





guetes de esta naturaleza se conocen.

El juguete a que nos referimos comprende un cuerpo laminar que puede imitar a cualquier objeto, dotado de unas barras laterales, desmontables, para que le sirvan de pies de sustentación vertical en una superficie plana. Dicho cuerpo laminar tendrá en una de sus caras un círculo a manera de esfera de reloj, con unos números, u otros signos, y además una saeta indicadora, movida por la cara posterior por una rueda o corona dentada, accionada a su vez por un piñón, solidario de un largo eje vertical debidamente guiado y soportado en varios salientes procedentes del cuerpo laminar. El referido eje vertical será solidario hacia su extremo superior de dos brazos en cruz, con sendas palas de cualquier forma, preferentemente circular, cada una de las cuales servirá de blanco o diana, estando rematado por último el referido eje, por una figura cualquiera. También comprende un dispositivo situado en el eje, consistente en dos resaltes puntiagudos que, en combinación con un cuello dotado de dos muescas opuestas, sirve para que las palas de los blancos, queden siempre situadas en planos frontales al tirador, después de girar por efecto de un disparo que haya acertado en el blanco.

Para una más clara comprensión de las características generales expuestas, se acompaña una lámina de dibujos representando un ejemplo de realización de este nuevo juguete, el cual conviene interpretar ampliamente y sin limitación alguna.

Los mencionados dibujos nos muestran en sus figu-

133090

15



ras como sigue:

Fig. 1.- Vista frontal en alzado.

Fig. 2.- Perfil.

Fig. 3.- Alzado por la cara posterior.

5

Fig. 4.- Detalle del dispositivo centrador.

Fig. 5.- Perspectiva de uno de los pies estabilizadores.

Fig. 6.- Detalle del medio de ensamblamiento o sujeción de los pies.

10

De acuerdo pues con los referidos dibujos, vemos que el ejemplo de tiro al blanco que en ellos se representa, consta de las partes que a continuación se irán citando, designándolas con las mismas referencias numéricas de los dibujos.

15

Comprende el juguete una plancha -1-, que representa en el ejemplo una torre o edificio, con su extremo superior dotado de un tejado -2-, viéndose en la cara frontal la esfera -3-, la saeta indicadora -4- y los números -5-.

20

El cuerpo laminar -1-, tiene en ambos lados unos salientes -6-, que sirven para introducirse dentro de los orificios -7- que poseen unas barras -8-, las cuales se sujetan así en la plancha -1-, sirviéndole de pies para mantenerla verticalmente, apoyada por su canto. Para que estos pies se deslicen puede colocarse en unas muescas que poseen unos anillos de goma -20-.

25

En la cara posterior del cuerpo laminar -1-, hay dos soportes en voladizo -9- y -10-, en cuyos orificios va introducido un largo eje -11-, provisto de un extremo inferior de un piñón -12-, engranado con una corona dentada --

30

35090  
- 4 -



-13-, solidaria del eje de la saeta -4-.

El largo eje -11- tiene hacia su parte superior dos brazos -14-, dispuestos en cruz, rematados cada uno por una pala circular -15-, con un círculo central y varios anillos circulares concéntricos, formando dos blancos o dianas de tiro al blanco. Luego, el eje -11- continúa, rematándose por la figura -16-, que en este ejemplo adopta la figura de un gallo, imitando en conjunto a una veleta en lo alto de una torre.

En el soporte en voladizo -9-, hay que señalar un cuello -17- que tiene dos muescas opuestas -18-, que sirven para recibir las aristas de los salientes -19- existentes en puntos opuestos del eje -11- (figura 4).

Una vez montado el juguete como lo representan las figuras 1 y 2, si disparamos con un arma de juguete un corcho u otro proyectil, apuntando a uno de los blancos -15-, de acertar, el impacto obliga a las palas a girar por el eje -11-. De este modo, el piñón -12- acciona la corona dentada -13- y esta mueve al eje de la saeta -4-, la cual irá señalando en la esfera -3-, el número de veces que se acertó o hizo blanco.

Cada vez que el eje -11- y sus palas -15- dan una vuelta, se les obliga a quedar nuevamente frente al tirador, por efecto de las muescas -18-, en combinación con los salientes -19-, que no pueden adoptar otra posición sobre el cuello -17-, más que dentro de las muescas.

El juguete se fabricará preferentemente en plástico moldeado, pero esto no obsta para que pueda fabricar-

135000  
- 5 -



se también en otros materiales y en variedad de tamaños, -  
formas y coloridos, siempre que no se altere lo esencial,  
resumido en la siguiente

N O T A

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

1 - Tiro al blanco de juguete, esencialmente ca-  
racterizado por el hecho de estar constituido por un cuer-  
10 po laminar, adoptando cualquier figura, provisto en ambos  
lados de medios para que se unan a él, con posibilidad de  
montarse y desmontarse a voluntad, unas barras dispuestas  
perpendicularmente, que le servirán de pies para mantener-  
lo vertical, teniendo el referido cuerpo laminar en su cara  
15 anterior una esfera con números y una saeta movible indica-  
dora, mientras que por la cara contraria, el eje de la sae-  
ta vá solidariamente unido a una corona dentada, engranada  
con un piñón, solidario de un largo eje vertical, debida-  
mente apoyado y con posibilidades de giro, en dos soportes  
20 procedentes del cuerpo laminar, los cuales sirven a dicho  
eje de cojinetes de giro, disponiendo el referido eje, de  
unos brazos en cruz que llevan, en cada extremo, una pala,  
preferentemente de forma circular y con un círculo central  
y anillos circulares a manera de diana, rematándose final-  
25 mente el repetido eje, por una figura.

2 - Tiro al blanco de juguete, caracterizado, -  
porque en uno de los soportes del eje mencionados en la --  
precedente reivindicación, hay un corto cuello provisto de



dos muescas situadas en puntos opuestos, mientras que el eje que pasa por dentro de dicho cuello, tiene a su vez, en puntos diametralmente opuestos, dos salientes con unas aristas o puntas, que obligan al eje a mantener las palas de sus brazos en curz, siempre frente al tirador, después de cada giro de las palas, como consecuencia del impacto del proyectil sobre las palas dianas o blanco, caso de que al tirar sobre ellas se acierte, cuyo acierto se refleja en la numeración de la esfera frontal, dado que es entonces cuando la saeta se mueve impulsada por el piñón del eje central y

3 - "TIRO AL BLANCO DE JUGUETE", de conformidad en un todo en lo esencial y fines industriales a lo descrito en la precedente memoria descriptiva y gráficamente representada en los adjuntos planos para su mejor comprensión.

Esta memoria consta de SEIS HOJAS, escritas o mecanografiadas por una sola cara a doble espacio.

Valencia,, 15 Diciembre 1967

Por autorización del interesado.

JOSE LOPEZ  
P.P.  
*[Handwritten signature]*

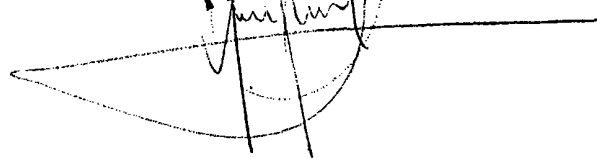


Fig. 1

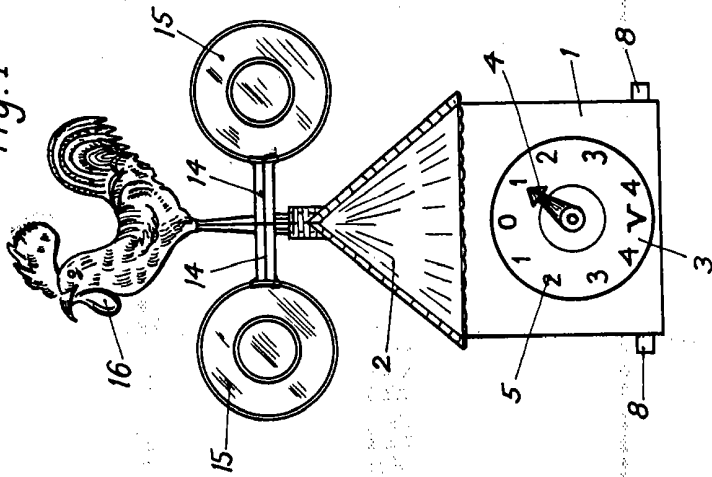


Fig. 3

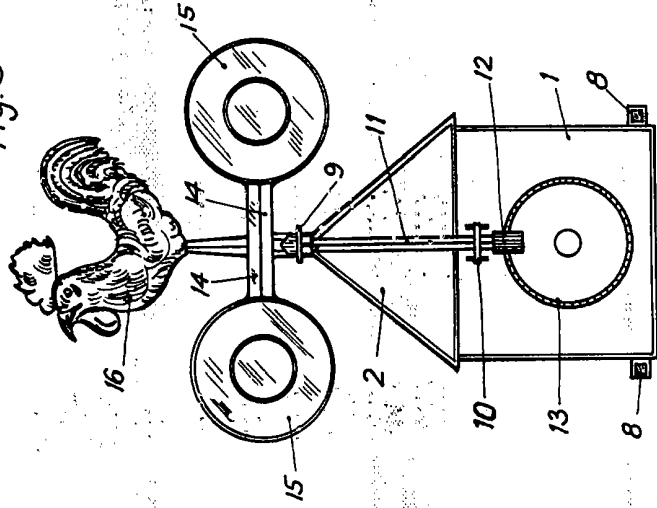


Fig. 4

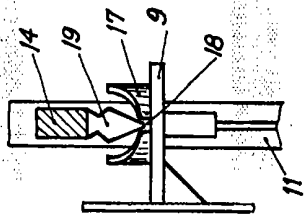


Fig. 2

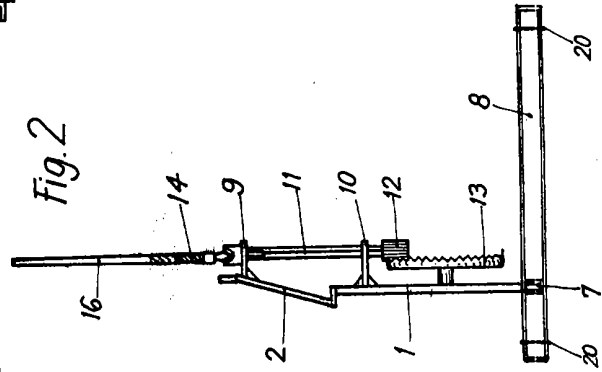


Fig. 6

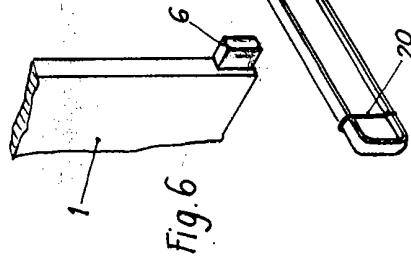
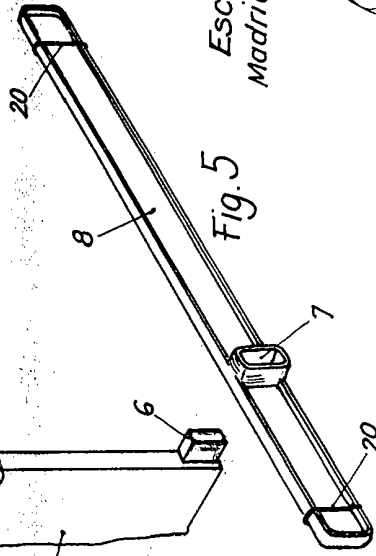


Fig. 5



Escola Variable  
Madrid, P. A. ENE. 1968

*[Handwritten signature]*