



ESPAÑA

19	ES	11	NUMERO	221019	10	Y
		21				
		22	FECHA DE PRESENTACION	18 Julio 1976		

**MODELO DE UTILIDAD**

30 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD		51 CLASIFICACION INTERNACIONAL B 763F
54 TITULO DE LA INVENCIÓN  JUGUETE PERFECCIONADO		
71 SOLICITANTE (S)  IVAR FLOISTAD y BO HJALMAR ANDERSON		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE  MADRID - Clara del Rey, 79		
72 INVENTOR (ES)  .....		
73 TITULAR (ES)  .....		
74 REPRESENTANTE  D. FRANCISCO JAVIER PLAZA Y SAENZ DE CENZANO		

5.- Se refiere este Modelo de Utilidad a un juguete perfeccionado, el cual está encaminado, al mismo tiempo que sirve de juego y distracción, a servir de educador de tráfico, de manera que estando dotado de dos mandos de freno (uno por cada jugador), un sistema de velocidad y dos vehículos móviles, hacen posible el juego de dos personas, probando al mismo tiempo su rapidez de reflejos.

10.- Se acompaña a esta memoria descriptiva dos hojas de dibujos, en las cuales:

La figura 1ª es una representación mecánica del juguete.

Y la figura 2ª es una representación del esquema eléctrico.

15.-

En esencia, el juguete representa dos pistas o carreteras, sobre las cuales se deslizan dos vehículos, que coinciden en un punto de su recorrido en el que, si no se detienen en el momento preciso, colisionan. Para ello, el juguete dispone de medios que producen el movimiento de ambos vehículos y medios que permiten el frenado de cada uno de ellos.

20.-

••

••••

••••

25.-

De acuerdo con la figura 1ª, el juguete está dotado de un motor eléctrico -1-, montado sobre su correspondiente soporte de motor -2-, el cual a su vez está montado sobre unos casquillos -4-, teniendo acoplado en el eje del motor -1-, un disco giratorio -5- sobre un cilindro -6-, el cual tiene practicado en una de sus caras y en su borde superior, un rebaje -3-, presentando en sendos puntos determinados de la misma cara, cuatro pivotes -7- y un eje -8-.

30.-

Un soporte de escuadra -9- sirve a su vez de base a una escuadra de soporte de las bisagras - del freno -10-, teniendo dispuestas por encima de ellas el elemento -11- que simula la pista o carretera, correspondiente a cada uno de los jugadores, comprendiendo asimismo un freno -12- que será accionado por cada jugador.

También está dotado de una escuadra -13- que soporta el muelle del freno y de una pletina -14- que es impulsora del freno y de unos relés. Una segunda escuadra -15- sirve a su vez de soporte al elemento -11- que simula la pista o carretera, teniendo una bisagra -16- que es a su vez solidaria de dicho elemento -11-.

Un elemento -17- semeja a su vez al vehículo de uno de los jugadores y está unido a un brazo -20-, brazo que tiene en su parte posterior, unas zapatas de freno -19- y un tope -25- de parada de los brazos. Una escuadra de soporte -26- sirve de guía -27- del brazo del jugador y un dispositivo -28- sirve de parada de este brazo, disponiendo de una escuadra -29- de soporte del sistema de parada y un separador de luces -30-, así como de unas gomas de parada -31-, una manivela propulsora del mecanismo -32- y un eje -34- de esta manivela propulsora.

En la misma figura 1ª puede observarse que aparece un soporte -18- de la caja, así como un elemento -21- correspondiente a la cerradura y un casquillo embellecedor -22-, así como su correspondiente sistema portamonedas -23- y -24-.

5.- Una guía -33- correspondiente a la corredera del seguro, está guardada mediante un protector -35-, de forma rectangular, dotado de los correspondientes casquillos orientables -36- de las guías deslizantes, llevando asimismo una corredera de seguro -37- y un casquillo soporte -38-, con sendas guías -39- y -40-, de la pletina de los brazos deslizantes y la palanca móvil -41- de fijación del freno.

10.- Un casquillo soporte -42- sirve de base a la guía hembra del marcador de velocidades -43-, comprendiendo un eje soporte -44- de los muelles de los brazos, un embellecedor -45- y una guía macho del marcador de velocidades -46-, todo lo cual está unido a la plataforma -48- que tiene un casquillo soporte -47- y una bisagra -49- correspondiente al abre-brazos -50- de uno de los jugadores. Un casquillo pequeño -51- y otro casquillo -53-, sirven de soporte a la guía -52-.

15.-  
20.-  
25.- Una arandela de soporte -54- y una arandela de deslizamiento -55- sirven de base a un eje -56- y a un muelle -65- de presión del pivote de velocidades, el cual está dotado de dos brazos deslizantes -57-. Ambos brazos están unidos en su extremo inferior mediante un seguro -58- del eje de velocidades y un soporte -59- de los muelles guía -64-.

30.- Una arandela soporte -61- lleva acoplados dos soportes -60- y -63- fijados a su vez a los brazos -20-, estando los soportes -60- y -63- unidos sobre un eje -62-.

Por su parte, un eje -66- permite el giro

5.- del marcador de velocidades, el cual está dotado de una guía -67- y un abrebrazos -68-, accionados mediante la rueda -69- del marcador de velocidades. Un eje -70- accionará sobre un pivote -71- del mencionado marcador de velocidades, teniendo una manivela -72- que es la propulsora de la potencia de los muelles -74- de los brazos y un mando -73- del marcador de velocidades y un soporte rectangular -75-.

10.- Asimismo está dotado de un freno -76- correspondiente al otro jugador y un elemento -77- que corresponde a la pista o carretera, también del otro jugador, con un muelle de frenos -78-, una guía del otro coche -79- y un brazo -80-.

15.- El funcionamiento del aparato se realiza de la forma siguiente. A través de la ranura del monedero, se desliza una moneda, la cual acciona un micro interruptor -81- que en su caída acciona un relé de arranque -82-, quedando entonces encendida la lámpara roja o piloto -83- situada en la parte frontal de la máquina.

20.- Seguidamente el motor -1- se pone en movimiento y acciona por medio de su eje central el disco giratorio -5-. Este disco giratorio acciona por medio del rebaje -3- un grupo -84-.

25.- El mencionado rebaje -3-, acciona asimismo el grupo -85- y los cuatro pivotes -7-, situados en la cara superior y sobre la mitad de la circunferencia, accionan el grupo -86-. El último de los cuatro pivotes que actúan en el sentido de las agujas del -  
30.- reloj, es más largo que los demás y sirve para accionar

el grupo -87-. Este disco realiza una vuelta cada 15 segundos.

5.- El motor queda parado cuando el grupo -84- toca el rabje -3- del disco giratorio. Este disco, al realizar el movimiento giratorio, lo transmite a través de una manivela propulsora -32- que acciona el mecanismo, a los brazos deslizantes -57- que en su recorrido accionan el mecanismo abrebrazos -50- y -68- que, guiados a través de las guías dispuestas en 45º -52- y -67- desplazan a los brazos -80- y -20-, correspondientes a los jugadores primero y segundo, respectivamente, hasta que éstos quedan sujetos automáticamente mediante un sistema de relés.

10.- Desde este momento, las figuras que representan los coches de cada jugador, están en zona 100 y durante un período de tiempo de aproximadamente - ocho segundos, se puede accionar el mando de las velocidades -73- presionando y girando el mismo. Al mismo tiempo y según la velocidad a la que se desee jugar este mando acciona la guía macho -46-, que a través de un sistema de muelles -74-, dispone a ambos jugadores a aumentar o disminuir la velocidad a que se desea jugar.

15.- Si la máquina se encuentra en posición cero, el mando de velocidades queda bloqueado, ya que el seguro -58-, queda automáticamente introducido sobre la ranura existente para este fin que el eje giratorio -66- tiene practicada.

20.- Los botones de freno situados en la parte frontal de la máquina, uno por cada jugador, accionan los relés -88- y -89-, respectivamente y éstos a su -

25.-

30.-

vez accionan las bobinas -90- y -91-, respectivamente.

5.- Una vez pulsados estos mandos, el mecanismo de frenado -12- y el freno -76-, quedan en posición de frenado. No obstante este momento no puede producirse realmente hasta que la bobina -92- está fuera de función. Esta bobina -92- queda fuera de función cuando la bobina -93- recibe corriente del relé -87-. Entonces, el momento en el cual las bobinas -90- y -91- pueden funcionar, es cuando el último y más alto pivote -7- del disco giratorio -5- ha tocado el relé -87- y cuando el grupo -85- ha llegado a su recorrido del rebaje del disco giratorio, es decir, cuando el grupo -85- está situado sobre el punto X y antes de que el grupo -84- ha llegado al pivote más sobresaliente del disco giratorio -5-.

10.- El momento del adelantamiento se realiza de la siguiente forma, En la cara superior del disco giratorio y sobre la mitad del mismo y a una distancia de 45 mm aproximadamente entre sí, se encuentran los cuatro pivotes. Estos pivotes accionan mecánicamente el relé -86- que transmite corriente a las bobinas -94- y -95- respectivamente. Es decir, que cuando los relés -88- y -89- son pulsados antes de que el relé -85- ha llegado al punto X y el relé -84- ha llegado al rebaje -3- del disco de la rueda giratoria, entonces existen cuatro posibilidades de que las bobinas -94- y -95- pongan en posición cero a los grupos de contactos -96- y -97-, quedando estos listos para de nuevo poder accionar el freno.

15.-  
20.-  
25.-  
30.-

5.- Si los relés -88- y -89- son pulsados después de que el cuarto y último pivote toque el relé -86-, pero antes de que el grupo de contactos -85-, haya llegado al punto X, entonces se adelantarán respectivamente los brazos de los coches y no se podrá frenar.

10.- En cada extremo de los mandos de freno - existen luces indicadoras, amarilla de adelantamiento y verde que significa listo para frenar. Estas luces reciben corriente respectivamente a través de una de las láminas de los grupos de contacto -96- y -97-.

15.- Cuando el relé -85- ha llegado al punto X, la estrella roja situada en la parte frontal de la máquina se apaga. Entonces es el momento exacto y adecuado para pulsar el mando o los mandos de freno.

20.- Cuando la moneda ha pasado el microrruptor -81- (momento 12), ésta queda depositada sobre un tope del botón de revancha, al mismo tiempo que la moneda acciona el relé -98- de la luz roja de revancha que significa que se puede jugar de nuevo. Entonces, pulsando el botón de relé, la moneda pasa a un segundo microrruptor y de nuevo comienza otra partida, pasando después directamente la moneda sobre la caja portamonedas.

25.- Descrito suficientemente el objeto de la solicitud, solo resta añadirse que podrán introducirse todas aquellas modificaciones de forma o detalle que no alteren sus características esenciales.

N O T A

30.- En resumen, la presente solicitud recaerá -

sobre las siguientes reivindicaciones:

- 5.- 1ª.- Juguete perfeccionado, caracterizado por comprender medios que soportan dos vehículos, de manera que acuden uno al encuentro del otro y que deben ser parados en un punto determinado para que no colisionen, estando dotado de un motor sobre el que lleva un disco giratorio que forma un rebaje y en el que sobresalen cuatro pivotes de distinta altura, teniendo una escuadra que soporta las bisagras del freno y llevando por encima de ellas la pista o carretera y un freno accionable por cada jugador, estando dotada de una pletina impulsora del freno y unos relés, estando unido el elemento que semeja el vehículo, a un brazo que lleva en su parte posterior unas zapatas de freno y un tope de parada, teniendo una escuadra de soporte que sirve de guía del brazo del jugador y un dispositivo de parada del brazo, disponiendo de una escuadra de soporte del sistema de parada y un separador de luces y una manivela propulsora, del mecanismo.
- 10.- 2ª.- Juguete perfeccionado, según la reivindicación primera, caracterizado porque dispone de una guía de corredera de seguro, que incluye un casquillo soporte con sendas guías de los brazos deslizantes y la palanca móvil de rijación del freno, comprendiendo un casquillo soporte de la guía hembra del marcador de velocidades, con un eje soporte de los muelles de los brazos, unido a la plataforma dotada de un casquillo soporte y una bisagra del abrebrazos de los jugadores, teniendo una arandela de soporte y
- 15.-
- 20.-
- 25.-
- 30.-

otra de deslizamiento que sirven de base a un eje y a un muelle de presión, estando los brazos unidos en su extremo mediante un seguro del eje de velocidades y un soporte de los muelle guía.

5.-

3ª.- Juguete perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado por estar dotado de un eje que permite el giro del marcador de velocidades, el cual está dotado de una guía y un abrebrazos, accionados mediante la rueda del marcador de velocidades.

10.-

4ª.- Juguete perfeccionado, según las reivindicaciones anteriores, caracterizado porque siendo accionado el motor por la introducción de una moneda abre los brazos en que están fijados los vehiculos, quedando retenidos en posición de abiertos durante un período de tiempo, pasado el cual se disparan ambos brazos, una al encuentro del otro, disponiendo de medios que permiten la parada de ambos durante su recorrido.

.15.-

20.-

5ª.- JUGUETE PERFECCIONADO.

Segun se describe en la presente memoria - descriptiva que consta de nueve hojas escritas a máquina por una sola, de sus caras y dibujos.

Madrid, 18 Mayo 1976

Francisco Javier Plaza  
P. P.



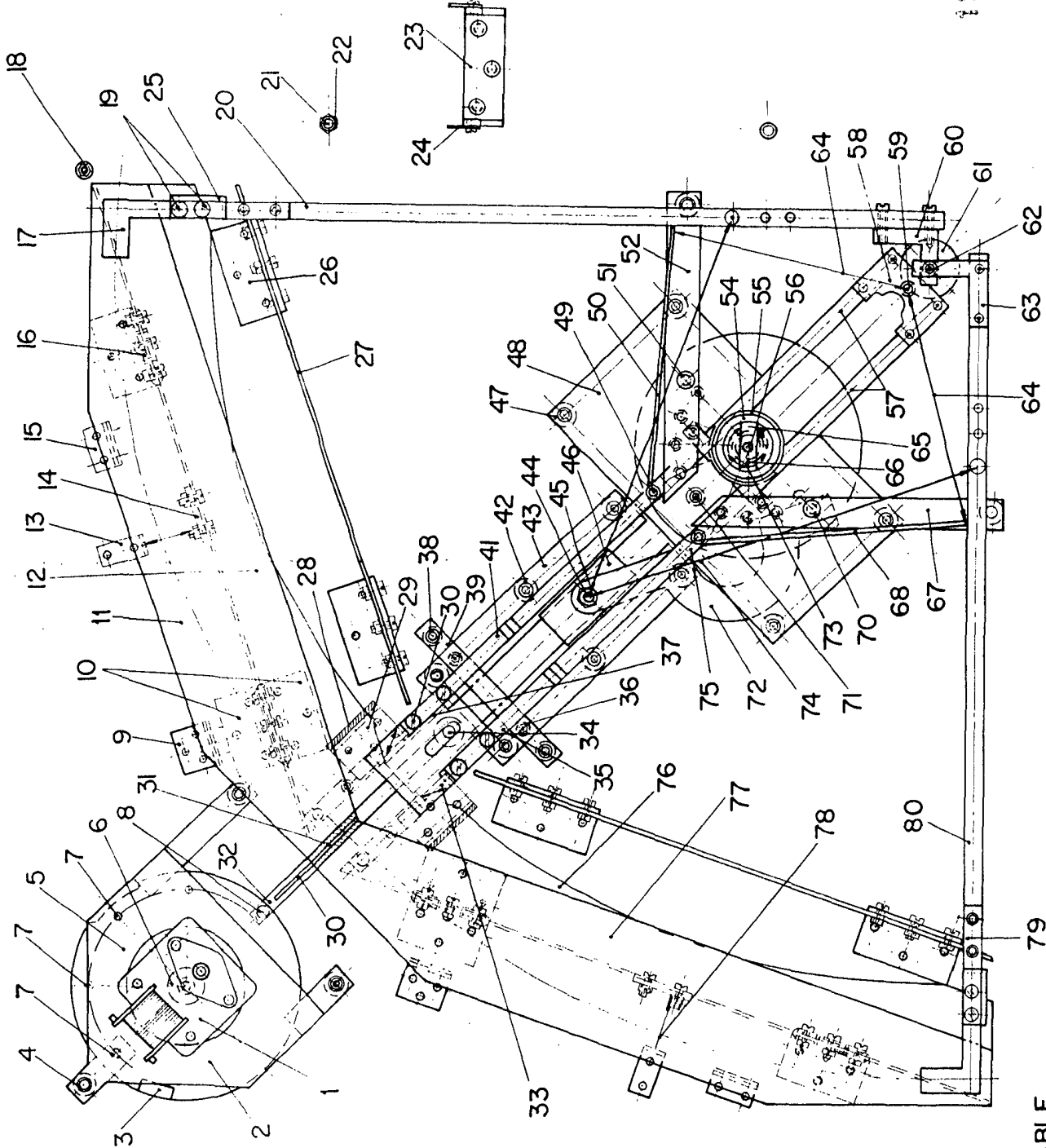


Fig 1<sup>a</sup>

1000000000

ESCALA VARIABLE

Francisco Javier Plaza  
P. P. 11

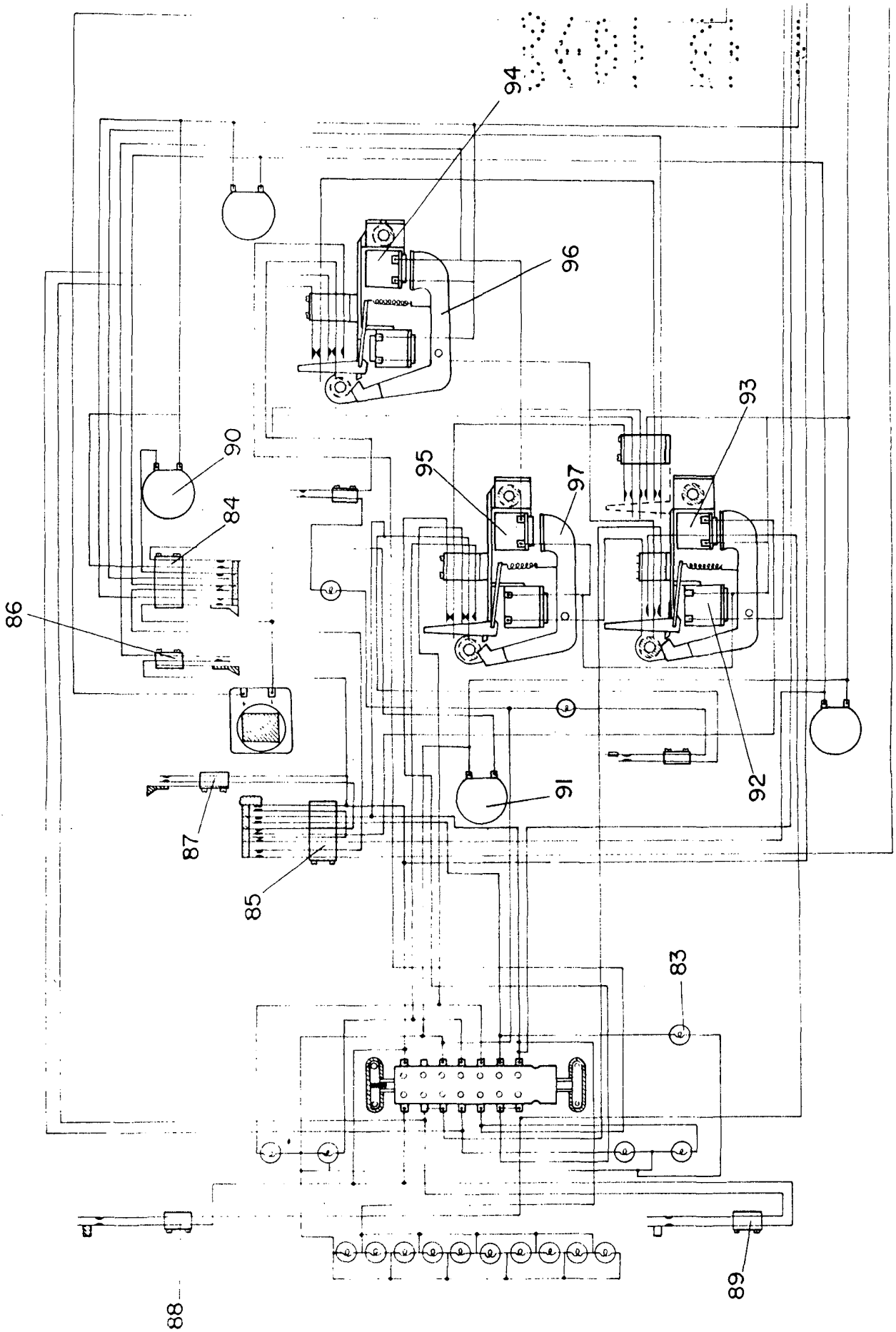
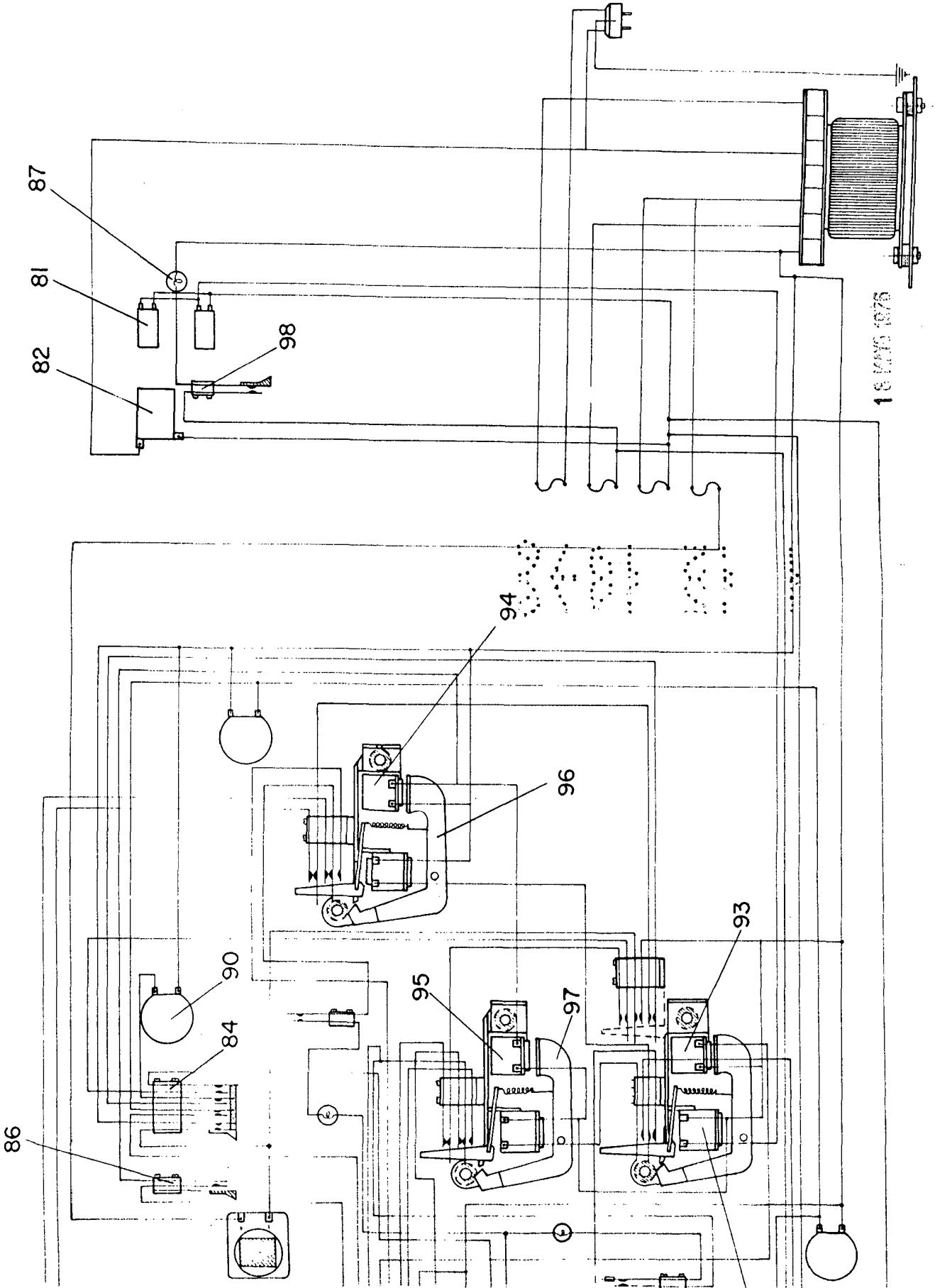


Fig 2<sup>a</sup>

ESCALA VARIABLE

Francisco Javier Plaza  
P. P.



18 MAY 1976