

75 El proyectil o bala que se usa en el cartucho citado, está compuesto por un casquete hueco -14-, de forma semiovoidea, que tiene dos patillas flexibles -15-, con punta de arpón, y dos largos vástagos -16-, preferentemente cilíndricos.

80 Para montar la bala -14- en el cartucho -1-, se introducen los vástagos cilíndricos -16-, dentro de los orificios -13-, presionando sobre las espiras del muelle -11-. De este modo se hace que la cabeza -10- del émbolo -5- se situe en la boca inferior del cartucho -1-, para que esté al alcance del percutor del arma de juguete. Al introducir las patillas -15- en el cartucho -1-, quedan retenidas sus

85

118637



- 5 -

puntas de flecha, en los dos orificios -4- del casquillo o cartucho -1-, quedando el muelle interno -11- comprimido.

90

Cuando el percutor del arma golpee a la cabeza -10-, se desplazará el émbolo -5-, de manera que las cuñas -7- empujarán a las puntas de las patillas -15-, con lo cual sus planos inclinados, las obligan a cerrarse y a des-zafarse de los orificios -4-, saliendo a la vez fuertemente lanzada, produciendo el efecto de una bala, mientras que el casquillo se queda retenido en el arma por el estrangulamiento -2-, para luego ser lanzado también por el elemento adecuado del arma de juguete.

95

100

El cartucho y bala descritos podrán variar en sus formas, fabricándose para armas simuladas largas o cortas, en sus tamaños y en los materiales, así como en cualquier detalle secundario de realización, siempre que no se modifique lo esencial de la siguiente

N O T A

105

Los puntos no conocidos ni practicados en España que se reivindican en este Modelo de Utilidad, son:

110

1.º.- Cartucho para armas de fuego de juguete, compuesto por un casquillo cilíndrico con su estrangulamiento y cabeza imitando un cartucho real, caracterizado por tener alojada en su interior una pieza alargada para actuar a modo de émbolo, dotada de dos resaltes laterales con un plano inclinado cada uno, que los convierten en cuñas, y entre ellos dos espacios de paso y separación, disponiendo debajo de dichos resaltes y envolviendo al émbolo, un muelle en espiral que apoya su extremo inferior en un escalón o -

115

118637

16



- 6 -

120 estrechamiento interno existente en el casquillo cuyo émbolo tiene a ambos lados unas depresiones acanaladas para actuar de guías, poseyendo además, en su extremo inferior una cabeza que, estando el muelle comprimido, se muestra a la vista por el orificio existente en el culote del casquillo, el cual tiene practicados dos orificios laterales, cerca de su boca, y en puntos diametralmente opuestos.

125 2ª.- Cartucho para armas de fuego de juguete, caracterizado por constar de un casquete imitando el extremo o punta de una bala o proyectil, provisto de dos largos vástagos que, al introducirlos en el casquillo, penetran por los orificios existentes entre las cuñas, sirviendo para comprimir al muelle alojado en el casquillo, -
130 disponiendo además dicho casquete o punta de bala, de dos patillas flexibles con su extremo en forma de arpón, de manera que al introducir dichas patillas dentro del casquillo o cartucho, penetran dentro de los orificios laterales del mismo y quedan retenidas en ellos, hasta que el golpe del percutor sobre la cabeza del émbolo, desplaza a éste y obliga a que las cuñas desenganchen las patillas de los
135 orificios, saliendo la bala disparada y el casquillo retenido en el arma. Y

140 3ª.- "CARTUCHO PARA ARMAS DE FUEGO DE JUGUETE", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva, y -

118637

- 7 -



gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de SIETE hojas escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio en 142 - líneas.

Valencia, 16 Diciembre, 1965

Por autorización de la interesada.



Fig 1

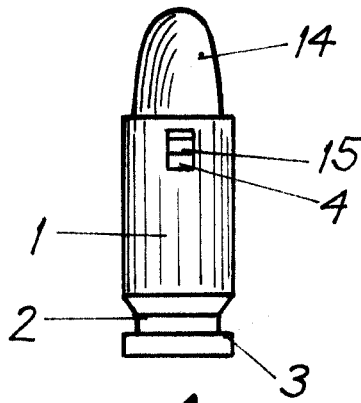


Fig 2

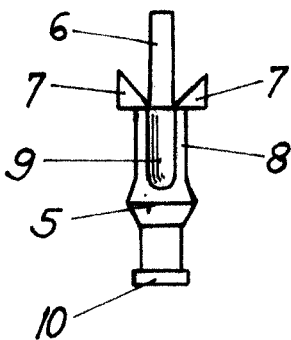


Fig 4

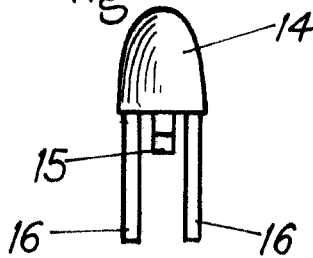


Fig 5

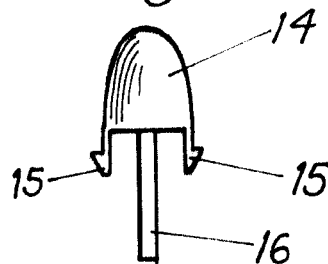


Fig 7

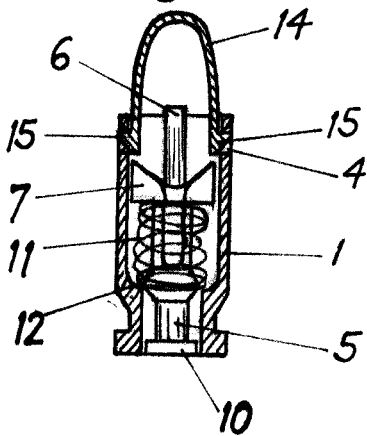


Fig 8

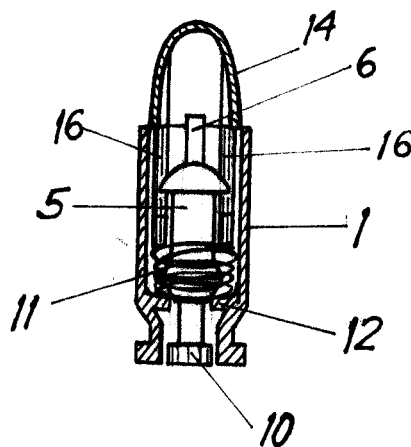


Fig 6

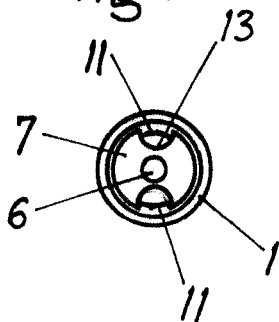
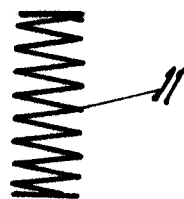


Fig 3



Escala Variable
Valencia 16 Diciembre 1965

P. A.