



134893

MODELO DE UTILIDAD

por V E I N T E años

a favor de D. Mariano Martin Tordesillas

de nacionalidad española

residente en TOLEDO.- Azacanes, 21

por:

„CARRO DE COMBATE DE JUGUETE PERFECCIONADO”.-

\* \* \* \* \*



5.- El Modelo de Utilidad, objeto de la presente memoria se refiere como su titulo indica, a un tanque o carro de combate que reúne unas extraordinarias cualidades de funcionamiento y de realismo, que hacen de este juguete superior a cuantos analogos han aparecido hasta el momento en el mercado.

10.- Consiste esencialmente la presente invención en disponer en el interior de una carcasa figurativa de un carro de combate, dos mecanismos independientes accionados cada uno de ellos por un motor electrico alimentado por pilas trabajando cada uno en los dos sentidos, con lo que se obtienen cuatro movimientos diferentes controlados por un conmutador de cuatro posiciones.

15.- Uno de los motores tiene a su cargo simplemente la propulsión, con marcha atras al invertir la polaridad. El segundo motor a traves de un tren de engranajes, hace girar la torreta comportadora del cañon. Al convertir la polaridad de este motor, un piñon montado sobre un eje desplazable, cambia por la presión contraria, engranandose en un segundo tren de engranajes diferente, que por medio de una leva montada en una de las ruedas acciona sobre un percutor que suelta de un golpe un trinquete y libera asi al proyectil que se ha alojado en el cañon.

20.-

25.- Para la mejor comprensión del invento que se preconiza se acompaña una hoja de planos en la que en cuatro figuras se detalla suficientemente la constitución y disposición de sus elementos componentes asi como su funcionamiento.



Las figuras 1 y 3, son respectivamente perfil y planta de los mecanismos existentes. La segunda consiste en tres vistas de uno de los eslabones de la oruga y la cuarta un ejemplo de conmutador de cuatro posiciones.

5.- La numeración que acompaña a las figuras tiene el mismo significado para todas ellas siendo este el siguiente:

- 1.- Carcasa del tanque.
- 2 y 3.- Motores.
- 4 - 4'.- Engranaje desplazable.

10.- 5.- Husillo.

6 - 7.- Par piñon corona.

8.- Torreta.

9 y 10.- Cañon y proyectil.

11.- Trinquete.

15.- 12, 18 y 19.- Trenes de engranajes.

13 y 14.- Uñeta y leva.

15 y 25.- Muelles.

16 y 17.- Ballestilla y percutor.

20.- Rueda propulsora.

20.- 21, 27, 28, 29, y 30.- Elementos de la cadena.

22.- Ruedas de guía.

23.- Tandem.

24.- Eje de (23).

26.- Guías.

25.- 31 y 32.- Elemento sonoro.

33 y 34.- Conmutador.

35.- Zona de paso de los resaltos de (20).

Al accionar con el conmutador (33) el motor (3), actua



5.- a través del tren de engranajes (19), sobre la rueda propulsora (20), la cual, posee unos resaltes radiales que entran en una ranura (35) conformada entre cada dos elementos (21), de la cadena u oruga que se guía por los pivotes (27) en las canaladuras (26), de la rueda motriz y entre los que penetran la rueda (22) de guía. El estriado (28), mejora las condiciones de agarre. Se montan los orificios (30) sobre las muñequillas (29) de la pieza o eslabón contiguo. La inversión de polaridad en el motor consigue la marcha

10.- atrás. Las ruedas guía (22) van montadas en un tandem (23) basculante solamente sobre un eje central (24), disponiendo de un muelle (25) que le proporciona la suspensión, así como la del tandem opuesto. En el extremo de uno de los ejes de este mecanismo, se ha montado una U (31) que en

15.- su giro actúa sobre una ballestilla (32), fija a la carcasa, produciendo un ruido análogo al del motor.

En el otro mecanismo, girando el motor (2) en un sentido se actúa, a través del tren de engranajes (18), sobre el husillo (5) que hace girar al piñón (7) y este a la corona (6), solidaria con la torreta (8) del tanque. Si invertimos la polaridad de este motor al piñón (4), montado

20.- sobre eje desplazable, toma la posición (4') y acciona el tren de engranajes (12), habiéndose previsto en una de sus ruedas una leva (14) que actúa contra una uñeta (13) que

25.- provista de un muelle axial (15), mueve una ballestilla (16) con un peso en su extremo (17), el cual percute alternativamente sobre el trinquete (11) haciendo liberar, su uñeta, al proyectil (10) alojado en el cañón (9) y que es impulsado por su muelle.



El conmutador puede disponerse en cruz segun la figura 4 para mayor comodidad, actuando una de las lineas, en cada extremo las dos polaridades de un motor y en la perpendicular las del otro siendo la posición (34), la de interrupción.

5.-

Serán independientes del objeto de la presente invención, los materiales, forma, colores y dimensiones, tanto absolutas como relativas y en general todo cuanto no altere cambie o modifique la esencialidad de la invención.

10.-

Descrita suficientemente la naturaleza y objeto de este Modelo de Utilidad, se hace constar que las características esenciales sobre las han de recaer la concesión de la misma, estan comprendidas en las siguientes:

REIVINDICACIONES

15.-

1ª.- Carro de combate de juguete perfeccionado, caracterizado por comprender un mecanismo provisto de dos motores electricos alimentados por pilas, uno de los cuales a traves de un tren de engranajes, mueve las ruedas propulsoras consistentes en una llanta provista de resaltos radiales que penetran en las ranuras pasantes que se determinan entre cada dos eslabones de la cadena, cada uno de los cuales dispone de dos pivotes por los que esta se guía sobre la rueda motriz y sobre las ruedas de guía montadas en sendos tandems, oscilantes sobre un eje central, disponiendo de un alambre de acero acodado que apoya en el referido tandem y en su simetrico proporcionando la suspensión de estos, disponiendose asimismo en el extremo de uno de los ejes de este mecanismo, una U que ataca en su giro so-

20.-

25.-



bre una ballestilla fija al chasis produciendo un ruido característico y consiguiéndose la marcha atrás con la inversión de la polaridad del motor.

5.- 2ª.- Carro de combate de juguete perfeccionado, caracterizado por comprender, según reivindicación anterior, un segundo motor eléctrico, alimentado por las mismas pilas, y que a través de un tren de engranajes, da movimiento a un husillo, el cual hace girar a un piñón en eje vertical que a su vez ataca sobre una corona solidaria con la torreta del tanque haciéndola girar. Al invertir la polaridad de este motor y girar en sentido inverso, uno de los piñones del sistema, montado sobre eje desplazable, por el cambio de sentido de presión sobre el se desacopla del tren antes mencionado enclavándose en otro, fijando cada posición la ligera presión sobre el eje de una ballestilla elástica y en una de cuyas ruedas se ha previsto una leva que ataca a una uñeta montada sobre un eje en cuyo extremo opuesto lleva una ballestilla, con un peso en su extremidad libre, el cual percute sobre un trinquete que sujeta un proyectil introducido en el cañón, liberándolo y siendo expulsado por la fuerza de un muelle coaxial con él. El trinquete se recupera por otro muelle.

10.-

15.-

20.-

25.- 3ª.- Carro de combate de juguete perfeccionado, caracterizado por comprender, según reivindicaciones anteriores un conmutador de cuatro posiciones para la inversión de polaridad de ambos motores consiguiéndose los cuatro movimientos descritos.

4ª.- CARRO DE COMBATE DE JUGUETE PERFECCIONADO.

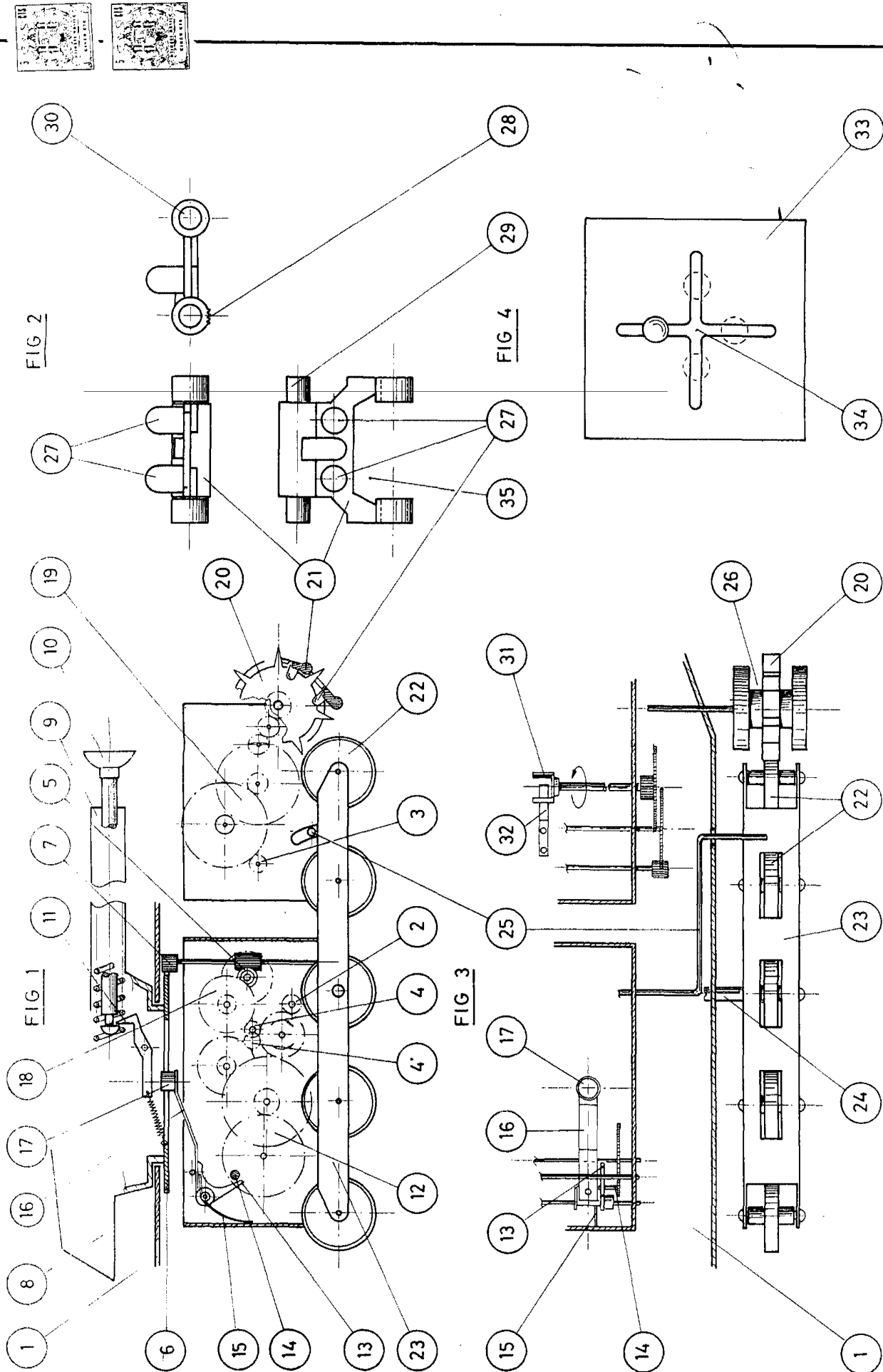
- - - - -

-7-134893



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

Madrid, 23 de Diciembre de 1.967



ESCALA VARIABLE