

209411



A63H

MODELO DE UTILIDAD

209411

F.e. 12-7-1976
Int. P. A63H

M E M O R I A D E S C R I P T I V A
S o b r e

" JUGUETE CON MOVIMIENTO MECANICO "

Solicitantes: D. Antonio Martínez Rivas y D. Antonio Martínez
Sánchez, ambos de nacionalidad española y domi-
ciliados en Calle Ana María nº 4 - MADRID 29



Consiste el objeto sobre el que ha de recaer el presente privilegio en un platillo volante acoplado dentro de un estuche o carcasa herméticamente cerrado y que por una de cuyas caras, va dotado de un visor por donde hay que disparar desde el exterior para hacer que funcione el marcador en el momento que dicho platillo, sea atinado en su punto vulnerable(L.D.R.)

El juguete en sí, consiste en conseguir incidir con el disparador mediante un rayo de luz, sobre la célula fotosensible de que va provisto en su parte inferior, el platillo; en el momento que este rayo incide sobre la célula ya citada, se dispara el relé que hace entrar en funcionamiento un zumbador y a su vez, un marcador, al mismo tiempo que se enciende un fogonazo en el interior de la carcasa, dentro de la cual, permanecen encendidas unas pequeñas lámparas para mayor vistosidad del juguete. Al accionar un conmutador de corredera, se pone en funcionamiento el platillo y el sistema electrónico y al oprimir un pulsador-interruptor, se iluminan las lámparas que permanecen independientemente encendidas, de manera que aunque el platillo se detenga, estas luces pueden quedarse encendidas.

El disparador se pone en funcionamiento al accionar los pulsadores situados en los asideros del disparador en cuestión; uno de estos pulsadores, pone en funcionamiento, un motor que al ir provisto de un martillo, golpea en el tambor al girar y aparenta el sonido de una ametralladora. El otro pulsador, hace que se encienda una lámpara que envía su luz hacia una lente y desde ésta, sale como un fino rayo merced a un ovalillo utilizado como diafragma.

El platillo está dividido en dos partes. La inferior va acoplada en una barra y lleva en su interior alojado un pequeño motor eléctrico que mediante un vástago que se introduce en la parte superior de dicho platillo, hace posible que, al mismo tiempo que el platillo gira sobre la barra soporte, gire sobre sí mismo, emitiendo un rayo de luz, ya que dentro del platillo en cuestión, se alojan unas pequeñas lámparas.

Una característica importante del presente juguete, consiste en estar forradas con espejos las paredes interiores de la carcasa, de manera que, pueden ser vistos a la vez varios platillo y al igual que se puede disparar directamente contra -



la célula fotosensible, se puede hacer también sobre el espejo con el fin de hacer rebotar el rayo de luz contra dicho espejo y hacer que incida sobre la ya mencionada célula.

Con el fin de facilitar la interpretación más exacta del objeto sobre el que ha de recaer el presente privilegio, en el plano adjunto complementario de esta exposición, se representa una forma práctica para la realización industrial y únicamente a título de ejemplo y, por consiguiente, sin carácter exhaustivo, sino meramente informativo.

En dicho plano:

La figura 1, representa esquemáticamente una vista del platillo según la invención.

La figura 2, representa esquemáticamente una vista general del mecanismo interior.

La figura 3, representa esquemáticamente una vista del mecanismo interior del disparador.

La figura 4, representa una vista general del juguete según la invención.

En las citadas ilustraciones, las referencias corresponden:

- 1.- Motor
- 1a.- Piñón de ataque
- 2.- Eje
- 2a.- Rueda dentada
- 3.- Barra soporte
- 4.- Anillo contactor
- 5.- " "
- 6.- " "
- 7.- " "
- 4a.- Lengüeta
- 5a.- "
- 6a.- "
- 7a.- "
- 8.- Parte inferior del platillo
- 9.- Vástago
- 10.- Parte superior del platillo
- 11.- Célula fotosensible (L.D.R.)
- 12.- Lámparas del platillo
- 13.- " permanentes



- 14.- Interruptor
- 15.- "
- 16.- Relé
- 17.- Lámpara
- 18.- Zumbador
- 19.- Interruptor
- 20.- "
- 21.- "
- 22.- Lámpara
- 23.- L ente
- 24.- Diafragma
- 25.- Motor
- 25a.- Martillo
- 26.- Tambor
- 27.- Pulsador
- 28.- Pulsador
- 29.- Plataforma
- 30.- Carcasa
- 31.- Visor
- 32.- Plataforma del disparador
- 33.- Correderas
- 34.- Visor del marcador
- 35.- Botón puesta a cero
- 36.- Espejo

Como queda representado, el juguete objeto del presente registro, consta de una plataforma (29), donde se aloja el platillo (8) así como todos sus mecanismos; sobre la plataforma se acopla la carcasa (30) provista de un visor (31) y de un visor (34) para observar los impactos, mediante el marcador accionado por el zumbador (18) y cuya puesta a cero se consigue mediante el botón (35) cuyo extremo se deja ver por la parte superior de la carcasa (30). A los laterales de la plataforma (29), se adosan unas correderas (33), las cuales permiten la posibilidad de un mayor o menor acercamiento del disparador, situado sobre la plataforma (32)

El platillo (8) gira sobre la barra soporte (3) gracias a un pequeño motor eléctrico (1) accionado por unas pilas acopladas en la carcasa (30); a dicho motor se encuentra adosado un piñón de ataque (1a) que hace girar a la rueda dentada (2a) me-



diante un acoplamiento de engranajes reductores; la rueda dentada(2a), se encuentra solidarizada al eje(2) en el cual va embutida la barra soporte(3); dicha barra está realizada a base de material aislante, por lo que va provista de cuatro anillos contactores 4, 5, 6, 7- a los cuales se encuentra soldados los conductores A, B, C, D, encargados de pasar la corriente al platillo (8)

Para que dichos conductores no puedan observarse, se encuentran introducidos dentro de la barra soporte; la recepción de la corriente a los anillos contactores antes mencionados, se efectúa mediante las lengüetas 4a, 5a, 6a, 7a, en las que se encuentran soldados los cables que reciben corriente de las pilas alojadas en la carcasa (30), no sin antes haber pasado por una serie de interruptores encargados de cortar la corriente.

En el platillo (8) se encuentra acoplado un motor(9) con un vástago soporte(9a), encargado de hacer girar la parte superior del platillo(10); al mismo tiempo, unas pequeñas lámparas se iluminan y al girar, dejan ver una franja a modo de rayo. En la parte superior se han habierto unas pequeñas ventanillas, para una mayor vistosidad, y en la inferior(8), está acoplada la célula fotosensible(11), encargada de recibir el rayo de luz de la metralleta, mediante la lámpara(22) a través de una lente(23) y de un ovalillo(24) utilizado como diafragma; en el momento que recibe dicha luz, el relé(16) se dispara y pone en funcionamiento, mediante un circuito impreso electrónico, el zumbador(18) que a su vez hace mover el marcador e ilumina el interior de la carcasa(30) a modo de fogonazo, mediante la lámpara(17)

Existen unas luces constantes en el interior de la carcasa, para mayor vistosidad, merced a una serie de lámparas (13) conmutadas por un interruptor(14)

El disparador está accionado por un pequeño motor eléctrico(25) en cuyo eje se encuentra solidarizado el martillo (25a) que al girar, golpea contra el tambor(26) produciendo un sonido parecido al de una ametralladora; esta operación está controlada al igual que el disparador de luz, por unos pulsadores acoplados en los asideros del disparador ya citado.

En el interior de la carcasa(30) se han colocado unos



403411
espejos(36) de manera que al girar el platillo y estar cubiertas todas las caras interiores de esta carcasa, da la apariencia de haber varios y al mismo tiempo no es preciso incidir la luz en la célula fotosensible(11) directamente, ya que se puede apuntar al espejo (36) y que al rebotar el rayo en dicho espejo, incida ésta en la ya mencionada célula.

Descrita suficientemente la naturaleza del invento así como un ejemplo de realización práctica del mismo, solamente cabe añadir que en dicho ejemplo es posible introducir cambios de materias formas y disposición de sus elementos, siempre que tales alteraciones no supongan variación sustancial en el objeto reivindicado.

N O T A

El Modelo de Utilidad que se solicita por veinte años para España, de acuerdo con la vigente legislación, deberá recaer sobre: " JUGUETE CON MOVIMIENTO MECANICO "según las características esenciales a las siguientes:

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

1.- Juguete con movimiento mecánico, caracterizado por estar dotado de una serie de lámparas que producen una iluminación permanente cuya única misión es ofrecer al juguete en cuestión, una mayor vistosidad estando conmutadas por medio de un interruptor.

2.- Juguete con movimiento mecánico según la anterior reivindicación, caracterizado por estar constituido por un platillo que al mismo tiempo que gira sobre su barra soporte, gira sobre si mismo, merced a un pequeño motor eléctrico acoplado en la parte inferior de este platillo, iluminándose al mismo tiempo gracias a unas pequeñas lámparas alojadas en el interior del y a mencionado platillo.

3.- Juguete con movimiento mecánico, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por tomar la corriente a través de una serie de anillos contactores por medio de unas lengüetas que hacen presión sobre los mismos.

4.- Juguete con movimiento mecánico según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por llevar un marcador encargado de anotar los impactos, el cual se activa en el momento que

209411



una célula fotosensible acoplada en el platillo, recibe luz haciendo posible el disparo de un relé permitiendo pasar la corriente a un zumbador encargado de mover el, antes citado, marcador.

5.- Juguete con movimiento mecánico, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por estar provisto en la parte delentera de la carcasa de un visor por el que se pueden observar a la vez varios platillo, ya que dicha carcasa, se encuentra forrada interiormente por unos espejos.

6.- Juguete con movimiento mecánico, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por producirse el disparo luminoso por medio de una ametralladora, acoplada sobre una plataforma, provista de unas correderas para un mayor o menor acercamiento de este disparador, lograndose el rayo de luz que emite, merced a una lente, un diafragma, que estrecha el rayo y una pequeña lámpara.

7ª JUGUETE CON MOVIMIENTO MECANICO

Según queda sustancialmente descrito en la presente memoria, que consta de 7 hojas escritas a máquina por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid,

D. Antonio Martínez Rivas

D. Antonio Martínez Sánchez

FIG. 1

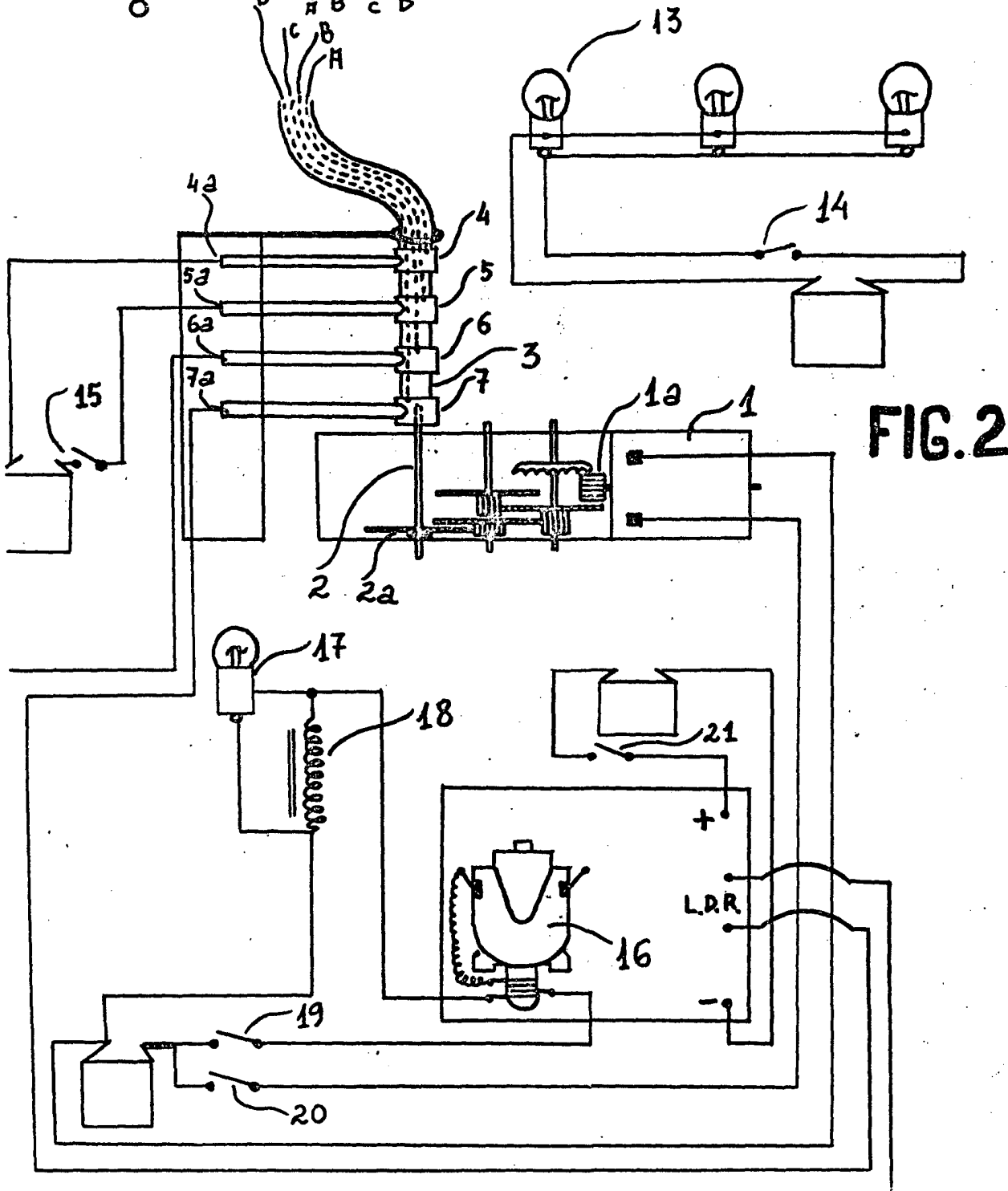
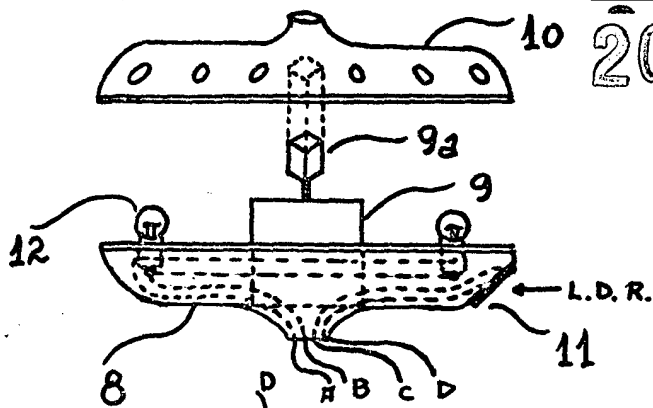


FIG. 2

D. Antonio Martínez Rivas
 D. Antonio Martínez Sánchez

Madrid,
[Handwritten signatures]

FIG. 3

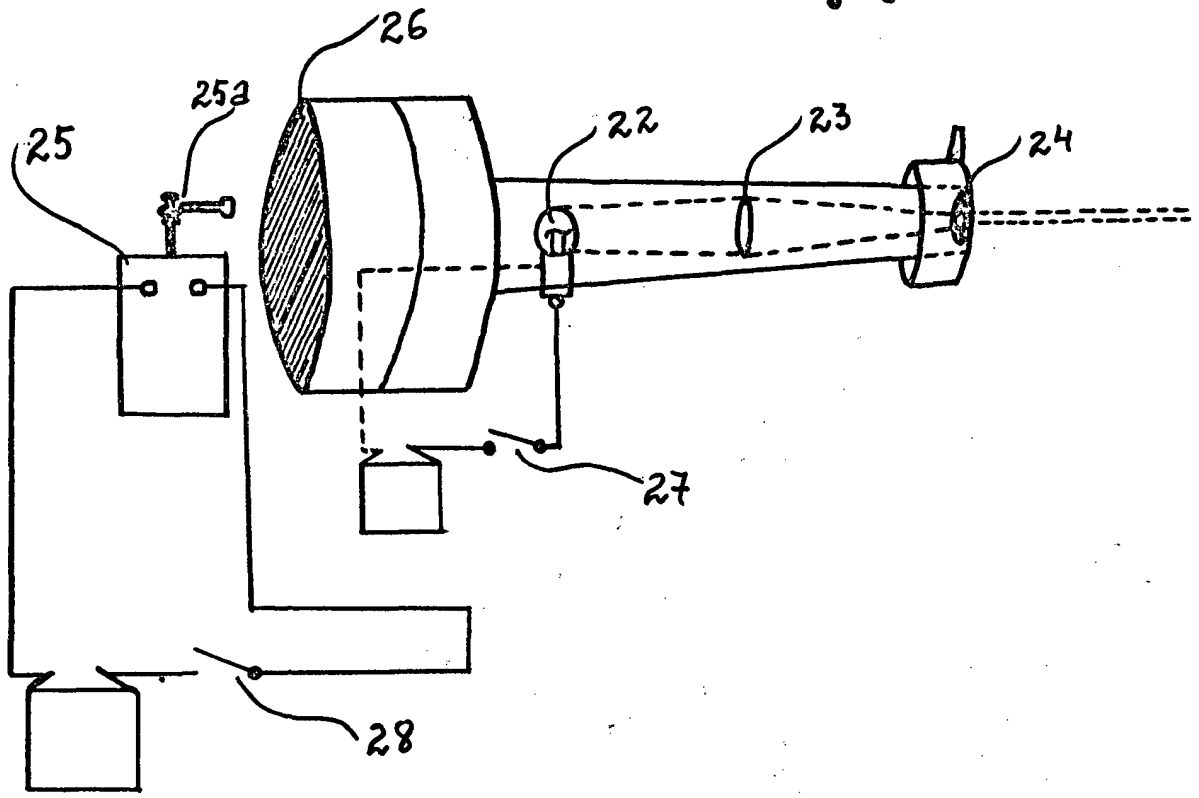


FIG. 4

