



202989

MEMORIA DESCRIPTIVA

correspondiente a la solicitud de concesión de un...

MODELO DE UTILIDAD

SOLICITANTE: JIMPEN, S.L., de nacionalidad española

RESIDENCIA: Polígono Industrial Pla Vallonga- ALICANTE

ENUNCIADO: "JUGUETE CUADRUPEDO DE ARRASTRE"

Prioridad: Patente n.º del



202089

1 La presente memoria descriptiva tiene como fin
la declaración del objeto sobre el que ha de recaer el privi-
legio de explotación industrial y comercial, exclusivo en el
territorio nacional, de un Modelo de Utilidad, de acuerdo
5 con la vigente Legislación, que, como el enunciado indica,
se trata de "JUGUETE CUADRUPEDO DE ARRASTRE".

La carcasa del juguete es hueca y adopta una
configuración adecuada y en su interior posee dos ejes trans-
versales superiores, anterior y posterior, donde van caladas
10 libremente dos a dos las respectivas extremidades que son rí-
gidas y rematan en sendos ensanchamientos, curvoconvexos de
atrás hacia delante y del interior hacia el exterior.

15 Cuando se tira del juguete, mediante un cordón
fijado a su zona delantera, bascula transversalmente al per-
der el equilibrio estable y, en cada oscilación hacia un la-
teral, las extremidades del lateral opuesto basculan hacia
delante. El tiro constante produce la sucesión de estos mo-
vimientos y la progresión del juguete.

20 Está previsto que el extremo libre del citado
cordón remate en una masa determinada y de esta forma, cuan-
do se coloque al juguete sobre una superficie dejando col-
gar libremente por su borde la antedicha masa, se produce el
tiro necesario que provoca la andadura del juguete. Al llegar
este al borde de la superficie sobre la que camina, la compo-
25 nente horizontal del tiro se reduce hasta que el juguete se
detiene sin salirse del plano en que se apoya.

30 Para comprender mejor la naturaleza del inven-
to, en el plano adjunto, hacemos una representación esquemá-
tica de su utilización, no siendo en absoluto limitativa y sus-
ceptible por ello de las modificaciones accesorias que no alteran



20280

1

las características esenciales.

La figura 1 es una vista en perfil del juguete, caracterizado, en este caso, como cerdito.

5

La fig. 2 representa las dos secciones, longitudinal y transversal, del juguete en posición de reposo.

La figura 3 muestra las mismas secciones en la posición correspondiente a una oscilación, mientras que la contrapuesta se aprecia en la fig. 4.

10

Detalles referenciados:

- 1.- Extremidades
- 2.- Superficie de apoyo
- 3.- Carcasa
- 4.- Topes interiores
- 5.- Ejes de giro de las extremidades
- 6, 8, 10, 11 y 12.- Indicativos de desplazamiento.
- 7.- Extremidades de un costado
- 9.- Extremidades del otro costado.

15

20

El juguete está constituido por una carcasa hueca (3) en cuya zona interior superior dispone de dos ejes transversales (5) estando libremente caladas en cada uno de ellos dos de las cuatro extremidades (1) del cuadrúpedo representado.

25

Cada extremidad es rígida y remata en un ensanchamiento prolongado hacia su zona delantera -ver fig. 2- y que es curvoconvexo según ejes transversales y ligeramente realizado hacia su borde externo.

30

La oscilación de dichas extremidades está limitada por topes interiores (4) y, en posición de reposo, el apoyo que realizan sobre el plano de andadura (2) se reduce a los bordes laterales interiores -ver fig. 2- quedando la carcasa



(3) retirada hacia atrás por buscar los vástagos de las extremidades la vertical en su posición de equilibrio estable.

Si se trata (6) del juguete -ver fig. 3- a través de un cordón o similar, anclado por un extremo a su zona delantera, la carcasa avanza perdiendo su equilibrio el conjunto e iniciándose una oscilación lateral (8) durante la cual se apoya sobre uno de los pares colaterales (7) de extremidades, por lo cual el otro par contrapuesto (9) bascula libremente (10) hacia delante en busca de la vertical perdida. En el período opuesto de la oscilación lateral (11) del juguete -ver fig. 4- éste se apoya en el par (9) mientras el anterior (7) avanza (12) repitiéndose el ciclo mientras dure el tiro (6) en grado suficiente para desplazar al juguete de su posición de reposo (fig. 2) produciéndose así la progresión cuadrúpeda.

Fijando el extremo libre del cordón a una masa adecuada que cuelgue libremente por el borde de la superficie de andadura (2), producirá el tiro del juguete y la consabida progresión hasta que acercándose el juguete al borde, la componente horizontal de tiro sea insuficiente para desplazarle de su posición de reposo, momento en el cual se detiene sin caer al vacío por el borde próximo.

Descrita suficientemente la naturaleza del presente invento, así como su realización industrial, sólo cabe añadir que en su conjunto y partes constitutivas es posible introducir cambios de forma, materia y disposición en cuanto tales alteraciones no supongan variación sustancial del mismo.

El solicitante, al amparo de los Convenios Internacionales sobre Propiedad Industrial, se reserva el derecho

202989



1

de extender esta demanda a los países extranjeros, si fuera posible, reivindicando la misma prioridad de la presente solicitud..

5

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita como nuevo en España, por veinte años, de acuerdo con la vigente Legislación sobre Propiedad Industrial, deberá recaer sobre "JUGUETE CUADRPEDO DE ARRASTRE", en todo de acuerdo con las siguientes:

10

R E I V I N D I C A C I O N E S

15

20

25

30

1ª.- JUGUETE CUADRPEDO DE ARRASTRE caracteriza do porque, configurando un cuadrápodo, dispone de una carcasa hueca en cuya zona interior superior posee dos ejes transversales a los que están libremente caladas las cuatro extremidades constituidas por sendos vástagos rígidos rematados inferiormente en un ensanchamiento que se prolonga por su respectiva zona delantera y es curvocóncavo según ejes transversales y suavemente inclinado hacia arriba por sus bordes exteriores estando limitado el libre balanceo de dichas extremidades por topes interiores de la carcasa del juguete y teniendo mayor amplitud de giro las extremidades posteriores; en posición de reposo, el centro de gravedad del conjunto mantiene a la carcasa retirada hacia atrás y a las cuatro extremidades adelantadas hacia sus respectivos topes delanteros y al arrastrarlos tirando del juguete a través de un cordón o similar, pierde el equilibrio estable balanceándose transversalmente de modo que en cada oscilación lateral se apoya en un par de extremidades colaterales momento en el cual el par contrapuesto balancea hacia delante produciendo, el tiro constante, la sucesión de estos movimientos que pri-

202939



1

ginan la progresión del juguete cuadrúpedo.

5

10

2º.- JUGUETE CUADRUPEDO DE ARRASTRE, de acuerdo con la anterior reivindicación caracterizado porque el arrastre será producido, preferentemente, por un medio flexible anclado por un extremo a la zona delantera del juguete y portador en el extremo opuesto de una masa conveniente, de forma que, situado el juguete en un plano de apoyo, la citada masa cuelgue libremente por el borde de dicho plano produciendo el tiro sobre el juguete hasta que llegue al borde del plano en cuyo caso la componente horizontal de arrastre en el sentido de avance, se reduce a un valor insuficiente para desplazar al muñeco de su posición de equilibrio y se detiene.

15

3º.- JUGUETE CUADRUPEDO DE ARRASTRE.

Según queda sustancialmente descrito en la presente Memoria, que consta de seis hojas mecanografiadas por una sola cara, acompañada de los correspondientes planos,

20

Madrid, 1º MAY. 1974

El Agente Oficial,

MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON
P.P.

25

30

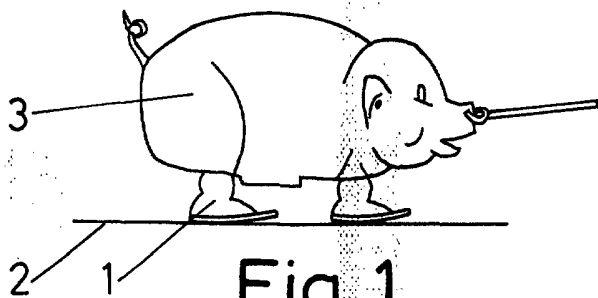


Fig. 1

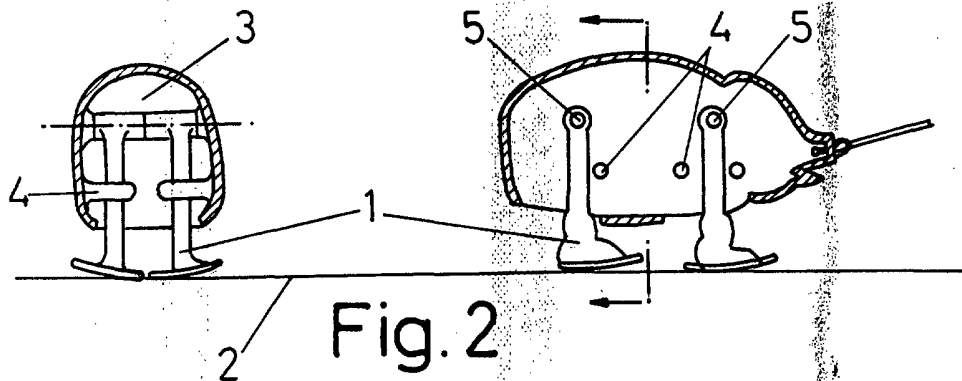


Fig. 2

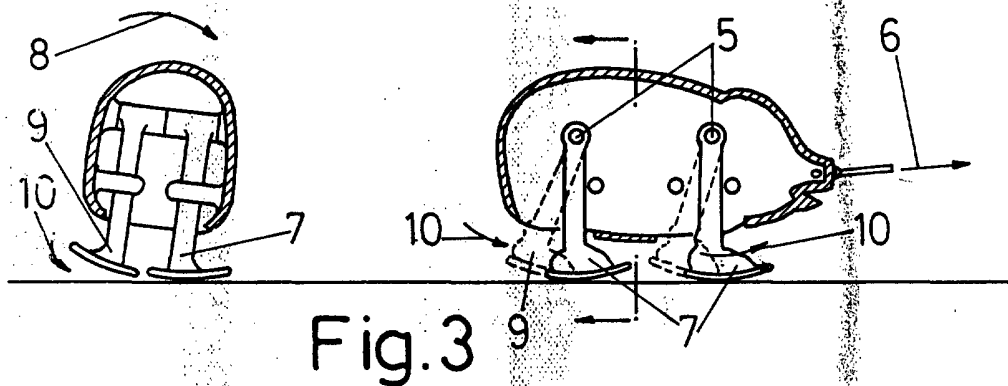


Fig. 3

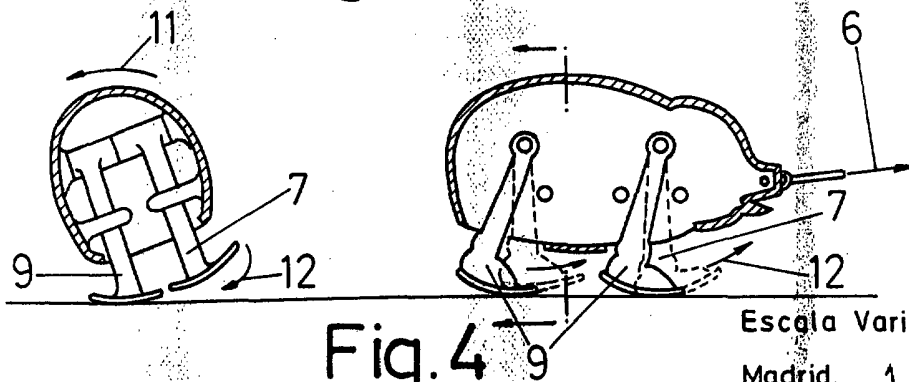


Fig. 4

Escala Variable

Madrid, 10 MAY. 1974

El Agente Oficial

MIGUEL FERNANDEZ - LOAYSA PINZON
P. P.