



ESPAÑA

⑩ ES	⑪ NUMERO	⑩ Y
	287.260	
	⑫ FECHA DE PRESENTACION	
	5-6-85	

**MODELO DE UTILIDAD**

1- DIC. 1985

③① PRIORIDADES.	③② FECHA	③③ PAIS
③① NUMERO		
④⑦ FECHA DE PUBLICIDAD	④⑧ CLASIFICACION INTERNACIONAL	
	Int. 01/463H 17/02	
④④ TITULO DE LA INVENCIÓN		
JUGUETE CON FORMA DE VEHICULO, TRANSFORMABLE EN ROBOT POR IMPACTO.		
④⑦ SOLICITANTE (S)		
INDUSTRIAS GEYPER, S.A.		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
Avda. Eduardo Bosca nº 33 - 46023 VALENCIA		
④⑧ INVENTOR (ES)		
④⑨ TITULAR (ES)		
④⑩ REPRESENTANTE		
D. BERNARDO UNGRIA GOIBURU		

1 El Estatuto vigente sobre Propiedad Industrial,  
de 26 de julio de 1.929, en su texto refundido publicado  
el 30 de abril de 1.930, establece los caracteres de paten  
5 tabilidad de las invenciones de tipo industrial que tienen  
por objeto obtener ventajas sobre lo ya conocido, admitien  
do por consiguiente como patentables, las nuevas máquinas,  
aparatos, instrumentos, procesos de fabricación, etc. La -  
amplitud de conceptos previstos como patentables, ha lleva  
do al legislador a aclarar (Artº.46) que la enumeración -  
10 contenida en dicho cuerpo legal es puramente enunciativa  
y no limitativa, haciéndola extensiva incluso a los descu  
brimientos de tipo científico (Artº 47).

El Decreto de 26 de Diciembre de 1.947, recogien  
do la Orden de 18 de noviembre de 1.935, confirma el crite  
15 rio legal de que también serán patentables los instrumen  
tos, objetos, o partes de los mismos, que aporten a la -  
función a que son destinados, un beneficio o efecto nuevo,  
y en definitiva que constituye una mejora sustancial sobre  
lo anteriormente conocido.

20 Pues bién, a tenor de lo expuesto, y en base al  
articulado que recoge los conceptos expresados, debe consi  
derarse, que la invención a que se refiere la presente me  
moria, constituye una novedad industrial, con característi  
cas y ventajas que la hacen merecedora del privilegio de  
25 explotación exclusiva que por ella se solicita, premiado  
así los méritos de quién aporta a la industria del país u  
na mejora efectiva y precisamente comprendida entre las -  
enunciadas por la Ley como patentables. (Arts. 46 y 47 en  
relación con el 171, en su nueva redacción afectada por la  
30 Orden de 18 de noviembre de 1.935).

1           La presente invención por la cual se solicita el -  
privilegio de modelo de utilidad, consiste en un vehículo de  
juguete transformable en un robot, que aporta a la industria  
5           de entretenimiento al poder disponer de un vehículo de juguete  
de estructura especial que en su desplazamiento por impacto  
contra un obstáculo, puede transformarse en un robot, que  
se erguirá por rebatimiento de las ruedas delanteras sobre  
10           las ruedas traseras, recibiendo el movimiento de éstas y desplazándose  
en dirección opuesta al avance inicial convertido  
en robot, para lo cual se apoya a su vez sobre un alerón del  
vehículo provisto ventajosamente de ruedas que actúan a modo  
de pies del robot.

15           Con esta finalidad el juguete se caracteriza por  
el hecho de que el cuerpo del vehículo comprende como parte  
integrante de la zona delantera, dos piezas simétricas angu-  
lares articuladas libremente por uno de sus extremos a los  
20           lados de la carrocería a la que complementan, mientras que  
en posición desplegada constituyen los brazos del robot en  
que se transforma el vehículo.

25           Dichas piezas articuladas presentan en su extremo-  
libre un hueco donde se alojan sendas piezas a modo de puños  
que tienden a salir constantemente a impulsos de resortes,  
manteniéndose ocultas en la posición de plegado de las pie-  
zas articuladas una contra otra.

30           Las citadas piezas se mantienen enlazadas entre sí  
por un dispositivo de gatillo situado inferiormente en una  
de las piezas, el cual gatillo está en contacto con una pequeña  
corredera provista de un diente donde engarza un bastidor  
portador del eje de las ruedas delanteras, que queda reteni-

1 do en posición de vehículo, mientras que cuando es liberado-  
por la acción de desplazamiento del gatillo, por impacto del  
vehículo contra un obstáculo, se rebate hacia las ruedas tra-  
5 seras, provocando la erección del vehículo sobre el alerón -  
trasero que va provisto de ruedas complementarias y sobre las  
propias ruedas delanteras que quedan en contacto tangencial-  
con las ruedas traseras, recibiendo el movimiento de éstas -  
para hacer avanzar al vehículo ya transformado en robot, en-  
dirección opuesta al avance inicial.

10 En la formación del robot colabora también el des-  
plazamiento de la cabina del vehículo, que es solidaria por-  
el interior de una pieza que tiene la forma de la cabeza del...  
robot y emerge entre las dos piezas simétricas que forman...  
los brazos, dejando ver el dicho desplazamiento las partes...  
15 complementarias de las piernas, cuyos pies los constituyen...  
el alerón y sus pequeñas ruedas.

Para ayudar a la comprensión de la idea expuesta, -  
se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte in-  
tegrante de la misma, un juego de dibujos en los cuales se -  
20 ha representado el objeto de la invención, sin que deba en-  
tenderse que la representación gráfica aludida constituya una  
limitación de las características peculiares de esta solici-  
tud.

25 La figura 1a, representa una vista en planta supe-  
rior del vehículo. En ella se observa que la parte delantera  
del vehículo queda configurada por dos piezas acoplables en-  
tre sí, y articuladas a los laterales del vehículo, delimi-  
tando una zona central rectangular de la que parte la cabina  
del vehículo. De la parte posterior del mismo, parte un ale-  
30 rón inclinado hacia atrás que comporta en su rama transver--

1 sal unas ruedas complementarias.

5 La figura 2a, representa una vista en planta superior del vehículo, transformable en robot. En ella se observa que las dos piezas complementarias de la parte delantera del vehículo se han desplegado convirtiéndose en los brazos del robot, de cuyos extremos libres sobresalen unas piezas - en forma de puños que tienden a salir constantemente por la acción de unos resortes alojados en huecos de dichas piezas. En la formación del robot colabora también el desplazamiento hacia delante de la cabina, que es solidaria a su vez de una pieza constitutiva de la cabeza del robot que asoma por la zona central del vehículo, y en cuyo desplazamiento la cabina deja ver unos resaltos prismáticos a modo de piernas, quedando dispuesto el alerón con las ruedas en la zona inferior conformando los pies del robot, el cual se desplazará apoyado por las ruedas delanteras del vehículo que se rebatirán hacia atrás en contacto tangencial con las ruedas motrices traseras dispuestas en un plano superior, y por las ruedas complementarias del alerón.

20 La figura 3a representa una vista en planta inferior del vehículo. En ella se observa que el gatillo que permite la apertura de las dos piezas constitutivas de los brazos del robot, sobresale por la zona inferior frontal del vehículo. Dicho gatillo se encuentra guiado en un pequeño cajetín dispuesto en la zona inferior de una de las piezas y presenta un resalto extremo que actúa una pieza corredera, provista de un diente donde engarza una pieza ahorquillada portadora del eje y las ruedas delanteras del vehículo. Esta pieza se encuentra articulada al chasis del vehículo a una zona próxima a las ruedas traseras y se encuentra sometida a

1 un resorte recuperador alojado en el interior del chasis.

La figura 4ª representa una vista en alzado lateral del vehículo. En ella se observa que cuando se actúa el gatillo las ruedas delanteras se rebaten hacia atrás al quedar libre la pieza ahorquillada del diente del gatillo, quedando situadas dichas ruedas en disposición tangencial a las ruedas traseras del vehículo de las que recibirán el giro en sentido contrario, cuando se encuentre el vehículo en posición erguida transformado en robot.

10 Una vez detalladas las figuras que integran el juego de dibujos, vamos a enumerar los distintos elementos que constituyen el objeto de la invención.

El juguete que presenta la configuración de un vehículo, queda integrado por dos piezas simétricas angulares (1) y (2) que conforman la parte delantera del vehículo, las cuales piezas se encuentran articuladas por un extremo (3) a los respectivos laterales (4) del citado vehículo.

20 Las citadas piezas en posición desplegada constituyen los brazos del robot, comportando en sus extremos libres unos huecos (5) donde quedan alojadas unas piezas en forma de puños (6) y (7), sometidas a la acción de unos resortes (8) que las impulsan hacia afuera, si las piezas no se encuentran acopladas.

25 Las piezas angulares se mantienen enlazadas entre sí por la actuación de un gatillo cuyo extremo (9) sobresale frontalmente del vehículo y se encuentra guiado por el interior de un pequeño cajetín (10) situado en la zona inferior de una de las piezas.

30 El gatillo presenta un resalto o tope extremo (11) que actúa sobre otro resalto (12) de una pieza corredera pro

1 vista de un diente (13) que engarza a un bastidor (14) en --  
forma de horquilla.

5 Dicho bastidor es portador del eje y ruedas delan-  
teras (15) del vehículo y se encuentra articulado por los bu-  
lones extremos (16) de sus ramas a unas cavidades (17) del -  
chasis (18) del vehículo y en una zona próxima a las ruedas-  
traseras (19).

10 El bastidor presenta en una de sus ramas una uñeta  
(20) donde engarza al extremo de un resorte de tracción (21)  
que permite la basculación del bastidor, cuando queda libre  
del dispositivo de gatillo.

15 El vehículo queda configurado asimismo por una ca-  
bina (22) capacitada para desplazarse hacia adelante por la-  
acción del resorte antes aludido y comporta asociada interna-  
mente una pieza configurativa de la cabeza del robot (23)  
que sobresale por la zona frontal del vehículo entre las pie-  
zas angulares configurativas de los brazos.

20 En la zona posterior el vehículo comporta un ale-  
rón (24), provisto de pequeñas ruedas (25) que servirán de -  
apoyo del robot cuando éste se encuentre en posición erguida  
en cuya posición como la cabina se ha desplazado hacia delan-  
te deja al descubierto unos resaltos prismáticos (26) que --  
configuran a modo de piernas del robot.

25 Todo ello está dispuesto de forma que cuando el --  
vehículo se desplace y choque frontalmente con un obstáculo,  
el gatillo (9) desplazará a la pieza corredera cuyo diente -  
(13) dejará libre al bastidor en forma de horquilla (14)

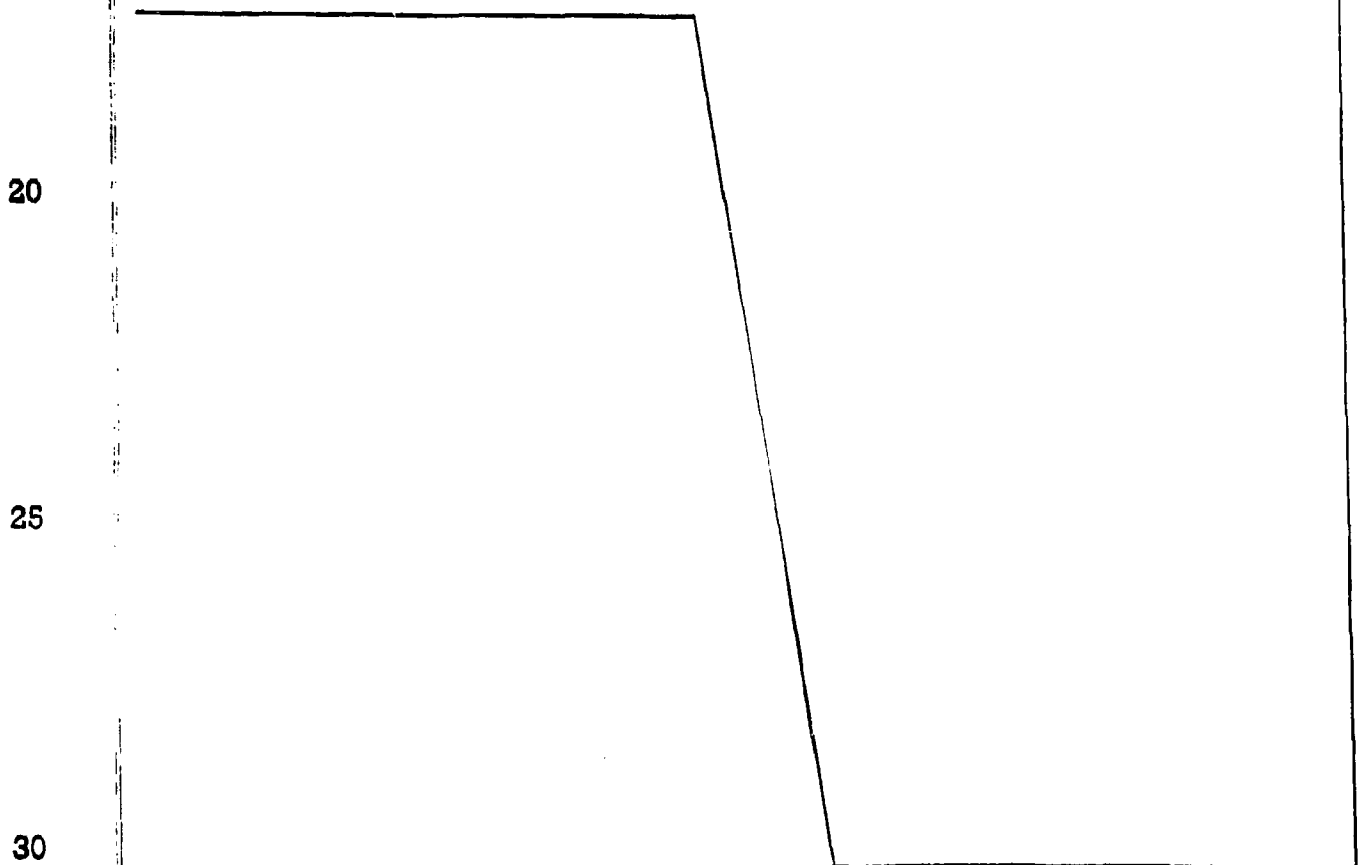
30 Al quedar libre el bastidor girará alrededor de --  
sus extremos articulados, pasando las ruedas delanteras a --  
contactar tangencialmente con las ruedas traseras provocando

1 la erección del vehículo y desplazamiento del mismo en senti  
do opuesto al de su avance inicial.

5 En el mismo instante el gatillo que enlazaba las  
dos piernas angulares configurativas de la parte delantera  
del vehículo quedarán libres desplegándose y conformando los  
brazos del robot de cuyos extremos sobresaldrán los puños --  
impulsados por los resortes internos (8).

10 Al tiempo que bascula el bastidor sometido a la --  
tracción del resorte (21), se desplazará la cabina (22) del-  
vehículo hacia delante que comporta asociada la cabeza (23) --  
que sobresaldrá frontalmente entre los brazos desplegados.

15 El robot en posición erguida quedará apoyado por --  
su base en las ruedas del alerón configurativas de los pies --  
y en las ruedas delanteras que han basculado desde su posi- --  
ción inicial hasta contactar con las ruedas motrices trase- --  
ras de las que recibirá el movimiento.



1 Hecha la descripción a que se refiere la memoria  
que antecede, es preciso insistir en que los detalles de -  
realización de la idea expuesta, pueden variar, es decir, -  
que pueden sufrir pequeñas alteraciones, basadas siempre -  
8 en los principios fundamentales de la idea, que son en esen-  
cia los que quedan reflejados en los párrafos de la descrip-  
ción hecha. En efecto, el Artículo 48 del Estatuto vigente  
sobre Propiedad Industrial, establece como no patentables,  
en su apartado tercero, "los cambios de forma, dimensiones  
10 proporciones y materias de un objeto ya patentado" fijando  
así el criterio del legislador en el sentido de que paten-  
tada una idea que pueda dar lugar a una realidad práctica  
e industrializable, nadie podrá apoyarse en ella para, a -  
pretexto de haber introducido ligeras modificaciones, pre-  
18 sentarla como nueva y propia.

Este principio, en cuanto al alcance de la protec-  
ción del objeto patentado se refiere, se halla confirmado  
por numerosas Sentencias del Tribunal Supremo, y entre ---  
ellas, como más determinantes, en las de fecha 16 de octu-  
20 bre de 1954, 23 de enero 1959, 20 de marzo 1964 y otras.

Establecido el concepto expresado, en cuanto a -  
la amplitud que debe darse a la protección solicitada, se  
redacta a continuación la Nota de Reivindicaciones, de ---  
acuerdo con lo que se establece en el último párrafo del -  
28 apartado tercero del artículo 100 de la Ley, sintetizando  
así las novedades que se desean reivindicar:

#### NOTA DE REIVINDICACIONES

En resumen, el privilegio de explotación exclusi-  
va que se solicita, recaerá sobre las reivindicaciones si-  
30 guientes:

1                    1º.- JUGUETE CON FORMA DE VEHICULO, TRANSFORMA-  
BLE EN ROBOT POR IMPACTO, caracterizado por el hecho de que  
el cuerpo del vehículo comprende, como parte integrante de  
la zona delantera, dos piezas simétricas angulares articu-  
5                    ladas libremente por uno de sus extremos a los lados de la  
carrocería a la que complementan, mientras que en posición  
desplegada constituyen los brazos del robot en que se trans-  
forma el vehículo, teniendo en el extremo opuesto de aco-  
plamiento entre ambas piezas, un hueco donde se alojan  
10                    sendas piezas a modo de puños que tienden a salir constan-  
temente a impulsos de resortes, manteniéndose ocultas en la  
posición de plegado de las piezas una contra otra, estando  
provista una de dichas piezas, por la parte inferior o chás-  
sis del vehículo, de un dispositivo de gatillo para enlazar  
15                    las entre si, al tiempo que la base del gatillo está en  
contacto con una pequeña corredera provista de un diente,  
donde engarza un bastidor, portador del eje y ruedas delan-  
teras, que queda retenido en posición de vehículo, en tanto  
que, cuando es liberado por la acción de desplazamiento del  
20                    gatillo, producido por impacto del vehículo contra un obstá-  
culo, a cuyo fin dicho gatillo sobresale por la parte de-  
lantera, se articulan en tijera hacia las ruedas traseras,  
provocando la erección del vehículo sobre el alerón trasero  
de que va provisto y que tiene unas pequeñas ruedas comple-  
25                    mentarias, y sobre las propias ruedas delanteras que quedan  
en contacto tangencial con las ruedas traseras, recibiendo  
el movimiento de éstas para hacer avanzar al vehículo, ya  
transformado en robot, en dirección opuesta al avance ini-  
30                    cial, colaborando en la formación del robot el desplaza-  
miento de la cabina del vehículo, que es solidaria por el

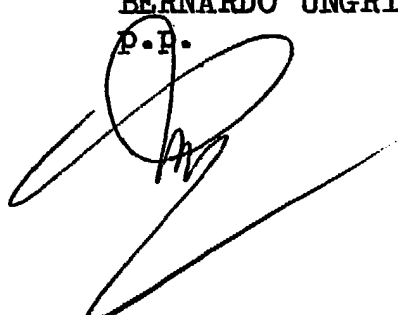
1 interior de una pieza que tiene la forma de la cabeza del  
robot y emerge entre las dos piezas simétricas que forman  
los brazos, dejando ver en dicho desplazamiento, las par-  
tes complementarias de las piernas, cuyos pies los consti-  
5 tuyen el alerón y sus pequeñas ruedas.

2.- Se reivindica por último como objeto sobre  
el que ha de recaer el Modelo de Utilidad que se solicita:  
JUGUETE CON FORMA DE VEHICULO, TRANSFORMABLE EN ROBOT POR  
IMPACTO.

10 Todo conforme queda descrito y reivindicado en  
la presente memoria descriptiva que consta de once pági-  
nas mecanografiadas y dibujos que se acompañan.

Madrid 5 de junio de 1985  
BERNARDO UNGRIA

P.P.



15

20

25

30

FIG. 1

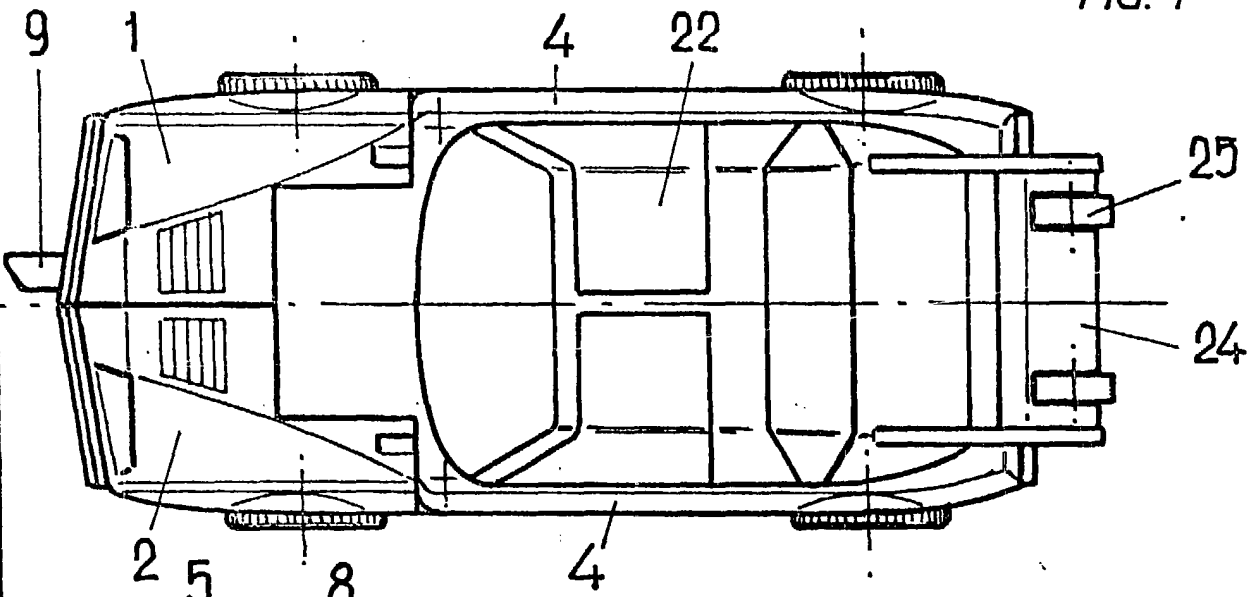
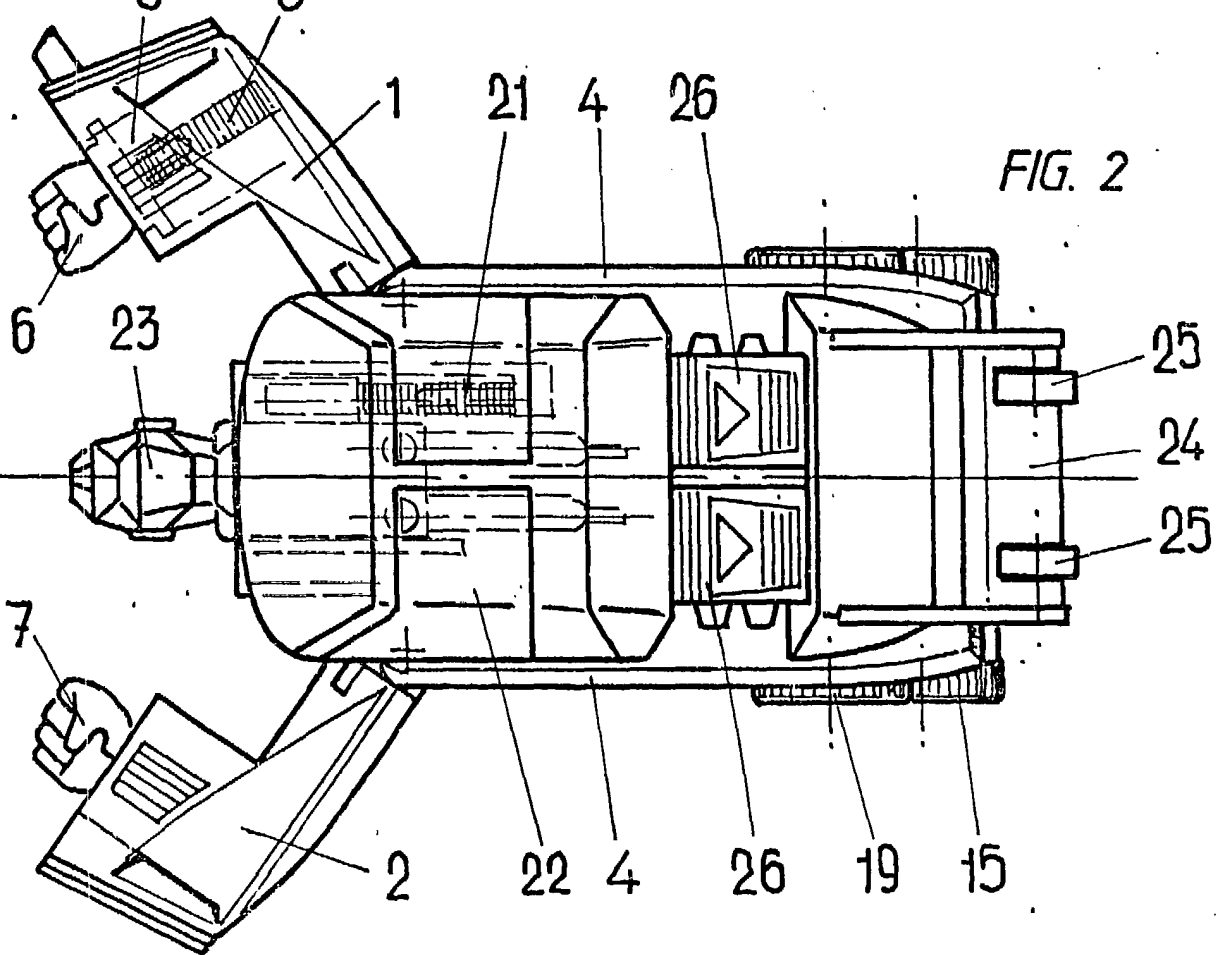


FIG. 2



**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 5 de Junio de 1985

**BERNARDO UNGRIA**

p. p.

FIG. 3

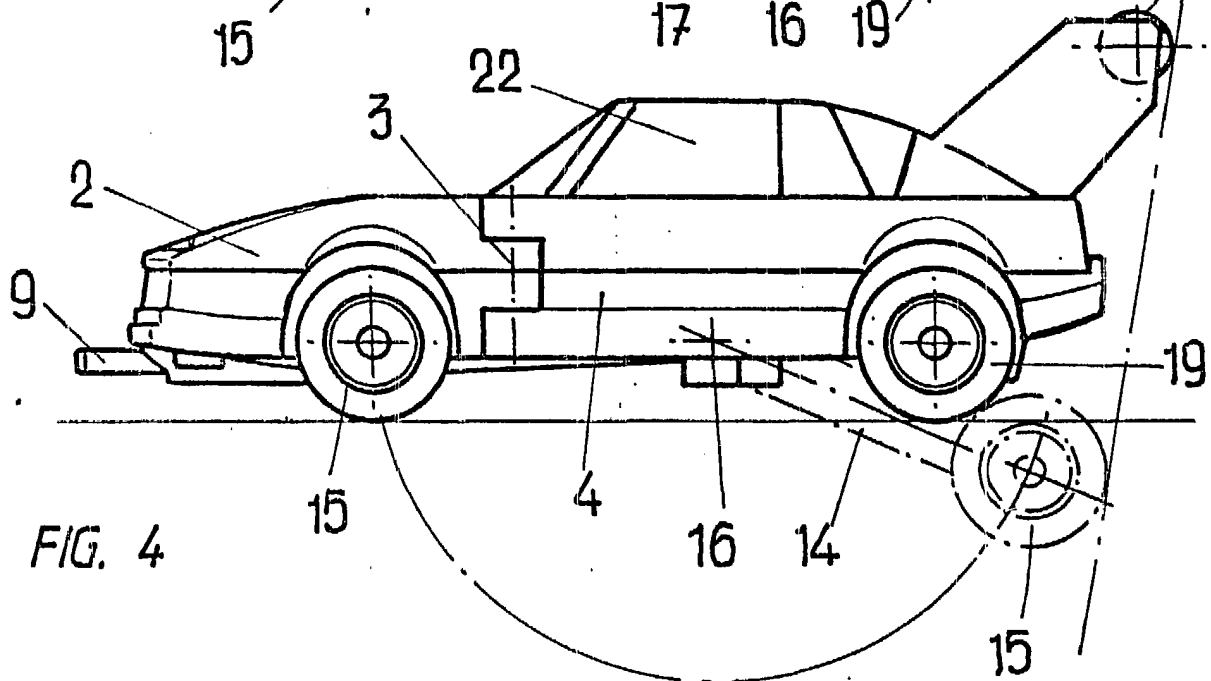
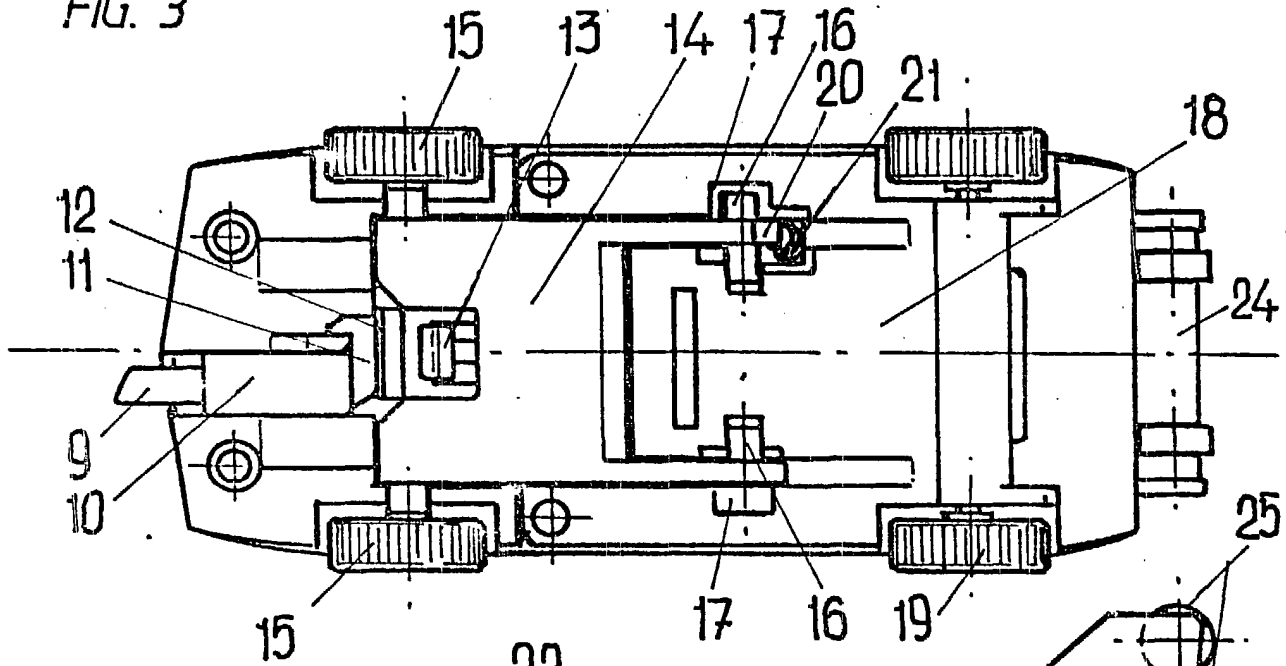


FIG. 4

**ESCALA VARIABLE**

Madrid, 5 de Junio de 1985

**BERNARDO UNGRIA**

P. P.