

KRALJEVINA JUGOSLAVIJA

UPRAVA ZA ZAŠTITU



INDUSTRIJSKE SVOJINE

RAZRED 77 (2)

IZDAN 1 DECEMBRA 1936.

PATENTNI SPIS ŠT. 12695

Čufer Andrej, Jesenice, Jugoslavija.

Igrača za kotalenje po tleh, katera se avtomatično povrne k izhodišču.

Prijava z dne 17. oktobra 1935.

Velja od 1. marca 1936.

Predmet izuma je igrača, katera služi za kotalenje po tleh. V smislu izuma je v telesu igrače predvidena priprava, katera povzroči, da se igrača, potem ko se je pognala po tleh in se je nekaj časa kotila, avtomatično povrne nazaj k svojemu izhodišču. Na ta način je ustvarjena enostavna, toda zelo efektivna igrača.

Namen izuma se doseže s tem, da je v telesu igrače, katera ima v bistvu obliko otlega valja, pričvrščen gumijast trak, na katerem v sredini prosto visi utež. Pri kotalenju igrače se gumijasti trak navija, napetost traku pa nato povzroči povratno gibanje igrače k izhodišču.

Predmet izuma je v eni izvedbeni obliki prikazan v priloženi risbi, v kateri predstavlja

sl. 1 stranski pogled, deloma presek po podolžni osi igrače in

sl. 2 prečni presek po črti A—A iz slike 1.

Igrača obstoja iz kovinskega, lesenega ali sličnega otlega valja 1, katerega osnovni plošči 2 in 2' imata nekoliko večji premer od valja samega in služita kot koluta, po katerih se igrača pri uporabi kotali. Pri predloženi izvedbi sta koluta 2, 2' po načinu pokrova prosto nataknjena na valj 1. Na notranji strani kolotov je na sredini pričvrščen brezkonček gumijast trak 3. Ta trak poteka ob obeh kolutih 2, 2' pod laštama 4, 4', ki sta pričvrščeni na teh kolutih. Na sredini traku je obešena utež 5 na

način, ki je brez nadaljnega razviden iz sl. 2. Ta utež ne sme biti tako velika, da bi se zadevala znotraj ob valj 1. Kakor je razvidno, pritiska trak 3 oba koluta 2, 2' ob valj 1, tako da se moreta koluta v slučaju potrebe privzdigniti od valja 1 in je torej notranjost valja lahko dostopna.

Delovanje igrače po izumu je sledeče:

Igrača se požene po tleh, pri čemer se kotali po kolutih 2, 2'. Pri tem se gumijasti trak 3, katerega srednji del za časa kotalenja pridržuje vsled prosto viseče uteži 5 svojo prvotno lego, navija. Ko se igrača vsled trenja kolotov po tleh in vsled upora, s katerim se trak zoperstavlja navijanju, ustavi, povzroči napetost traku vrtilne momente ob obeh laštah 4, 4', ki imajo nasprotni smisel od onega pri navijanju traku, vsled česar se začne igrača pomikati nazaj in se povrne k izhodišču. Če je bil trak 3 pričetkom kotalenja popolnoma nenačrt, se vrne igrača vsaj do izhodišča. Razume se, da bo učinek gumijastega traku za povratno gibanje tem večji, čim večja je širina lašte 4, 4', ker se s povečanjem razdalje obeh delov traku — t. j. s povečanjem odprtine traku — poveča tudi ročica vrtilnih momentov. Razven tega zavisi delovanje priprave seveda tudi od jakosti traku in velikosti uteži.

Valj 1 more imeti najrazličnejše oblike, n. pr. obliko prizme i t. d. Tudi glede oblike in števila kolotov, po katerih se igrača kotali, ter načina pričvrstitve gumi-

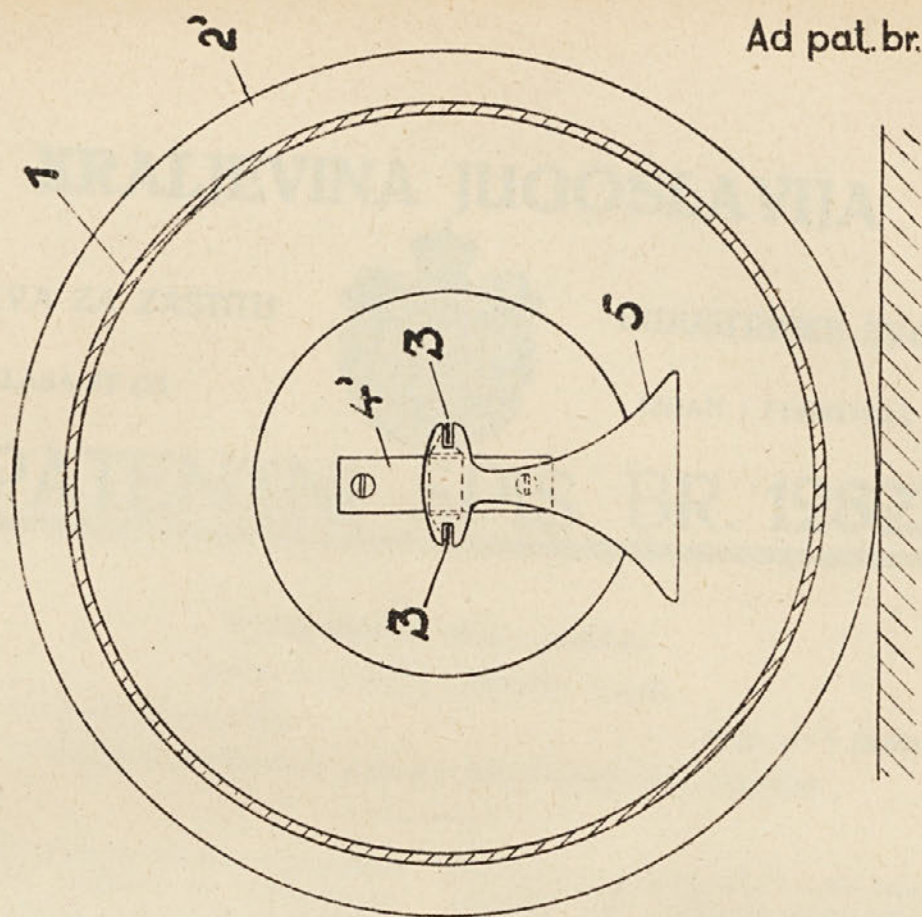
jastega traku na kolutih, pa tudi glede oblike in števila uteži so možne razne variacije, katere je vse subsumirati pod okvir tega izuma.

Patentni zahtev:

Igrača za kotalenje po tleh, katara se avtomatično povrne k izhodišču, označena

s tem, da obstoja iz v bistvu valjastega otlega telesa (1), na katerega osnovnih ploščah (2, 2') je znotraj na sredini pričvrščen brezkončen gumijast trak (3), katerega dela sta ob imenovanih ploščah držana v neki medsebojni razdalji in na katerem na sredini prosto visi utež (5), tako da se pri kotalenju igrače po tleh v poljubnem smislu trak navije, nato pa se vsled napetosti traku povzroči povratno gibanje igrače k njenemu izhodišču.

Sl. 2



Sl. 1

