



209418

MODELO DE UTILIDAD

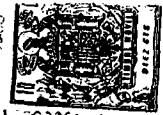
MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre:

"JUGUETE DE ARRASTRE MECANICO"

Solicitantes: D. Antonio Martínez Sánchez y D. Antonio
Martínez Rivas, ambos de nacionalidad es-
pañola, con domicilio en C/ Ana María nº 4

MADRID 29



El Modelo de Utilidad a que se refiere la presente Memoria, se destina a garantizar la explotación y la propiedad exclusivas en todo el territorio nacional, de un juguete de arrastre mecánico, cuyas características le confieren la cualidad de aportar a los fines que se persiguen ventajas más que suficientes para aspirar en derecho al privilegio que se solicita.

Esencialmente el juguete consta de un caballo que simula ir tirando de un carro, dotado en su interior de un resorte motriz de tipo convencional y que adquiere la novedad de su puesta en marcha ya que no precisa de interruptor alguno.

En la base de la caja del carro, lleva unos contactos con un resorte tensor de manera que mientras el carro - tenga peso encima, el juguete permanece parado pero en el momento que se bascula, mediante una palanca situada en la parte trasera, queda libre de peso y comienza a caminar en la posición o dirección que se desee, regulada por una pequeña rueda acoplada en la parte central del caballo.

La rueda motriz, está dotada de unos pequeños vástagos o tetones, los cuales, tropiezan en un martillo que a su vez golpea en una campanilla para una mayor vistosidad del juguete. El motor está alimentado por unas pilas alojadas en el asiento delantero del carro.

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 una vista esquemática del conjunto del juguete según la invención.

La figura 2, nos muestra una vista esquemática del mecanismo motriz.

La figura 3, nos representa una vista esquemática del conjunto del carro-volquete.

BAD ORIGINAL

BAD ORIGINAL

penden:

En las mencionadas figuras las referencias corres

- 1.- Motor
- 1a.- Piñón de ataque
- 2.- Rueda dentada
- 2a.- Eje
- 3.- Rueda motriz
- 4.- Chasis del mecanismo
- 5.- Plataforma
- 6.- Carro-volquete
- 7.- Rueda giratoria
- 8.- Caballo
- 9.- Varas del carro
- 10.- Campana
- 11.- Martillo
- 12.- Tetón o vástago
- 13.- Palanca
- 14.- Resorte tensor
- 15.- Lengüetas



Según se aprecia en las mencionadas ilustraciones, el juguete objeto del presente registro, comprende una figura de caballo(8) que simula ir tirando de un carro(6) adosado al mismo por unos varaes(9) y en cuya plataforma(5) se asienta un mecanismo motriz(4) accionado por un pequeño motor(1) que mediante un piñón de ataque(1a) y a través de una serie de engranajes reductores, acciona la rueda dentada (2) solidarizada a un eje(2a) en cuyos extremos se insertan las ruedas motrices(3).

En la plataforma(5) del carro se encuentran unos contactores o lengüetas(15) que están cerrando circuito mientras el carro(6) no tenga peso alguno, mediante el resorte tensor (14); pero en el momento que el carro recibe un peso, el resorte tensor(14), cede y las lengüetas(15) dejan de cerrar circuito por lo que se para y no vuelve a ponerse en movimiento hasta que el carro (6) bascule mediante la palanca (13) y quede de nuevo liberado de peso. La rueda motriz(3) - va provista de unos vástagos (12) que al andar, tropieza con

BAD ORIGINAL



el martillo(11) que a su vez, golpea en una pequeña campana(10). Para que no vaya siempre en la misma dirección, se ha previsto en el centro del caballo(8), un eje con una pequeña rueda(7) en su extremo; dicha rueda permanece fija y solo es posible su movilidad manualmente para poder colocarla en la dirección que se desee tome el caballo.

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 de arrastre mecánico", según las características esenciales de las siguientes:

REIVINDICACIONES

1ª Juguete de arrastre mecánico, caracterizado por que comprende un caballo, provisto de una rueda fija en su parte central para conseguir la dirección que se desee y que simula ir tirando de un carro al cual va adosado mediante unos varales.

2ª Juguete de arrastre mecánico, según la anterior reivindicación, caracterizado por comprender un carro que bascula mediante una palanca y que solo es posible su funcionamiento mientras que la caja de dicho carro se encuentre libre de peso, ya que en el momento que recibe algún peso, deja de funcionar merced a unas lengüetas que cierran circuito mediante un resorte tensor.

3ª Juguete de arrastre mecánico, según las anteriores reivindicaciones, caracterizado por llevar en el lateral de la caja del carro una campanilla con un martillo, que la golpea, al tropezar éste con unos tetones adosados a la rueda motriz.



4ª JUGUETE DE ARRASTRE MECANICO

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

Madrid,

D. Antonio Martínez Sánchez

D. Antonio Martínez Rivas

BAD ORIGINAL



FIG. 1

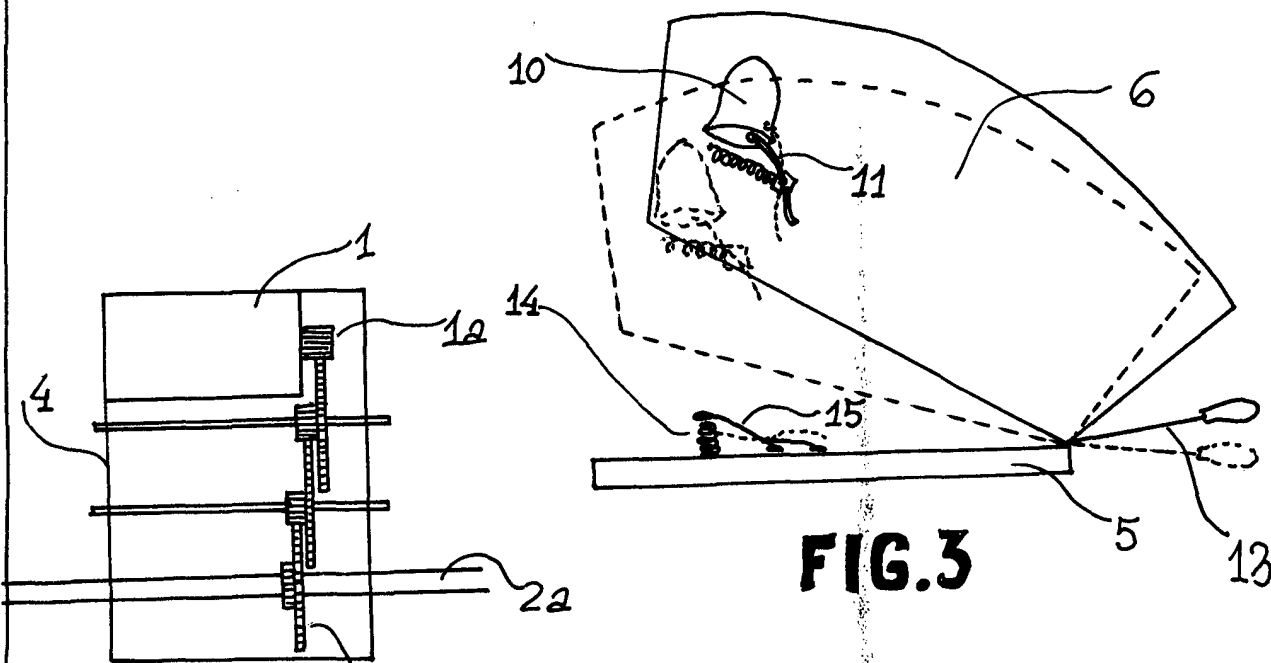
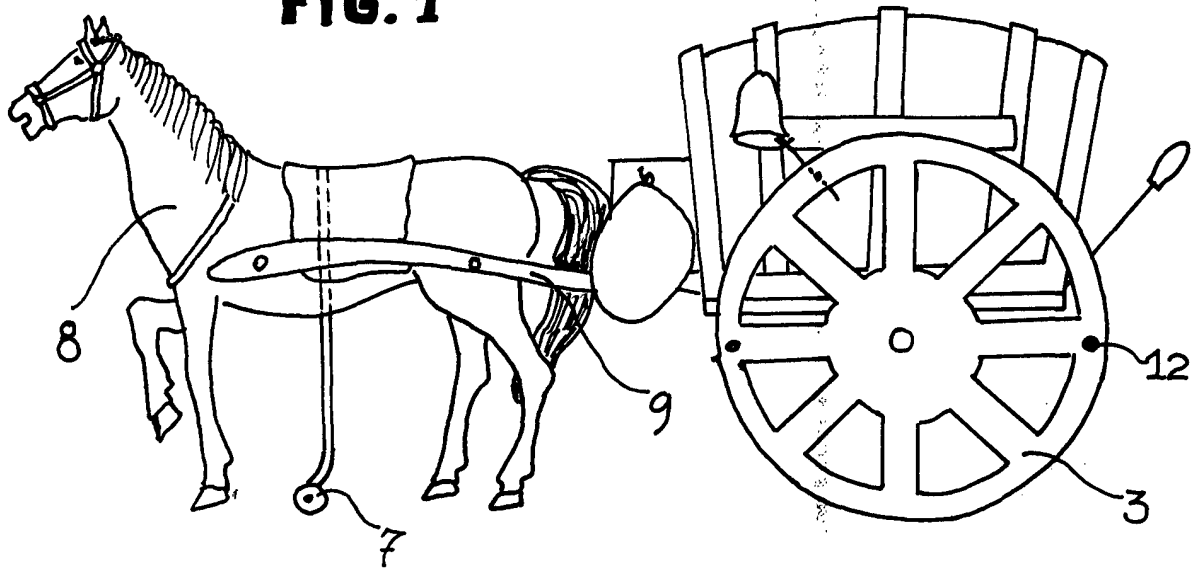


FIG. 2

FIG. 3

ESCALA VARIABLE

MADRID,

[Handwritten signatures and dates]