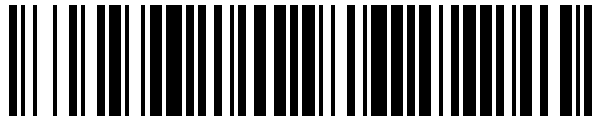


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 223 045**

21 Número de solicitud: 201831888

51 Int. Cl.:

A63G 25/00 (2006.01)

A63G 33/00 (2006.01)

A63H 33/26 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

07.12.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

15.01.2019

71 Solicitantes:

**SUR GESTIÓN Y ASESORAMIENTO
EMPRESARIAL, S.L. (100.0%)**

**C/ Loja, 3
18220 ALBOLOTE (Granada) ES**

72 Inventor/es:

ORTIZ RAMÍREZ, José Manuel

74 Agente/Representante:

DOMÍNGUEZ COBETA, Josefa

54 Título: **ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO**

ES 1 223 045 U

ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO

DESCRIPCIÓN

5 OBJETO DE LA INVENCION

La invención, tal como expresa el enunciado de la presente memoria descriptiva, se refiere a una atracción de feria multi-juego que aporta, a la función a que se destina, ventajas y características, que se describen en detalle más adelante, que suponen una mejora del estado actual de la técnica.

Más concretamente, el objeto de la invención se centra en una atracción de feria del tipo que se conoce como coches de choque o "autochoques", y que consiste en una plataforma metálica sobre la que ruedan y chocan coches pequeños provistos de bandas protectoras de goma y alimentados eléctricamente a través del techo al que están conectados, la cual presenta la particularidad de que los citados coches están dotados de pistolas láser de juguete con disparador y marcador/contador electrónico, por ejemplo mediante lector de código de barras, así como de objetivos complementarios para poder ser contabilizados al hacer diana en ellos el disparador de otro coche, objetivos que, además, también pueden repartirse en puntos fijos de la instalación, convirtiendo así la atracción convencional de los coches de choque en una atracción multi-juego que combina la diversión de dichos coches con la de los juegos de disparo, haciendo que sea más moderna y competitiva.

CAMPO DE APLICACIÓN DE LA INVENCION

El campo de aplicación de la presente invención se enmarca dentro del sector de la industria dedicada a la fabricación y adaptación de atracciones de feria, centrándose particularmente en el ámbito de los coches de choque y, abarcando al mismo tiempo los juegos de pistolas láser.

30 ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Como es sabido, los coches de choque es una atracción de feria muy conocida que, tradicionalmente, se limita a proporcionar al usuario la diversión de conducir un pequeño coche sobre una pista metálica con la intención de chocar y esquivar al resto de

conductores. Actualmente, aunque todavía es emocionante para muchos usuarios, normalmente los más pequeños, no se puede negar que, con la evolución de las tecnologías y el auge de los juegos electrónicos e informáticos, ha ido perdiendo atractivo para muchos de ellos, especialmente a usuarios jóvenes y maduros, lo cual, a su vez, provoca una importante reducción de los beneficios económicos que pueda tener. Por ello, sería deseable proporcionar los medios para convertir esta atracción tan tradicional en una atracción más moderna y competitiva de manera que aumente el número de usuarios que se sientan atraídos y emocionados con la misma.

Por otra parte, son conocidos los juegos de disparo con pistola láser de juguete, cuyo objetivo, normalmente formando parte de un equipo, es vencer a otro equipo o equipos obteniendo puntos por disparar a los contrarios. Sin embargo, este tipo de juego, o bien están disponibles para uso particular, en cuyo caso el usuario debe adquirir el equipo, poder quedar con otros contrincantes y disponer del espacio adecuado, o bien se juega en centros especialmente preparados para ello, que suele ser lo más corriente y lo que más valoran los usuarios, por la posibilidad de compartir el juego con más usuarios y a un menor coste económico.

El problema es que este tipo de centros, que puede estar más o menos extendido en grandes ciudades o poblaciones de cierto número de habitantes, no suelen existir en poblaciones más pequeñas, ya que la inversión que precisa no es rentable.

El objetivo de la presente invención es, pues, solventar ambos problemas a través de una misma solución, es decir, modernizar las atracciones de feria de coches de choque combinando en ellos los componentes de un juego de disparo con pistolas láser de juguete, con lo que se le otorga una ventaja competitiva respecto al resto de atracciones y, al mismo tiempo, proporcionar un medio práctico y simple de que en las poblaciones pequeñas, donde no suelen existir locales dedicados a este tipo de juegos de disparo contra otros múltiples usuarios, puedan disfrutar de ellos, ya que a estas poblaciones sí que suelen llegar periódicamente los feriantes.

Por otra parte, y como referencia al estado actual de la técnica, cabe señalar que, al menos por parte del solicitante, se desconoce la existencia de ninguna otra atracción de feria que presente unas características técnicas, estructurales y constitutivas que sean iguales o semejantes a las que presenta la que aquí se reivindica.

EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

La atracción de feria multi-juego que la invención propone permite alcanzar satisfactoriamente los objetivos anteriormente señalados, estando los detalles
5 caracterizadores que lo hacen posible y que la distinguen convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que acompañan a la presente descripción.

Más concretamente, lo que la invención propone, tal como se ha apuntado anteriormente, es una atracción de coches de choque en la que, además del juego tradicional de conducir el
10 coche intentando chocar con los demás coches y/o evitar que estos choquen con uno, pudiendo ser tanto de los destinados a mayores como a niños pequeños, al mismo tiempo se puede jugar a juegos de disparo con pistolas láser de juguete, ya sea individualmente o en grupo y con los usuarios de los otros coches y/o disparando a puntos fijos de la instalación.

15 Para ello la atracción comprende, pistolas láser de juguete con disparador y marcador/contador electrónico, por ejemplo mediante lector de código de barras, incorporados en todos o algunos de los coches, y objetivos, es decir, dianas consistentes en dispositivos electrónicos complementarios al sistema disparador de las pistolas para poder
20 ser contabilizados al hacer diana en ellos, pudiendo existir objetivos móviles en todos o algunos coches y/u objetivos fijos instalados en diferentes puntos de la atracción, por ejemplo los pilares que sostienen el techo de la pista, bancos adyacentes, plafones laterales, etc.

25 Más específicamente, el coche incluye, al menos, una pistola láser de juguete y un marcador/contador, añadido como accesorio a su estructura, estando la pistola, preferentemente, vinculada a través de un cable retráctil a dicho marcador/contador, habiéndose previsto un soporte de apoyo para la misma, atornillado al borde superior del chasis, junto al volante, de manera que puede sujetarse en ella cuando no se usa y ser
30 utilizada tanto por el conductor como por el acompañante para apuntar a los diferentes objetivos, pudiendo estar alimentada eléctricamente a través de pilas propias o a través de la propia alimentación eléctrica del coche.

Además, preferentemente, los disparadores de las pistolas llevan incluido un software
35 estándar de lectura de código de barras, mientras que las dianas u objetivos llevan impreso

dicho código de barras que puede ser intransferible, de esta manera cada atracción solo podrá utilizar sus coches y pistolas, dotando al sistema de mayor protección frente a terceros ya que el código de barras solo puede ir ligado a ese producto y atracción.

- 5 Los puntos obtenidos al hacer diana en los objetivos con las pistolas se verían reflejados en el marcador/contador del propio coche, situado junto al soporte de la pistola, sin que se descarte que también o de manera alternativa quede reflejado en otro lugar que se establezca, por ejemplo, un panel marcador común para todos los coches participantes.

10 DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de un juego de planos en que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

15 La figura número 1.- Muestra una vista en esquemática en perspectiva de un ejemplo de la atracción de feria multi-juego, objeto de la invención, apreciándose las principales partes y elementos que comprende, así como su configuración y disposición.

20 La figura número 2.- Muestra una vista esquemática en perspectiva lateral de uno de los coches con que cuenta la atracción de feria, según la invención, apreciándose los elementos caracterizadores que incorpora.

25 Y la figura número 3.- Muestra una vista esquemática en perspectiva de la zona del interior del coche en que se encuentra el volante, mostrando el marcador y la pistola de disparo que incorpora.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

30 A la vista de las mencionadas figuras, y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ellas un ejemplo de realización no limitativo de la atracción de feria multi-juego de la invención, la cual comprende lo que se indica y describe en detalle a continuación.

35 Así, tal como se aprecia en dichas figuras, la atracción (1) en cuestión, consiste en una

atracción de coches de choque que, de manera conocida, se configura a partir de una pista (2) eléctrica que, conformada por una plataforma (3) y un techo (4) metálicos, alimenta una pluralidad de pequeños coches (5) que se deslizan sobre la plataforma (3) vinculados al techo (4) a través de conectores (6), y se distingue por comprender: pistolas (7) láser de juguete, incorporadas en todos o algunos de los coches (5), con sistema disparador y marcador/contador (8) electrónicos, por ejemplo mediante lector de código de barras; y objetivos (9), consistentes en dispositivos electrónicos complementarios al sistema disparador de las pistolas (7) para poder ser contabilizados en el marcador/contador (8) al hacer diana en ellos.

10

En la realización preferida, cada coche (5) incorpora, añadido como accesorio a su estructura, una pistola (7) y un marcador/contador (8) asociado a ella a través de un cable retráctil (no representado). Preferentemente, al menos, la pistola (7) se puede acoplar en un soporte (10), atornillado al borde superior del chasis del coche (5) junto al volante (11) del mismo, como se observa en la figura 3, de manera que queda sujeto cuando no se usa y accesible para poder ser utilizada tanto por el conductor como por el acompañante del coche.

15

Por su parte, los objetivos (9) se incorporan, de manera individual o plural, en el chasis de cada coche (5) y/o fijados en diferentes puntos de la atracción, por ejemplo, en los pilares (12) que sostienen el techo (4) de la pista (2).

20

Por último, cabe señalar que, opcionalmente, la atracción (1) también contempla la existencia de un marcador/contador (8) independiente de los coches (5) integrado en un panel (13) fijado a algún elemento de la instalación, para mostrar la puntuación de todas las pistolas (7).

25

Descrita suficientemente la naturaleza de la presente invención, así como la manera de ponerla en práctica, no se considera necesario hacer más extensa su explicación para que cualquier experto en la materia comprenda su alcance y las ventajas que de ella se derivan, haciéndose constar que, dentro de su esencialidad, podrá ser llevada a la práctica en otras formas de realización que difieran en detalle de la indicada a título de ejemplo, y a las cuales alcanzará igualmente la protección que se recaba siempre que no se altere, cambie o modifique su principio fundamental.

35

REIVINDICACIONES

1.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO que, consistente en una atracción de coches de choque conformada a partir de una pista (2) eléctrica que, con una plataforma (3) y un techo (4) metálicos, alimenta una pluralidad de coches (5) que se deslizan sobre la plataforma (3) vinculados al techo (4) a través de conectores (6), está **caracterizada** por comprender: pistolas (7) láser de juguete, incorporadas en todos o algunos de los coches (5), con sistema disparador y marcador/contador (8) electrónicos, y objetivos (9), consistentes en dispositivos electrónicos complementarios al sistema disparador de las pistolas (7) para poder ser contabilizados en el marcador/contador (8) al hacer diana en ellos.

2.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según la reivindicación 1, **donde** el sistema disparador de las pistolas (7) es lector de código de barras.

3.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según la reivindicación 1 ó 2, **donde** cada coche (5) incorpora, añadido como accesorio a su estructura, una pistola (7) y un marcador/contador (8) asociado a ella a través de un cable retráctil.

4.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según la reivindicación 3, **donde**, al menos, la pistola (7) se puede acoplar en un soporte articulado (10), atornillado al borde superior del chasis del coche (5) junto al volante (11) del mismo, de manera que queda sujeto a la misma cuando no se usa y accesible para poder ser utilizada tanto por el conductor como por el acompañante del coche.

5.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4, **donde** cada los objetivos (9) se incorporan, de manera individual, en el chasis de cada coche (5).

6.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4, **donde** los objetivos (9) se incorporan, de manera plural, en el chasis de cada coche (5).

7.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 6, **donde** los objetivos (9) se incorporan fijados en diferentes puntos de la atracción, por ejemplo, en los pilares (12) que sostienen el techo (4) de la pista (2).

8.- ATRACCIÓN DE FERIA MULTI-JUEGO, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, **que** contempla la existencia de un marcador/contador (8) independiente de los coches (5), integrado en un panel (13) fijado a algún elemento de la instalación, para mostrar la puntuación de todas las pistolas (7).

5

FIG. 1

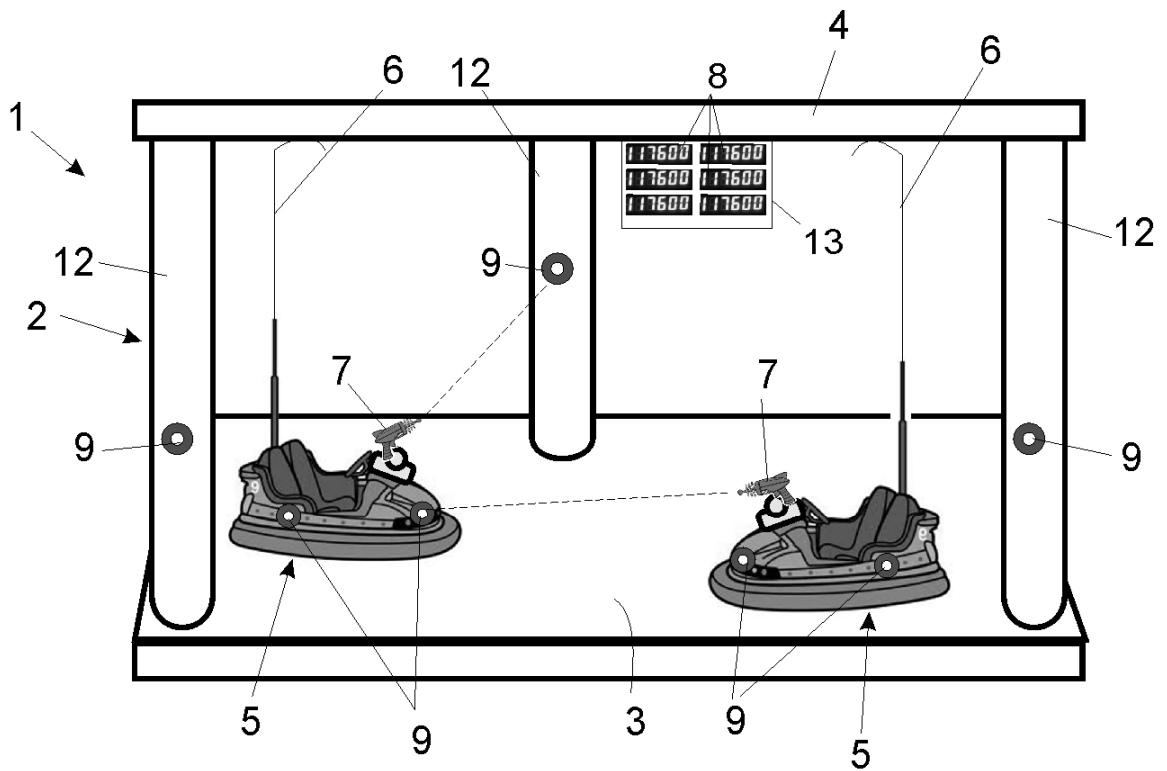


FIG. 2

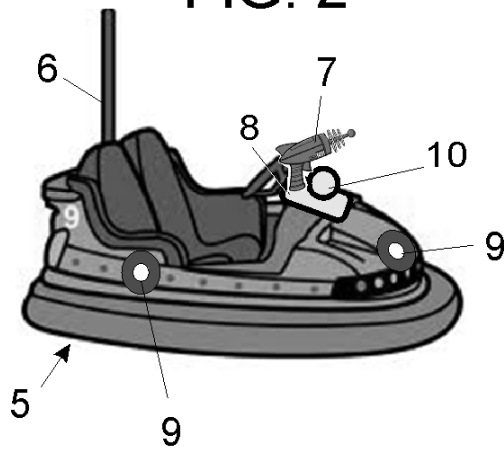


FIG. 3

