

S/Ref.: 11342SP

N/Ref. O.G. 29.143/mc.

431026

PATENTE DE INVENCION

Int. No.:	A63H

CONCEDIDA

13 ABR. 1976

MEMORIA DESCRIPTIVA

Sobre:

"SISTEMA ANIMADOR PARA JUGUETES DOTADOS DE FIGURA HUMANA"

Solicitante: La Corporación del Estado de Delaware: MATTEL, Inc.
domiciliada en: 5150 Rosserans Avenue - HAWTHORNE,
Calif 90250 U.S.A.

Inventores: D. Jurgis Sapkus, norteamericano
D. J. Stephen Lewis, norteamericano
D. John T. Benson, norteamericano
D. Kurt Ruppel, alemán.

La invención se relaciona en general con un dispositivo animador para juguetes de figura humana y más particularmente con un dispositivo sencillo y económico destinado a mover selectivamente el torso, pierna o brazo de tal juguete mediante accionamiento de un gatillo dispuesto en una empuñadura del tipo de pistola.

5.

A la vista de lo que antecede, es un objeto principal de la presente invención proporcionar un nuevo y útil dispositivo animador para juguetes de figura humana.

10.

Otro objeto de la invención es el de proporcionar un dispositivo animador del tipo descrito, para mover selectivamente el brazo, torso o pierna de dicho juguete mediante accionamiento de un gatillo dispuesto en una empuñadura del tipo de pistola.

15.

De acuerdo con una primera versión de la presente invención, se conecta desprendiblemente una empuñadura del tipo de pistola a un juguete de figura humana mediante un cinturón que abarca el torso de tal juguete y se conecta articuladamente a la empuñadura a través de un pestillo que puede soltarse tirando del mencionado gatillo.

20.

El citado gatillo gira una palanca primaria que mueve una barra de empuje a su acoplamiento con una palanca secundaria. La barra de empuje y la palanca secundaria son sostenidas por un manguito ranurado giratoriamente montado en la porción cilíndrica hueca de la empuñadura. En una primera posición girada del manguito, la palanca secundaria mueve una pierna del juguete. Luego puede girarse el manguito a una segunda posición en la que la palanca secundaria libera al pestillo, de manera que el juguete gire a través de un arco simulando el giro de un bateador de béisbol o similar. Cuando se gira el manguito -

25.

30.

a una tercera posición, la palanca secundaria se sitúa para acoplarse a un mecanismo de giro del brazo al accionarse el gatillo.

5. En una segunda versión de la invención, una palanca de giro del brazo es solidaria del gatillo, que libera selectivamente una palanca impulsada a resorte e impulsora a su vez de la pierna, y un resorte para giro del torso.

10. Las características de la presente invención que se consideran nuevas se exponen con detalle en las adjuntas reivindicaciones, la presente invención, tanto en lo que respecta a su organización como a su modo de funcionamiento, junto con otros objetos y ventajas de la misma, puede comprenderse mejor con referencia a la siguiente descripción, considerada en relación con los adjuntos dibujos, en los que caracteres de referencia análogos se refieren a elementos similares en las diversas vistas.

Breve descripción de los dibujos

20. La figura 1 es una vista en alzado frontal, con partes suprimidas para mostrar la construcción interna, de un juguete de figura humana combinadamente con un dispositivo animador que constituye una primera versión de la presente invención.

25. La figura 2 es una vista parcial en alzado lateral, con partes suprimidas para mostrar la construcción interna, de la combinación de la figura 1.

La figura 3 es una vista en sección transversal parcial, tomada a lo largo de la línea 3-3 de la figura 1.

30. La figura 4 es una vista en perspectiva parcial y ampliada de un medio animador accesorio del juguete de la figura 1.

La figura 5 es una vista en sección transversal an-

pliada del medio animador accesorio de la figura 4.

La figura 6 es una vista en sección transversal ampliada que muestra el dispositivo animador de la figura 1 en una primera posición de funcionamiento.

5. La figura 7 es una vista en sección transversal parcial que muestra el dispositivo de la figura 6 en una segunda posición de funcionamiento.

La figura 8 es una vista en planta que muestra el dispositivo de la figura 6 en una tercera posición de funcionamiento.

10. La figura 9 es una vista en perspectiva ampliada y despiezada del conector que enlaza el dispositivo de la figura 1 a un juguete del tipo citado.

Las figuras 10 y 11 son vistas en alzado parcial, ampliadas, del conector mostrado en la figura 9; y

15. La figura 12 es una vista en alzado, con partes mostradas en sección transversal, de un dispositivo animador que constituye una segunda versión de la presente invención.

Con referencia de nuevo a los dibujos y más particularmente a las figuras 1 y 2, se muestra un dispositivo animador que constituye una primera versión de la presente invención, designado en su conjunto por 150, combinadamente con un juguete de figura humana 12 que tiene una porción de torso inferior 14 y una porción de torso superior 16.

20. La porción de torso inferior 14 incluye una mitad frontal 18 y una mitad posterior 20 que están conectadas entre sí por una serie de pasadores 22, 24 y 26 en la mitad posterior 20, que se acoplan a unas adecuadas cavidades (no mostradas) de la mitad anterior 18. La mitad posterior 20 lleva también un pasador mayor 28 que se acopla a una cavidad 30 de la

30.

mitad anterior 18.

La porción de torso superior incluye una mitad frontal 32 y una mitad posterior 34 que se conectan entre sí por una serie de pasadores (no mostrados) que se acoplan a las cavidades 38 dispuestas en la mitad posterior 34.

La porción de torso superior 16 incluye una porción de diafragma 40 de diámetro reducido, acoplada en la parte superior abierta 42 de la porción de torso inferior 14, cuyas porciones están conectadas entre sí por un conector de goma elástica 44 que tiene un extremo superior 46 dotado de cabeza y acoplado en una abertura 48 dispuesta en un tabique 50 situado en la porción de torso superior 16 en la base del cuello cilíndrico 52. El conector 44 incluye un extremo inferior 54 provisto de una abertura 56 que, a su vez, puede acoplarse sobre el pasador 28 antes de insertarse éste en la cavidad 30.

El juguete 12 incluye también una cabeza 58 conectada al cuello 52 mediante un pasador de hongo 60 dotado de una cabeza 62 asentada en una cavidad 64 dispuesta en la base de la cabeza 58 y un conector de botón 66 asentado en un canal anular 68 dispuesto en el cuello 52. Además, el juguete de figura humana 12 incluye un par de piernas 70 y 72 dotadas de extremos superiores 74 articuladamente montados en bolas 75 en las aberturas 76 dispuestas para las piernas en la porción de torso inferior 14.

La porción de torso superior 16 incluye un par de aberturas 78 y 80 para los brazos 82 y 84 respectivamente, los cuales están rotatoriamente montados por los pasadores de hombro 86, cada uno de los cuales tiene un primer extremo 88 que sostiene una barra transversal, como la mostrada en 90 para el brazo 82, empotrada en una porción de hombro bulbosa 92 de --

5. aquí. Cada pasador 86 incluye un segundo extremo 94 que se bifurca y sostiene una cabeza 96. Cada hombro 92 está provisto de una ranura arqueada 98 a través de la cual se extiende un pasador asociado 86, de manera que los brazos 82 y 84 puedan girar lateralmente hacia el exterior desde la porción de torso superior 16. La porción de hombro 92 para el brazo 84 se acopla friccionalmente a la abertura 80 para dicho brazo y se mantiene acoplada a ella debido al tensado del pasador 86 por la cabeza atrapadora 96 contra una lámina vertical 100 fijada a la mitad de torso pósterosuperior 34.

10. Como se ve mejor en las figuras 1, 2, 4 y 5, el juguete 12 incluye también un accesorio o medio 10 animador de los brazos, que tiene un engranaje de piñón 102 sostenido por un cubo 104 apoyado en la abertura de hombro 78 mediante un reborde 106 atrapado en un canal anular 108 (figura 1) dispuesto en la porción de torso superior 16. El cubo 104 incluye una porción cilíndrica abierta 110 que se acopla friccionalmente al hombro 92 en el brazo 82, debido a la fuerza ejercida por el pasador 86 que pasa a través de una abertura 112 del cubo 104 y es mantenido en ella por la cabeza 96. El pasador 86 sostiene un disco 114 que sirve de cojinete de empuje para el engranaje de piñón 102.

15. El medio animador accesorio 10 incluye una cremallera 116 sostenida por un brazo 118 formado solidariamente con una placa accionadora 120. Esta placa está configurada formando una continuación de la pared posterior 122 de la porción de torso superior 16 y está oscilantemente montada en una abertura 124 dispuesta en aquélla. Dicha placa sostiene un muñón 126 apoyado en las placas verticales 128 y 130 de la pared posterior 122 y mantenido en posición en las mismas mediante

adecuados dedos, como el mostrado en 132 en la figura 2, que se extienden desde la mitad de torso antero-superior 32.

5. La placa 120 sostiene un par de topes 134 y 136 (figura 1) que descienden contra la pared posterior 122 impidiendo que la placa 120 pase más allá de dicha pared bajo la influencia del empuje aplicado por el conector 44 debido a su acoplamiento con una ménsula 138 (figura 5) que se extiende hacia el interior desde la placa 120.

10. Con referencia más detallada ahora a la figura 3, el brazo 82 puede girarse manualmente hacia atrás en la dirección de la flecha 140 ó en dirección contraria a las agujas del reloj, o sea, en la dirección de las flechas 142 para una rotación de 360°, ejerciendo suficiente fuerza para vencer la fricción entre el hombro 92 y el cubo o saliente 104, que permanece estacionario debido al acoplamiento del piñón 102 con la cremallera 116 (figura 4). Así, resultará evidente para los expertos en la materia que el medio animador accesorio 10 no obataculiza el normal valor recreativo de un juguete en el que el niño que lo usa desea manipular los brazo y piernas a diferentes posiciones en las que éstos permanescen hasta que se acciona de nuevo sobre ellos mediante una fuerza exterior.

15. Con referencia ahora a las figuras 4 y 5, el medio animador accesorio 10 puede usarse para simular en el juguete 12 golpes de kárate colocando primero manualmente el brazo 82 en la posición elevada que se muestra en la figura 4. La placa 120 puede moverse luego en la dirección de la flecha 144 venciendo el empuje ejercido por el conector 44 y moviendo la cremallera 116 para girar el piñón 102 lo suficiente para girar el brazo 82 a la posición mostrada con trazado disconti-

nuc en la figura 4. Las partes individuales del medio animador accesorio 10 se encontrarán entonces en la posición mostrada - en la figura 5 con trazado continuo, tras lo cual la placa 120 puede soltarse volviendo a la posición mostrada en la figura 4 con trazado continuo, por efecto del conector 44.

5.

Con referencia ahora a las figuras 1, 2 y 6 a 10, el dispositivo animador 150 incluye una empuñadura 152 del tipo - de pistola que tiene una empuñadura propiamente dicha 154, un gatillo 156 y un tambor hueco 158. La empuñadura 152 puede estar oscilantemente conectada al juguete 12 mediante un cinturón 160 que abarca a las porciones de torso 14 y 16 y que está conectado al tambor 158 por un pasador de articulación 162, de manera que el juguete 12 pueda girar en un arco alrededor del pasador de articulación 162 de la manera que se describirá más adelante.

10.

15.

El dispositivo animador 150 incluye también una palanca secundaria 164 que está oscilantemente montada en un manguito 166 (figuras 6 y 7) giratoriamente montado en el tambor 158, de manera que la palanca secundaria 164 pueda moverse selectivamente desde la posición mostrada con trazado continuo - en las figuras 1, 2 y 6 (en la que la palanca 164 está adaptada para girar la pierna 70) a la posición ilustrada en las figuras 7 y 8, en la que la palanca 164 está adaptada para accionar el brazo 82 y girar el juguete 12 alrededor del pasador de articulación 162, respectivamente. La palanca 164 incluye un extremo libre 168 adaptado para acoplarse a la placa 120 cuando la palanca 164 está en su posición de la figura 7. La palanca 164 sostiene un eje 170 junto a su extremo libre 168, cuyo eje está adaptado para acoplarse a la pierna 70 cuando la palanca 164 está en la posición mostrada con trazado continuo -

20.

25.

30.

- en las figuras 1, 2 y 6. Cuando se gira el manguito 166 para colocar la palanca 164 en su posición de la figura 8, un pestillo 172, que normalmente impide el giro del juguete 12 alrededor del pasador de articulación 162, pasa a un acoplamiento conector con una ranura 174, en el que la palanca 164 trabaja en el manguito 166, de manera que tal palanca libera al pestillo 172 cuando aquélla pasa desde la posición -- mostrada con trazado discontinuo en la figura 8 a la posición ilustrada con línea continua en la misma figura.
- 5.
10. Con referencia más detallada a las figuras 6, 7, 8 y 9, la empuñadura 152 incluye una mitad alojadora derecha -- 176 y otra izquierda 178, en las que una palanca primaria 180 (figuras 6 y 7) y el gatillo 156 están oscilantemente montados en los muñones 182 y 184 (figura 6), respectivamente. El
15. gatillo 156 puede moldearse a partir de un adecuado material polímero e incluye un resorte laminar solidario 186 que impulsa al gatillo 156 a la posición extendida que se muestra en la figura 6. El gatillo 156 incluye un extremo superior -- 188 acoplable a la palanca primaria 180 para girarla a su --
20. acoplamiento con una barra de empuje 190 alternativamente -- montada en una vía 192 dispuesta en el manguito 166 en la -- trayectoria de desplazamiento 164, de manera que la barra de empuje 190 gire a la palanca 164 alrededor de su pasador de articulación 194, que está giratoriamente montado en adecuadas
25. cavidades, como la mostrada en 196 en el manguito 166. -- Así, cuando se mueve el gatillo 156 en la dirección de la -- flecha 198, su extremo 188 girará a la palanca primaria 180 en la dirección de la flecha 200, causando el movimiento de la barra de empuje 190 y de la palanca secundaria 164 en la
30. dirección de la citada flecha. Debe destacarse que la barra

- de empuje 190 se acopla a la palanca primaria 180 junto a su extremo inferior 202 cuando la palanca secundaria 164 está en su posición de giro de la pierna, tal como se muestra con trazado continuo en la figura 6. Cuando la palanca secundaria 164 está en la posición mostrada en la figura 7, la barra de empuje 190 se acopla a la palanca primaria 180 aproximadamente en el punto medio entre el extremo 202 y el muñón 182. Se ha experimentado que se requiere más fuerza para accionar el brazo 82 oprimiendo la placa 120 que para accionar la pierna 70. Esta fuerza adicional es ofrecida por la palanca primaria 180 al actuar a través de un brazo de palanca incrementado -- cuando la barra de empuje 190 se acopla a la palanca primaria 180 entre sus extremos, en lugar de en su extremo inferior 202.

- Con referencia ahora a las figuras 2, 6 y 8 a 11, la empuñadura 152 puede estar desprendiblemente conectada a la -- abrazadera de cintura 160 por un soporte 204 que sostiene al pasador de articulación 162 y al pestillo 172 y que está oscilantemente conectado a la mitad alojadora izquierda 178 mediante acoplamiento del pasador 162 a un par de miembros esquineros 206 y 208 formados solidariamente con la mitad alojadora izquierda 178 cuando se moldea a partir de un adecuado -- material polímero. El soporte 204 está en contacto con los extremos 210 y 212 de la abrazadera de cintura 160 y sostiene un tornillo de mariposa 214 adaptado para acoplarse a rosca a una placa fileteada 215 de la abrazadera 160 para llevar los ex-- tremos 210 y 212 a su posición en el soporte 204 cuando se gira el tornillo de mariposa 214 en la dirección de la flecha 216 (figura 9).

- En la práctica, el niño usuario del juguete puede girar el manguito 166 hasta que la palanca secundaria 164 está --

en su posición de la figura 6. Entonces puede apretar el gatillo 156, produciendo el acoplamiento de la palanca 164 a la pierna 70 y su giro con movimiento golpeador de la pelota. Luego puede girarse el manguito 166 a su posición de la figura 8, en la que el pestillo 172 abarqua la ramura 174, de manera que la palanca 164 se acople al fiador 172 cuando se aprieta el gatillo 156, produciendo el giro del juguete 12 en un arco alrededor del pasador de articulación 162, simulando un bateador de béisbol o similar. El manguito 166 puede girarse entonces hasta que la palanca 164 está en su posición de la figura 7. Entonces puede apretarse el gatillo 156, causando la depresión de la placa 120 por el extremo 168 de la palanca 164 (figura 5), de manera que el medio animador 10 gire el brazo 82 hacia abajo, simulando un golpe de bates o similar.

Con referencia ahora a la figura 12, se muestra un dispositivo animador de un juguete de figura humana, que constituye una segunda versión de la presente invención, designado en su conjunto por 150A, combinadamente con el juguete 12, incluyendo una empuñadura 152A en la que está giratoriamente montado un gatillo 156A mediante un pasador 184A. El gatillo 156A está formado solidariamente con un resorte laminar 185A y con una palanca 164A de oscilación del brazo. La empuñadura 152A incluye también una palanca 164B de giro de las piernas, oscilantemente conectada a la empuñadura por un pasador de articulación 194A e impulsada hacia la pierna 70 por un resorte 217. La palanca 164B de giro de las piernas puede quedar retenida en la posición mostrada en la figura 12, contra la fuerza del resorte 217 mediante acoplamiento de un primer borde 218, formado en la palanca 164B, con un segundo borde

220 formado en el gatillo 156A. El resorte 217 incluye un brazo 222 que abarca un pasador de articulación 162A que conecta oscilantemente la empuñadura 152A a una abrazadera de cintura 160A. El brazo de resorte 222 se acopla entonces a dicha abrazadera 160A para girar el juguete 12 en un arco alrededor del pasador de articulación 162A cuando se aprieta el gatillo 156A para liberar un dedo 223 de su acoplamiento bloqueador con la abrazadera 160A.

En la segunda versión 150A de la presente invención, es necesario montar la palanca 164B de giro de las piernas o la abrazadera de cintura 160A contra la fuerza del resorte 217 antes de apretar el gatillo 156A. Así, si se monta primeramente la palanca 164B de giro de las piernas y luego se aprieta el gatillo 156A ligeramente, la palanca citada 164B será liberada y el resorte 217 la pondrá en acoplamiento con la pierna 70 para girarla. Un mayor apretamiento del gatillo 156A pondrá a la palanca 164A de giro del brazo en acoplamiento con la placa 120 para girar el brazo 80. Por otra parte, si se monta la abrazadera de cintura 160A, entonces el primer incremento de movimiento del gatillo 156A liberará al dedo 223 de dicha abrazadera, de modo que el resorte 217 girará a aquélla y al juguete 12 alrededor del pasador de articulación 162A.

Aunque los particulares dispositivos animadores de juguetes en figura humana aquí mostrados y descritos con detalle son plenamente capaces de conseguir los objetos y proporcionar las ventajas anteriormente expuestos, se comprenderá que son meramente ilustrativos de las versiones actualmente preferidas de la invención y que no se pretende ninguna limitación en los detalles de construcción o de diseño aquí

5. mostrados, aparte de las definidas en las adjuntas reivindicaciones, que forman parte de esta memoria. Siempre que se emplee el término "medios" en las reivindicaciones, tal término deberá interpretarse como definidor de la correspondiente estructura ilustrada y descrita en la memoria o el equivalente de la misma.

N O T A

10. La Patente de Invención que se solicita por veinte años para España, de acuerdo con la vigente Legislación, deberá recaer sobre: "SISTEMA ANIMADOR PARA JUGUETES DOTADOS DE FIGURA HUMANA", con Prioridad de la solicitud de Patente norteamericana Serial nº 427.873 de fecha 26 de Diciembre de 1.973, según las características esenciales de las siguientes:

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

15. 1ª.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana, provistos de apéndices rotatorios y de un torso, cuyo sistema comprende una empuñadura adaptada para conectarse desprendiblemente al citado juguete y manualmente accionada por el usuario de dicho dispositivo; medios de conexión/acoplables al citado torso para conectar al mismo dicha empuñadura; y un pasador de articulación que conecta oscilantemente dichos medios conectores a la citada empuñadura de tal manera que el juguete puede girar a través de un arco alrededor del referido pasador de articulación.
20. 2ª.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana, según la reivindicación 1, en el que dichos medios conectores comprenden un cinturón que abarca el mencionado torso por su sección media.
25. 3ª.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana, según la reivindicación 1, en el que dicha empuñadura
- 30.

dura incluye una palanca para acoplarse por lo menos a uno de los mencionados apéndices y medios accionadores para girar - tal palanca a su acoplamiento con tal apéndice por lo menos.

5. 4^a.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana, según la reivindicación 3, en el que dichos medios accionadores comprenden un gatillo oscilantemente conectado a la citada empuñadura, una palanca primaria oscilantemente montada en dicha empuñadura en la trayectoria de desplazamiento del gatillo para su accionamiento por él; una barra deslizablemente montada en la empuñadura en la trayectoria de desplazamiento de la palanca primaria para su accionamiento - por ella; y una palanca secundaria oscilantemente montada en dicha empuñadura en la trayectoria de desplazamiento de la barra para su accionamiento por ella.

15. 5^a.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana, según la reivindicación 3, en el que dichos medios accionadores comprenden un gatillo oscilantemente conectado a la empuñadura, cuyo gatillo incluye un borde acoplable a la citada palanca para impedir su movimiento hasta el accionamiento del gatillo; y un resorte conectado a la citada palanca para impulsarla a su acoplamiento con el referido borde hasta que el gatillo es separado del acoplamiento bloqueador con el mismo, girando luego rápidamente dicha palanca hacia - su acoplamiento con el citado apéndice por lo menos.

20. 6^a.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana, según la reivindicación 4, en el que dicha barra y la palanca secundaria están montadas en un manguito rotatoriamente montado en dicha empuñadura en asociación funcional con la palanca primaria de manera que la ventaja mecánica ejercida por esta palanca primaria pueda controlarse girando el
- 30.

mencionado manguito.

5. 7^a.- Sistema animador para juguetes dotados de figura humana provisto de apéndices rotatorios y de un torso, según reivindicaciones anteriores cuyo sistema comprende una empuñadura adaptada para conectarse desprendiblemente al citado juguete y accionarse a mano por el usuario de dicho dispositivo, medios de conexión acoplables al referido torso para conectar al mismo la empuñadura, un pasador de articulación que conecta oscilantemente dichos medios conectores a la empuñadura de tal manera que el juguete pueda girar a través de un arco alrededor del mencionado pasador de articulación, un gatillo oscilantemente conectado a la empuñadura, cuyo gatillo incluye una palanca para giro de brazos que se extiende desde él; una palanca para giro de brazos oscilantemente conectada a la empuñadura; un resorte que impulsa a la citada palanca para giro de piernas en dirección de avance de éstas y que impulsa a los referidos medios conectores en dirección de giro del torso; y medios de retención en el citado gatillo para controlar el funcionamiento de la palanca de giro de piernas y de los referidos medios conectores, de manera que tales palanca y medios conectores puedan montarse selectivamente --
10. contra el gatillo y liberarse luego tras el accionamiento de éste último.
15. 8^a.- "SISTEMA ANIMADOR PARA JUGUETES DOTADOS DE FIGURA HUMANA".
20. Según queda sustancialmente descrito en la presente

...../.....

Memoria que consta de dieciseis hojas, escritas a máquina
por una sola cara y acompañada de dibujos.

Madrid,

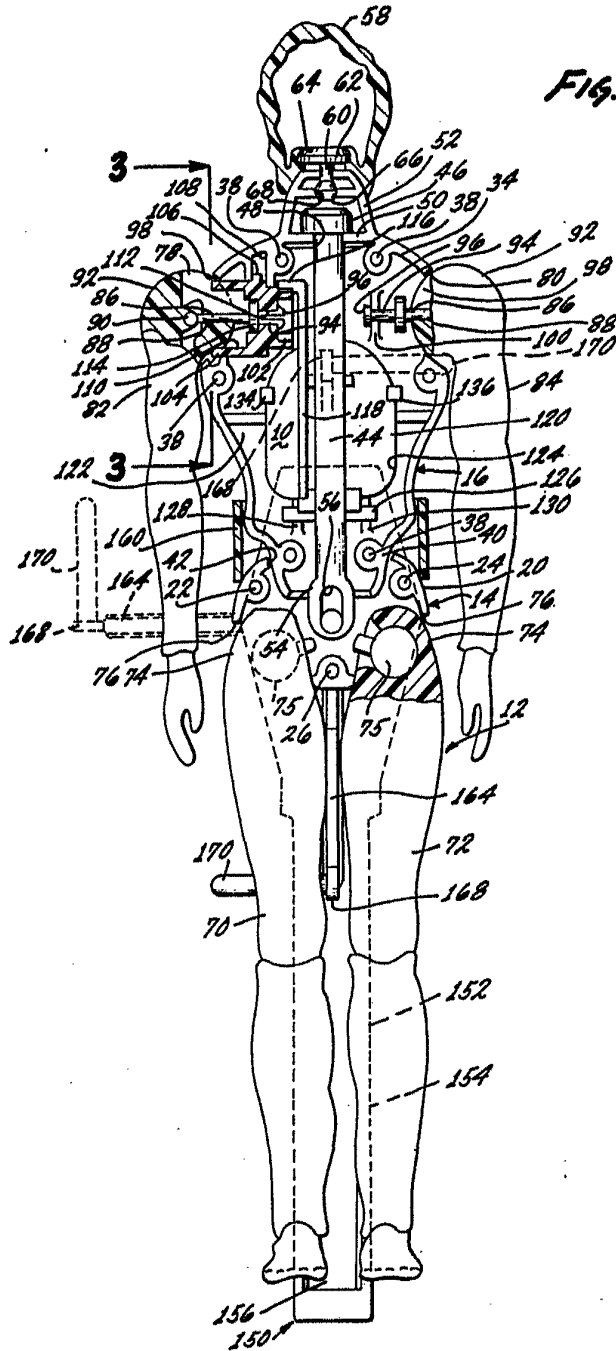
15 OCT. 1974

MATTEL, INC.

P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P. P.

Firmado: M.^a Dolores Jorquera



Madrid. 15 OCT. 1974
P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P.P.

Firmado: *[Signature]*
Firmado: *[Signature]*

Escala variable

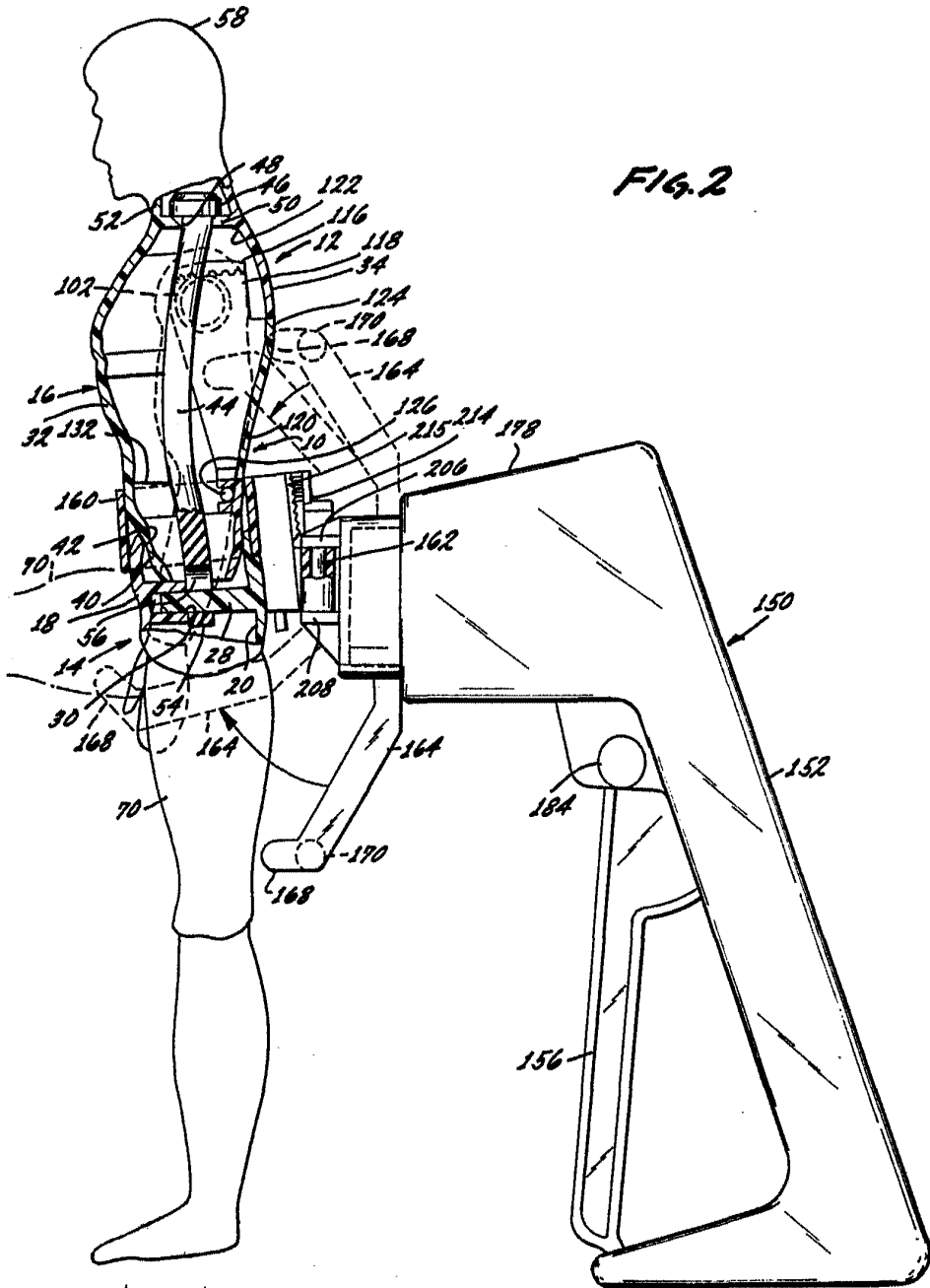
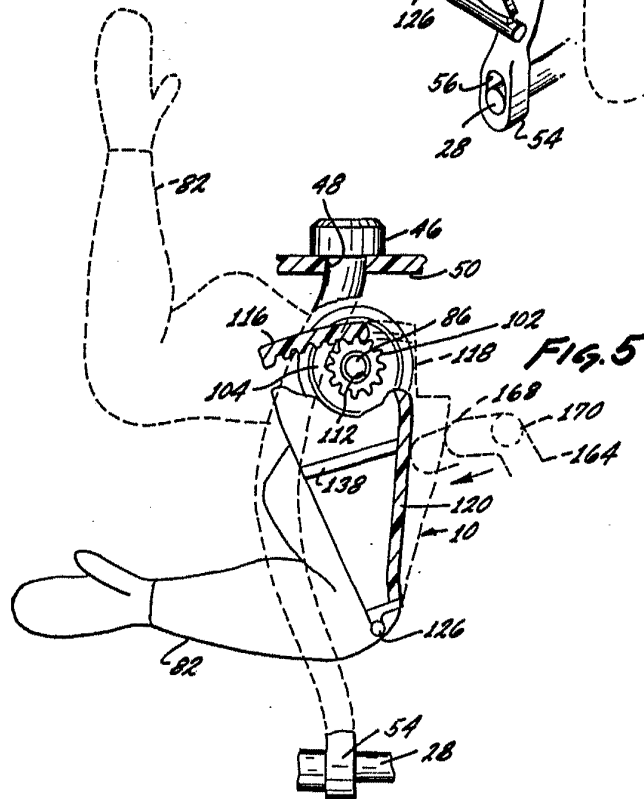
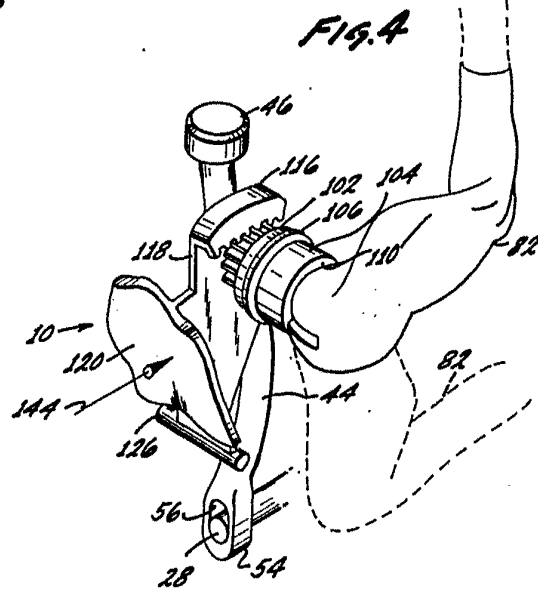
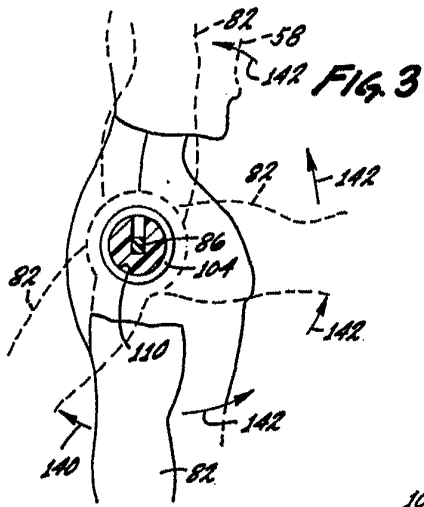


FIG. 2

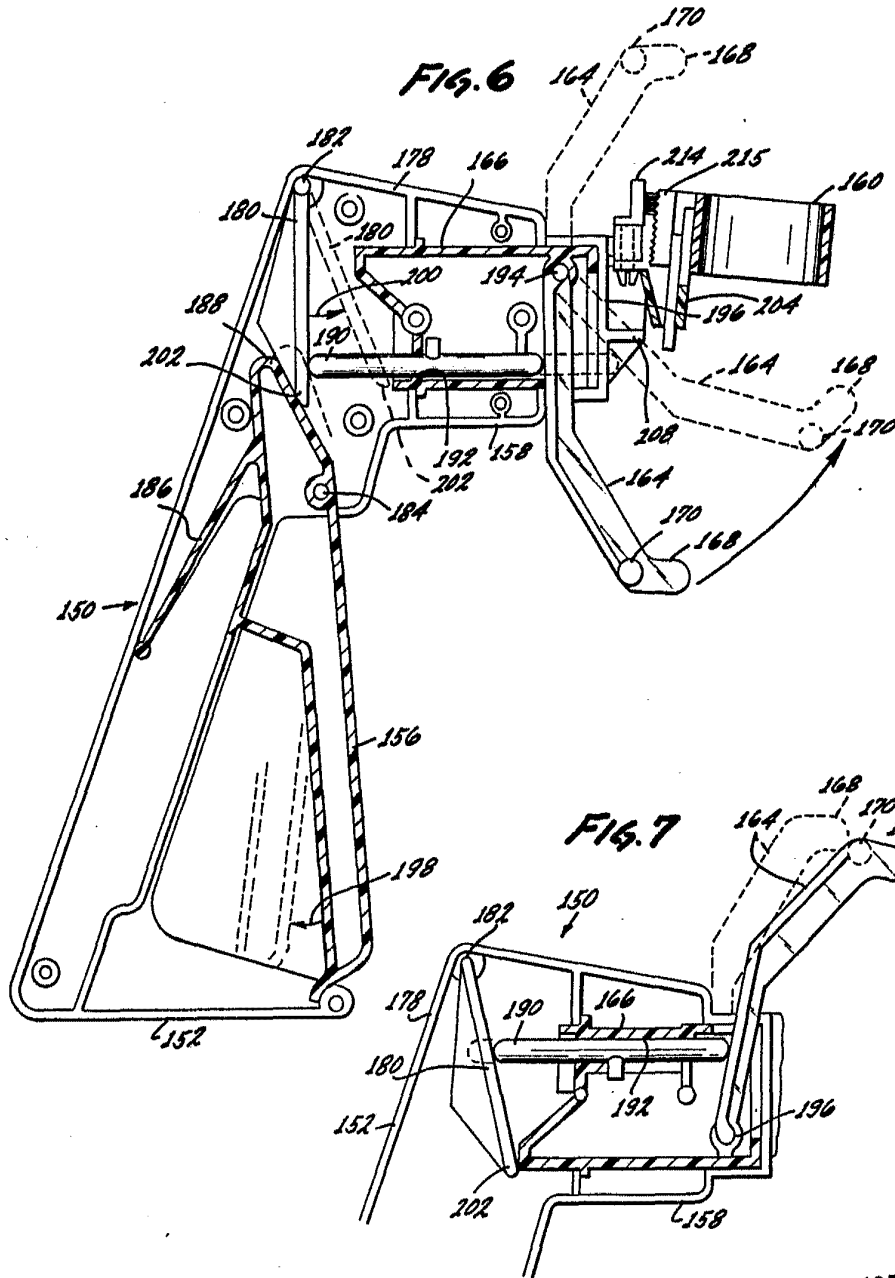
Madrid. 15 OCT 1974
P. P. FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P. P.
Firmado: M.ª Dolores Jorquera

Escala variable



Madrid 15 OCT. 1974
 P. P.
 FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
 F. P.
 Relojes Jorquera

Escala variable



15 OCT. 1974
 Madrid.
 P.P.
 EDIFICIO GARCIA CABREIZO
 P.P.
 Firmado: M. Dolores Jorquera

Escala variable

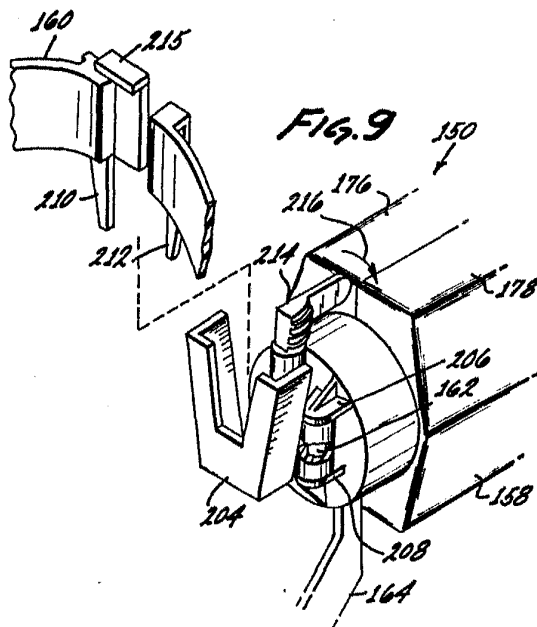
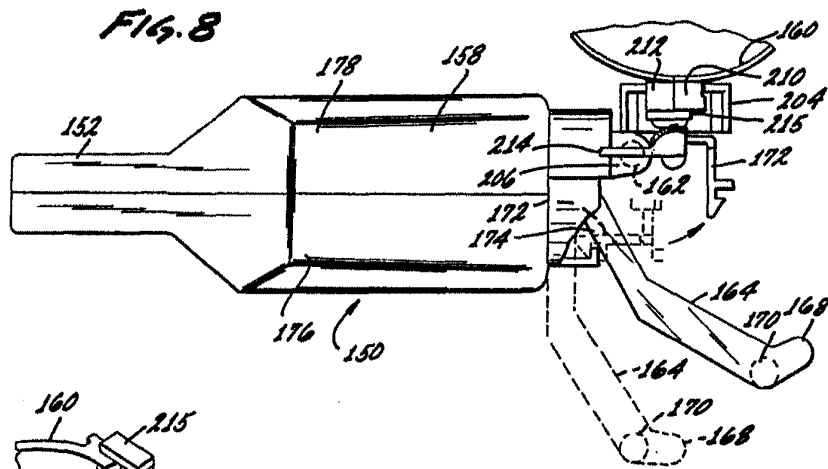
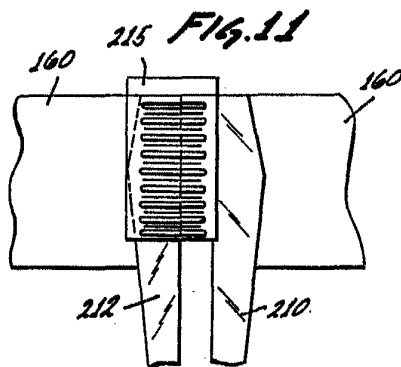
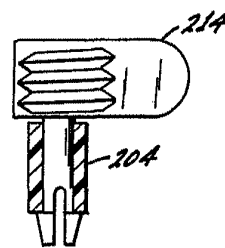
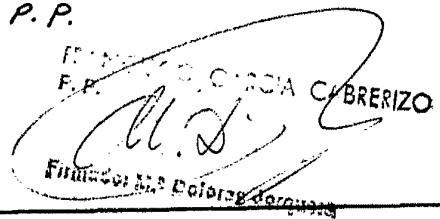


FIG. 10

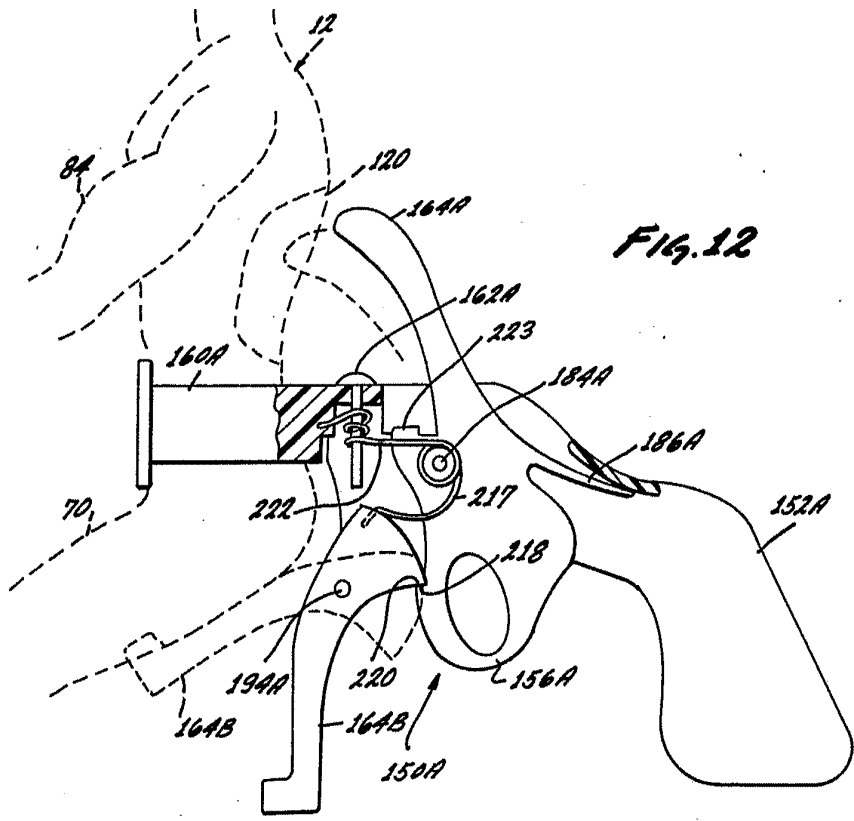


15 OCT. 1974

Madrid.
P. P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
 F. P.

 Filial de la Patente de Madrid

Escala variable



Madrid. 15 OCT. 1974
P.P.

FRANCISCO GARCIA CABRERIZO
P.P.
[Signature]
Firmado: M.ª Dolores Jorquera

Escala variable