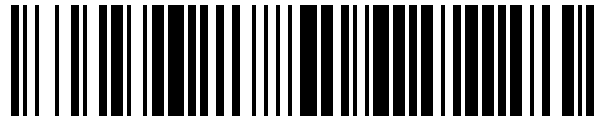


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 182 285**

21 Número de solicitud: 201730440

51 Int. Cl.:

A63B 33/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

07.04.2017

43 Fecha de publicación de la solicitud:

08.05.2017

71 Solicitantes:

EOLO SPORT HK LIMITED

**Room 307 Heng Ngai JewelryCentre. 4 Hok Yuen
St. East Hunghom, KOWLOON, HONG KONG HK**

72 Inventor/es:

PRIETO ESTÉVANEZ, Rafaél

74 Agente/Representante:

URIAGUERCA VALERO, Jose Luis

54 Título: **Gafa para juegos con agua**

ES 1 182 285 U

GAFAS PARA JUEGOS CON AGUA

DESCRIPCIÓN

5

OBJETO DE LA INVENCION

10 La presente invención se refiere a una gafa para juegos con agua, y más concretamente a una gafa que interactúa como juego cuando recibe impactos de agua, de manera que al recibir dichos chorros de agua impulsados por una pistola o elemento similar, se produce un deterioro en la visión del jugador, indicando que ha sido eliminado en el juego.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

15

Si bien en otros ámbitos de aplicación son conocidos petos, máscaras y elementos similares de protección que ante un impacto de un arma simulada detectan dicho impacto y advierten de la eliminación del jugador, como es el caso de juegos de "pistolas láser", y similares, en el ámbito del juego con pistolas de agua, se desconoce la existencia de cualquier medio similar, siendo precisamente este ámbito de uso mucho más habitual que el resto de juegos de este tipo, con las limitaciones que ello supone.

20

25 **DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION**

La gafa para juegos con agua que se preconiza viene a llenar este vacío técnico, en base a una solución sencilla pero eficaz.

30

Para ello, la gafa de la invención se caracteriza porque constituyéndose a partir de una montura convencional, con sus correspondientes patillas, presenta la particularidad de que en correspondencia con la parte superior de dicha montura incorpora una especie de prolongación o bastidor en el que se establecen dos zonas bien diferenciadas, una por encima de cada óptica de la montura, que en correspondencia con su parte superior se han previsto sendas clavijas que al recibir el impacto de un chorro de agua, actúan sobre unos

35

mamparos que se desplazarán inferiormente sobre la correspondiente óptica, presentando dichos mamparos un determinado grado de transparencia, que dificulte o impida la visión, pudiendo ser de un determinado color, en orden a indicar que el usuario de dicha gafa ha sido eliminado en el juego, al haber sido alcanzado por un chorro de agua sobre sus gafas.

5

Dichas clavijas encargadas de desplegar o hacer bascular los mamparos hacia la posición de no visión para el jugador, pueden volver a ocupar su posición inicial inoperante por medio de una palanca asociada a dichos mamparos, y actuable desde la zona central o puente de la montura, todo ello de manera tal que el conjunto de mamparos, clavija y palanca de rearme quedan situados y protegidos tras una carcasa o tapa posterior, que lógicamente quedará fijada a la montura de la gafa.

10

De esta forma, cuando durante el desarrollo del juego, uno de los jugadores es alcanzado por un chorro de agua en una o ambas clavijas de la gafa, el mamparo asociado a dicha clavija se desbloqueará, basculando en sentido inferior y quedando dispuesto sobre la zona de visión del ojo correspondiente, simulando dichos mamparos una ceguera o merma de visión del jugador, haciendo en consecuencia que tanto éste como el resto de jugadores adviertan de que el mismo ha sido debidamente alcanzado y por lo tanto eliminado o bien que al mismo se le resten los puntos que las reglas del juego tengan estimado.

20

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, de acuerdo con un ejemplo preferente de realización práctica del mismo, se acompaña como parte integrante de dicha descripción, un juego de planos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

25

30 La figura 1.- Muestra una vista en perspectiva y en explosión de las diferente piezas que participan en una gafa para juegos con agua realizada de acuerdo con el objeto de la presente invención.

La figura 2.- Muestra una vista en alzado frontal de la gafa de la invención.

La figura 3.- Muestra una vista en planta de la gafa.

5 La figura 4.- Muestra, finalmente, un detalle en perspectiva de la gafa a nivel de los medios de rearme de los mamparos.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

10 A la vista de las figuras reseñadas, puede observarse como la gafa para juegos con agua de la invención se constituye a partir de una montura (1), con sus ventanas (2) para la óptica (7), y las correspondiente patillas abatibles (12), con la especial particularidad de que en correspondencia con la parte superior de dicha montura (1) se ha previsto una especie de prolongación o bastidor (3) con dos zonas independientes (4) situadas por encima de las
15 ventanas (2), de manera que en cada una de dichas zonas se establecen respectivos orificios (5') en los que son encajables/desencajables sendas clavijas (5) a las que están asociadas respectivos mamparos (6) de un color y/o grado de transparencia determinado, que quedan situados en situación operativa tras las zonas (4) perforadas, y que son basculantes una vez liberadas con respecto a sendos ejes (8), al presionar el agua sobre las
20 clavijas (5), desplazándose sobre la óptica (7) de la ventana (2) que corresponda, afectando a la visión del jugador.

De forma más concreta, los mamparos (6) son basculantes con respecto a ejes (8) vinculados a una pieza intermedia (13) que incluye una palanca de rearme (9) desplazable
25 verticalmente sobre el frente de la gafa, tal como muestra la figura 4, cerrándose este mecanismo mediante una tapa posterior (10).

Por su parte, la óptica (7) presenta en correspondencia con sus extremos superiores sendas pestañas (11) de fijación a la carcasa superior de la montura.

30 De esta forma, y tal y como se ha dicho con anterioridad, los mamparos (6) se vinculan establemente a la zona superior de la carcasa de las gafas concretamente a las zonas (4) independientes, a través de las clavijas (5) asociadas a los mismos, de manera que el agua que impacte sobre dichas clavijas, es susceptible de desbloquearlas y hacer que los

mamparos de forma independiente se desplacen sobre la zona de visión del jugador, presentando éstos un color y/o grado de transparencia determinado que afecte a la visión del jugador.

- 5 Paralelamente, y para volver a bloquear las clavijas (5) en sus correspondientes orificios (5'), basta con traccionar en sentido superior de la palanca de rearme (9), volviendo a estar totalmente operativa la gafa.

REIVINDICACIONES

1^a.- Gafa para juegos con agua, caracterizada porque está constituida a partir de una montura (1), con sus ventanas (2) para la óptica (7), y las correspondiente patillas abatibles (12), con la particularidad de que en correspondencia con la parte superior de dicha montura (1) se ha previsto una especie de prolongación o bastidor (3) con dos zonas independientes (4) en cada una de las cuales se establecen respectivos orificios (5') en los que son encajables/desencajables sendas clavijas (5) a las que están asociadas respectivos mamparos (6) de un color y/o grado de transparencia determinado, que quedan situados en situación operativa tras las zonas (4), y que son liberables por efecto de la presión del agua sobre la zona de visión del usuario.

2^a.- Gafa para juegos con agua, según reivindicación 1^a, caracterizada porque los mamparos (6) son basculantes con respecto a ejes (8) vinculados a una pieza intermedia (13) que incluye una palanca de rearme (9) desplazable verticalmente sobre el frente de la gafa, mecanismo que queda protegido posteriormente mediante una tapa (10).

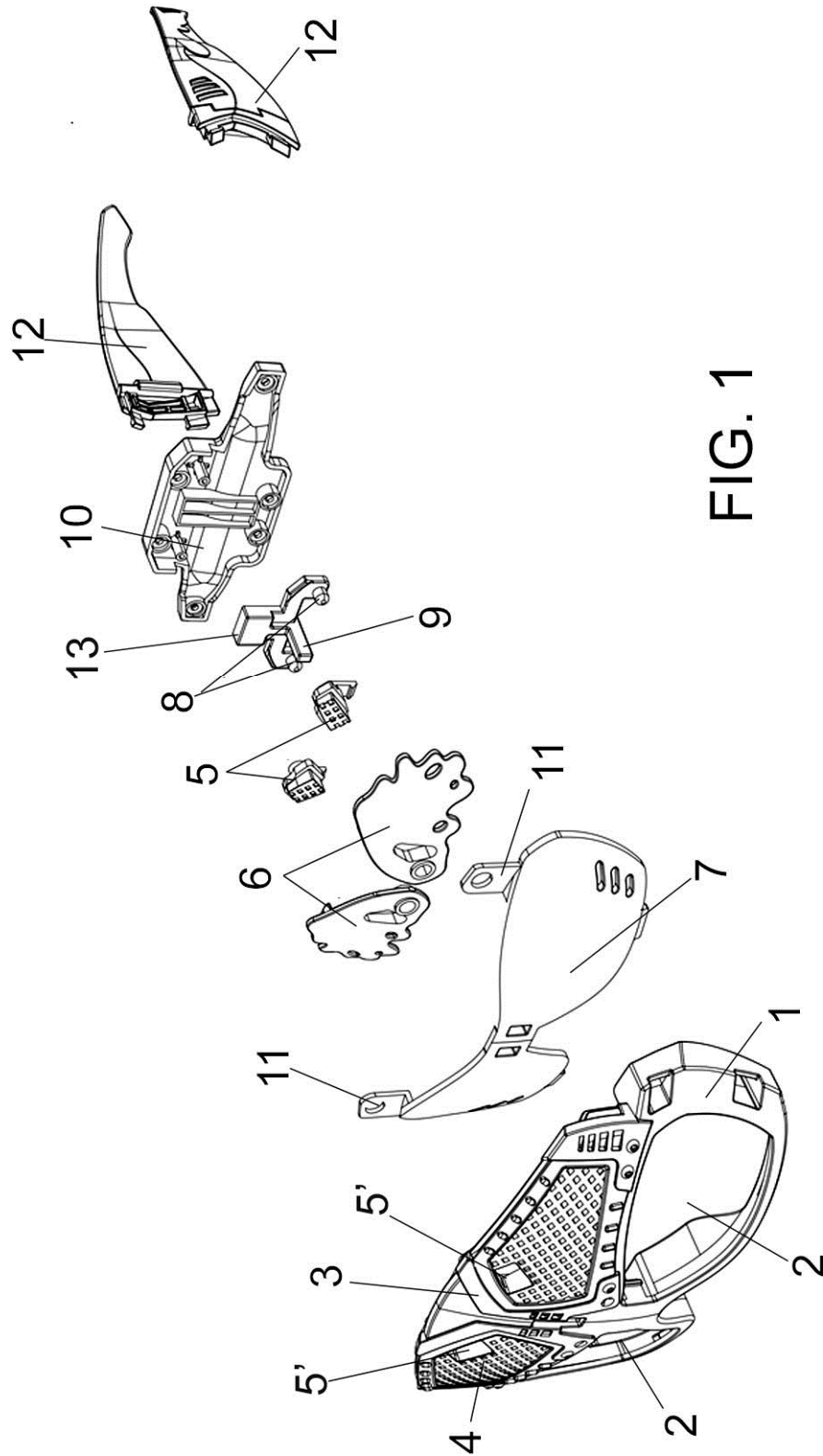


FIG. 1

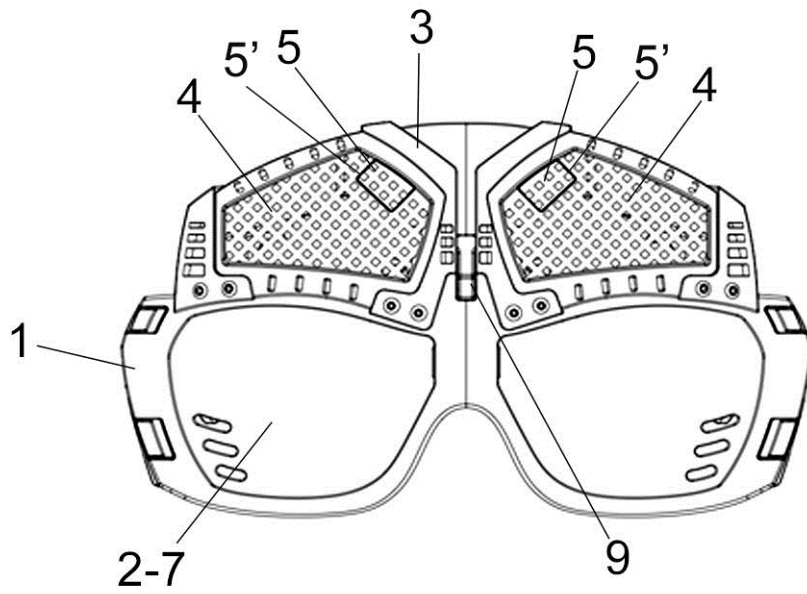


FIG. 2

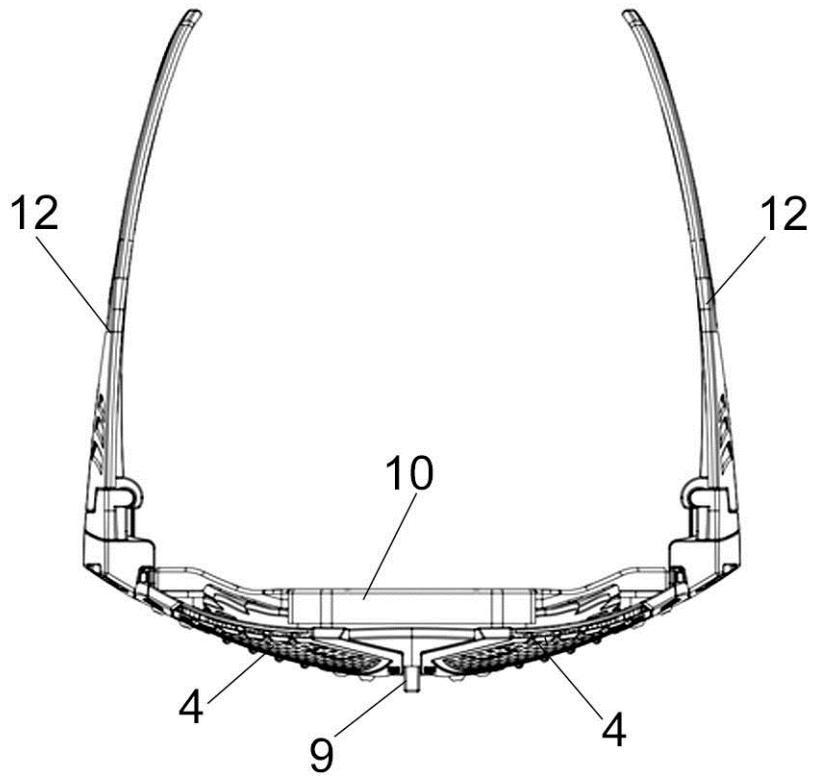


FIG. 3

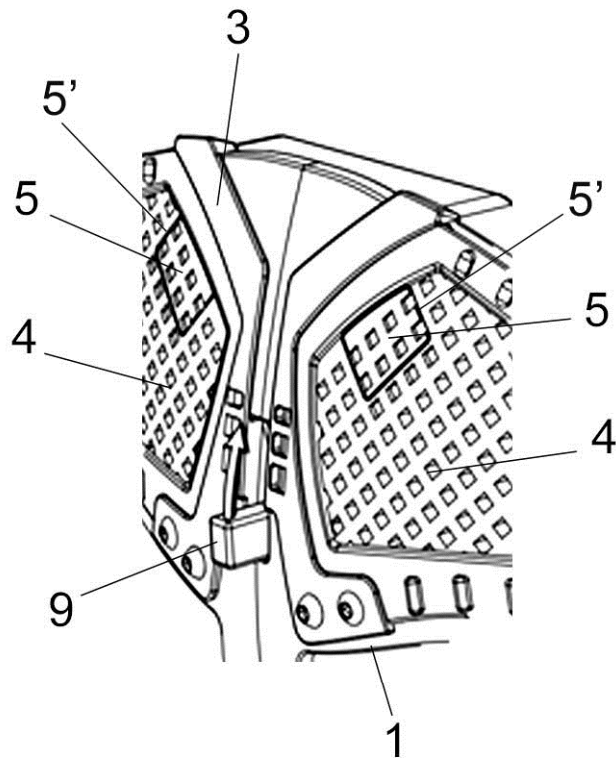


FIG. 4