

338268



P A T E N T E
D E
I N T R O D U C C I O N

por "INSTALACION PARA MANIOBRAR AUTOMOVILES DE JUGUETE ELECTRICAMENTE ACCIONADOS", a favor de DON JOSE CABEDO GARCIA, de nacionalidad española, domiciliado en MADRID, "Menendez Pelayo, nº 121, Dpdo.".

- . -

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a una instalación para maniobrar automóviles de juguete eléctricamente accionados.

La finalidad de esta invención es perfeccionar las conocidas instalaciones a base de pistas por las que marchan los coches de juguete, dando a los jugadores para su manejo medios similares a la realidad, con los que deben demostrar su tacto para sacar el mayor rendimiento y enseñanza, representando todo ello un atractivo que reside en la maniobra controladora de la marcha, ya sea en pruebas individuales ó en competiciones entre varios jugadores.

5.

10.

338268



En la instalación objeto de esta invención se utiliza como pista de carreras la que responde al principio de tramos laminares de material aislante que llevan trazadas paralelamente a sus bordes tantas ranuras como coches hayan de intervenir en el juego, metalizando estas ranuras con una capa de un metal buen conductor de la electricidad, llevando cada coche su motorcito con escobillas inferiormente salientes para que, penetrando y en contacto permanente con la metalizada canal de dichas ranuras, se alimente de energía eléctrica dado que al empalmar los tramos de pista, se establece continuidad entre las respectivas canales parciales y cada ranura individualizada está conectada al manantial suministrador de energía eléctrica, que en la instalación de esta invención puede ser común para todas las ranuras o a su vez individualizada respecto a cada canalización conductora.

Esta pista se traza con toda la extensión que permita el local y desde luego aumentando sus dificultades de recorrido con curvas de muy distinto radio, cruces a distintos niveles y señalizaciones de partida y de meta de llegada, así como conexiones de cada canalización con contador convencional que señale el número de vueltas que cada coche consiga terminar sin incidentes de despiste.

La principal característica de esta invención es disponer en lugar conveniente desde el que se domine todo el conjunto de la pista, puestos de jugador, disponiendo cada puesto de un asiento para el jugador con un volante de tamaño normal y un pedal acelerador. Cada puesto de jugador está conectado eléctricamente a una de las metalizadas ranuras por las que haya de discurrir el coche respectivo, llevando el coche y el volante correspondiente un mismo color, distinto de unos a otros.

338268

20 MAR



- Otra característica importante de la invención es la de que en la inmediación de cada puesto de jugador hay un dispositivo monedero para introducción de moneda con la cual, además de poner en tensión el circuito, se excita un temporizador que regula así el tiempo durante el cual puede el jugador disponer de energía para su maniobra.
- 5.
- El ya referido contador de vueltas para cada coche, está en circuito independiente que se acciona mediante un contacto situado en cualquier punto adecuado del recorrido, registrando así en contador convencional y en la amplia ventanilla correspondiente, el número de vueltas para que el usuario pueda comprobar las conseguidas en el tiempo de que ha dispuesto.
- 10.
- En las figuras de los dibujos anexos se ilustra una realización del invento como ejemplo no limitativo.
- 15.
- En los dibujos:
- La fig. 1ª muestra la pista en planta, en este ejemplo para cuatro coches o sea con cuatro ranuras conductoras; y
- La fig. 2ª esquematiza el circuito de uno de los puestos de juego.
- 20.
- Como se ve en la fig. 1ª, fuera de la conocida pista, se indican cuatro puestos de jugador, cada uno con volante V y pedal acelerador A, no estando representado el dispositivo monedero e indicándose al fondo el contador, y en la fig. 2ª la fuente de alimentación AL puede alimentar simultáneamente todos los circuitos del juego, o cada juego contar con su propia fuente de alimentación. Desde luego el contador de vueltas debe permitir señalizar en sus ventanillas amplias cifras para dicho fin.
- 25.
- En la fig. 2ª, B indica un reostato vinculado al eje del volante V, y C es otro reostato vinculado al referido pedal acelerador A.
- 30.

338268

20 M



En D se señalan las cintas metálicas de alimentación, siendo F el contador de vueltas activado por contacto en un punto del recorrido adecuado y G el contacto del seleccionador de monedas que gobierna además, como hemos dicho, al temporizador H de duración del juego para cada jugador.

El funcionamiento del sistema eléctrico de la instalación es como sigue: estando el sistema en reposo, el volante V de cada puesto mantiene su reostato B sin introducir resistencia en el circuito, o sea que si el jugador introduce moneda en el selector monedero, y cerrar así el contacto G, dispone el circuito a la tensión máxima, pero como entonces el acelerador no está pisado y su cursor está separado de la resistencia vinculada a dicho pedal, está desconectada la alimentación.

El jugador empieza a pisar el pedal de A y entonces es cuando y el cursor pasa desde la posición C-1 de la fig. 2ª a la inicial que dispone así toda la resistencia en el circuito, o sea que conforme va pisando más a fondo va quitando resistencia y acelerando la marcha del coche y como el volante V sigue permitiendo el máximo de intensidad, llegará el coche a alcanzar su máxima velocidad, pero al llegar una curva, el jugador instintivamente gira el volante V y al meter con ello resistencia, disminuirá la velocidad del coche siendo la cuantía de la disminución función de la amplitud de giro del volante, a su vez función del radio de curvatura de la curva, y por ello graduable, es decir, que el volante no ejerce acción directora, innecesaria por asumirla la ranura metalizada, sino la reguladora de velocidad, y pasada la curva reintegra el volante a su posición inicial. A cada vuelta funciona el contacto E y así el marcador hace asomar en la ventanilla F el número de la vuelta, y así se sigue hasta agotar el tiempo determinado por H.

338268

20 MAR



Como se desprende de lo antes expuesto, esta instalación permite la jugada individual, o competiciones deportivas con intervención de varios jugadores en igualdad de condiciones iniciales, y cuyo tacto en acelerador y en volante les permitirá mostrar su pericia controladora de velocidades que quedará definida por el número de vueltas al circuito de la pista conseguido en un mismo tiempo para todos.

5. Dentro de la esencialidad del invento son aportables variantes de detalle asimismo protegidas. Podrá pues ser la pista del t-razado y extensión que se desee; emplear el número de coches que el ancho de la pista permita, coloreándolos, así como a los volantes, en distintos tonos de contraste eficaz y emplear los materiales más apropiados a su función peculiar.

N O T A

15. Hecha la descripción del presente invento se hace constar como no practicado ni puesto en ejecución en España, lo que a continuación se reivindica:

20. 1.- Instalación para competiciones con automóviles de juguete eléctricamente accionados, asimismo aplicable a jugadas individualizadas, cuya instalación es del tipo constituido por una pista de circuito cerrado, con curvas, cruces a distintos niveles y demás accidentes posibles en un circuito real, estando dotada la pista por tramos laminares empalmados, llevando cada tramo tantas ranuras paralelas a sus borde como coches posea la instalación, estando adecuadamente forradas estas ranuras en el material aislante de aquellos tramos por sendas tiras



- de metal buen conductor de la electricidad como cintas de alimentación del motorcito eléctrico de cada coche a través de escobilla o similar que, sobresaliendo de la parte inferior del mismo penetra en la correspondiente ranura metalizada, c a r a c -
5. t e r i z a d a porque los medios de control de arranque y velocidad en marcha de los coches, situados fuera de la pista y en sitio que domine toda la extensión de la misma, están materializados por un volante similar a los reales y un pedal acelerador en el suelo del puesto, de suerte que el jugador pueda
10. desde un asiento apropiado, hacer girar el volante y pisar el pedal acelerador para obtener las convenientes velocidades a cada accidente de la pista, disponiendo con dichos medios los arranques, paradas y variación de velocidad, máxima en los tramos rectos y convenientemente disminuida en proporción al radio
15. de curvatura de cada curva del recorrido.
- 2.- Instalación, de acuerdo con la reivindicación 1, c a -
20. r a c t e r i z a d a porque, para la realización de los precitados controles, cada puesto de jugador está eléctricamente conectado con su correspondiente coche a través de un circuito integrado por los elementos siguientes; un reostato vinculado al referido volante, otro reostato vinculado al pedal acelerador, un contacto en el dispositivo selector de monedas situado
25. en cada puesto de jugador, un control de duración del juego gobernado por el precitado dispositivo monedero, un contacto situado en apropiado punto de cada canal conductora de coche para controlar el número de vueltas que cada coche de a la pista, reflejado todo ello en un contador convencional con tantas ventanillas como coches entren/en juego, llevando cada uno de los mencionados volantes una coloración similar a la del coche a
30. que sirve, con distintos colores de un coche a otro.



- 3.- Instalación, de acuerdo con las reivindicaciones 1 y 2, caracterizada porque, en reposo, y estando el volante a manejar por el jugador en su posición normal y el acelerador sin pisar su pedal, el reostato de aquel está sin introducir resistencia alguna en el circuito, y el cursor del reostato del acelerador está completamente separado de su resistencia, pero cuando el jugador introduce moneda en el monedero afecto a su puesto, pone tensión en el circuito y a la vez excita el temporizador y pisando suavemente el pedal acelerador lleva el cursor del mismo a iniciar su recorrido por la resistencia de tal suerte que dicha iniciación supone la inclusión total de la resistencia en el circuito, o sea que el coche iniciará a su vez muy lentamente la marcha hasta que la progresión de espiras de la resistencia que van quedando fuera de circuito a medida que el pedal se va pisando más a fondo, permitirá que el coche llegue a alcanzar su máxima velocidad, y al presentarse una curva, el jugador instintivamente girará el volante y con ello introducirá resistencia en el circuito en proporción a la amplitud de dicho giro que dependerá a su vez del radio de curvatura de la referida curva, con lo que el coche disminuirá su velocidad que recuperará salvada la curva al retornar el volante a su posición inicial y así se continúa hasta agotar el tiempo controlado por el expresado temporizador anejo al monedero del puesto; viéndose entonces lo que el contador de vueltas señale.

4.- Instalación para maniobrar automóviles de juguete eléctricamente accionados.

Según se describe y reivindica en la presente memoria que consta de ocho hojas folladas y mecanografiadas por una

338268²⁰



sola cara y de una lámina de dibujos.

Madrid, a 20 de Marzo de 1967

José CABEDO GARCIA.

p. a.

JAIIME IBERIA
D. B.

ENCUADERADO EN TELA

338268

338268

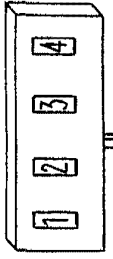


Fig. 1

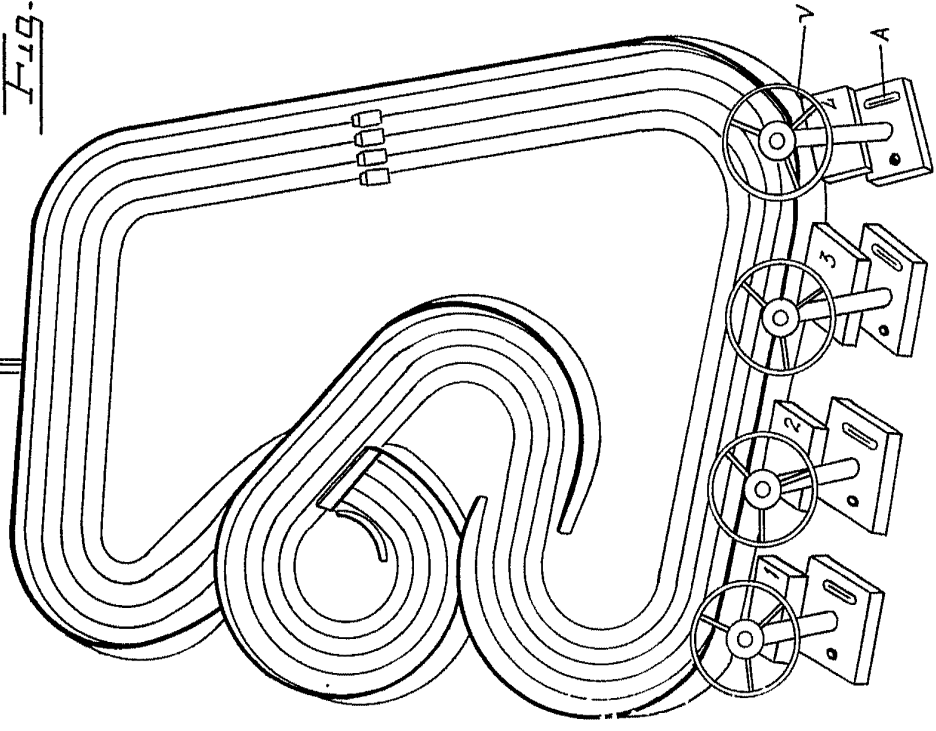
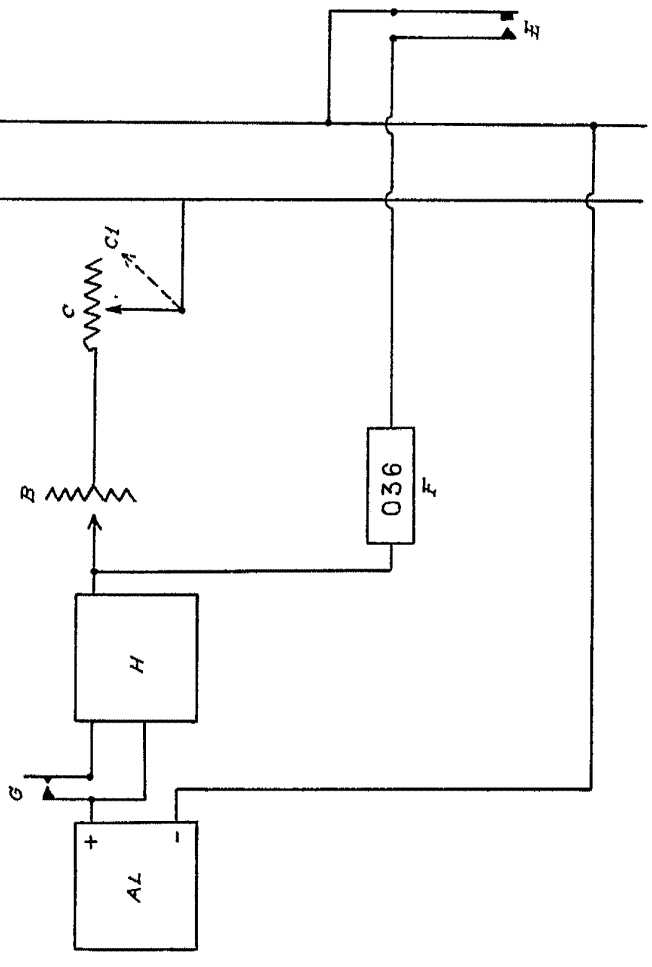


Fig. 2



Madrid 20 Marzo 1967

JAIME IBÉKOA

Firmado: JOSÉ RODRÍGUEZ

338268

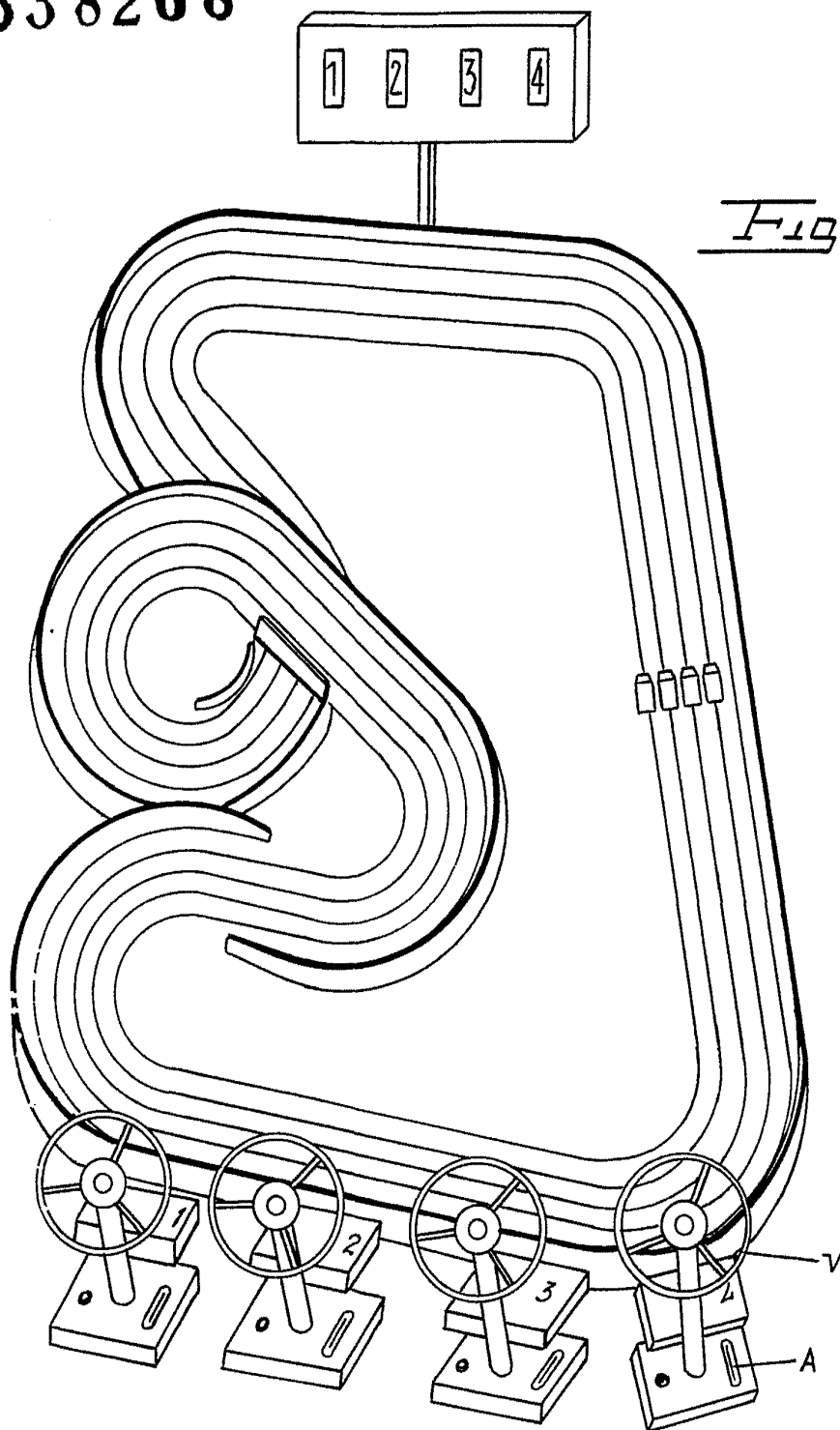
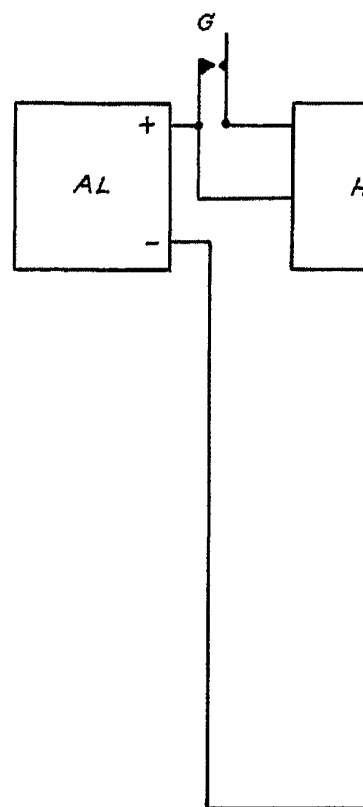


Fig. 1

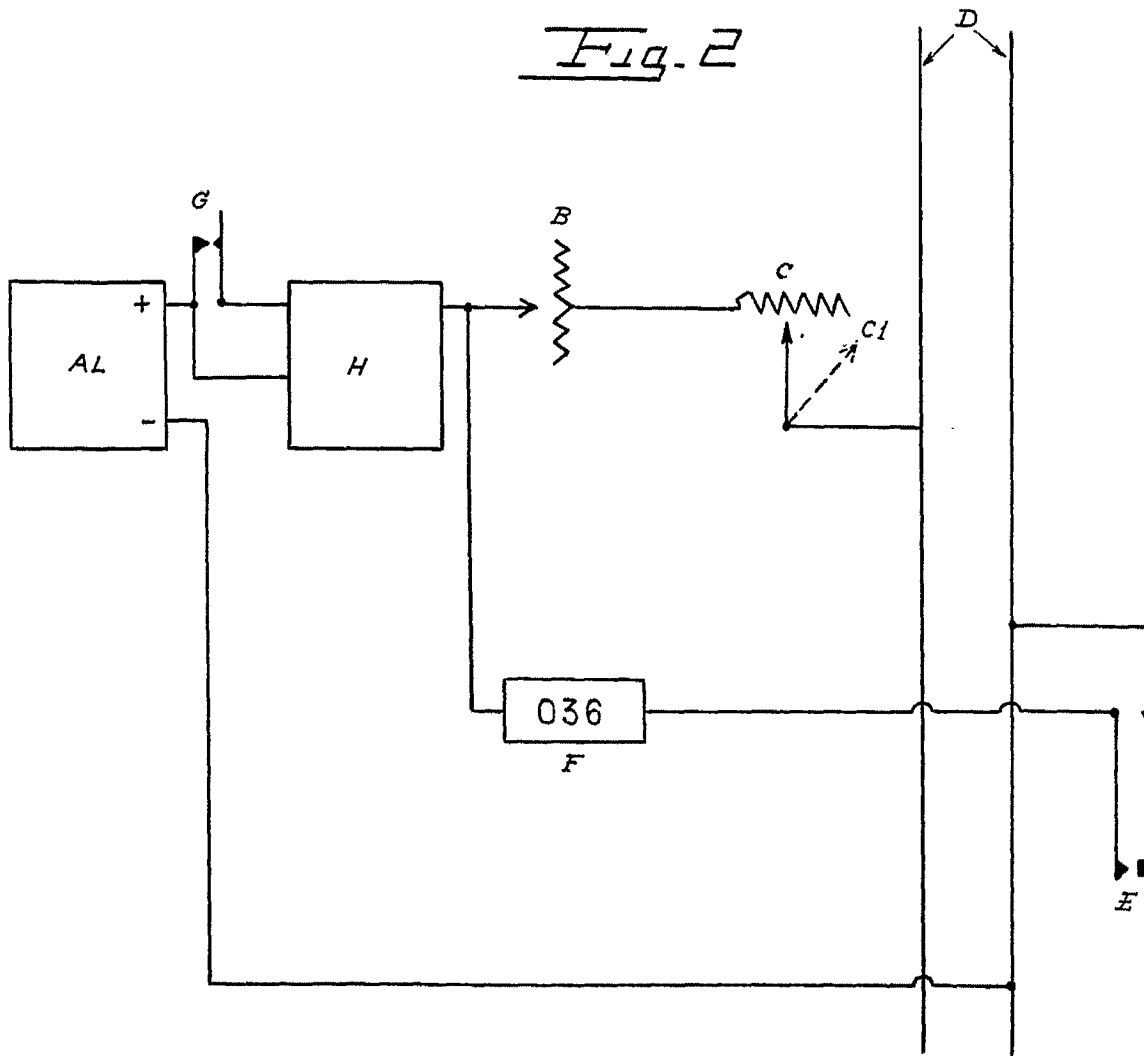


338268

Fig. 1



Fig. 2



Madrid 20. Marzo 1967

JAIME IBERN

Firmado: JOSE RODRIGUEZ