(19) OFICINA ESPAÑOLA DE PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA

(11) Número de publicación: **2 749 719**

(51) Int. CI.:

E04H 3/12 (2006.01)
A63J 5/00 (2006.01)

(12) TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA T3

(86) Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **24.11.2015 PCT/EP2015/077546**

(87) Fecha y número de publicación internacional: **02.06.2016 WO16083401**

(96) Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **24.11.2015 E 15808547 (2)**

(97) Fecha y número de publicación de la concesión europea: **10.07.2019 EP 3224431**

(54) Título: **Un lugar de entretenimiento**

(30) Prioridad:

25.11.2014 GB 201420917

(45) Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
23.03.2020

(73) Titular/es:

C360 (I.P.) LIMITED (100.0%)
Spectrum House, 2B Suttons Lane
Hornchurch, Essex RM12 6RJ, GB

(72) Inventor/es:

HODDLE, GLENN

(74) Agente/Representante:

RIZZO , Sergio

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín Europeo de Patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre Concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Un lugar de entretenimiento

La presente invención se refiere a un lugar de entretenimiento equipado con una parte de espectadores dinámica que puede formar parte de un lugar de construcción nueva o que puede readaptarse a un lugar existente.

En lugares de entretenimiento como estadios, arenas, teatros y similares, es deseable proporcionar áreas de espectadores de alto valor, particularmente para los asistentes corporativos. El valor de las áreas de espectadores generalmente depende de la ubicación del área dentro del lugar. Algunos lugares tendrán una mejor vista del entretenimiento, como un concierto de música o un partido deportivo, que otros y, en estos lugares, el propietario o promotor del lugar puede cobrar precios más altos. Lo ideal sería que un mayor número de ubicaciones dentro del lugar tuvieran una visión óptima del entretenimiento y, por lo tanto, el mayor valor, pero esto no es posible en los lugares tradicionales. La presente invención busca abordar y/o mejorar este problema.

El documento US2010/0146869 describe una disposición dinámica de los asientos para los lugares de espectadores, como los estadios. Describe múltiples plataformas dinámicas que pueden moverse a lo largo de una pista o trayectoria de forma independiente o como parte de una serie de plataformas acopladas.

Según un primer aspecto de la invención, se proporciona un lugar de entretenimiento que comprende un área de actuación y un área de espectadores que rodea el área de actuación, en donde el área de espectadores incluye una parte de espectadores estática y una parte de espectadores dinámica, y la parte de espectadores dinámica incluye un sustrato de pista que define un circuito continuo alrededor del área de actuación, múltiples módulos de espectadores adaptados para el movimiento alrededor del circuito en relación con el sustrato de pista; y una plataforma ubicada radialmente adyacente al sustrato de pista, en donde cada módulo está separado de un módulo vecino y no está físicamente conectado a él; y cada módulo incluye al menos un sensor de proximidad conectado a un controlador, y los controladores están adaptados para mantener un espacio mínimo predeterminado entre módulos adyacentes cuando los módulos están en movimiento y/o detectar un objeto extraño presente entre módulos adyacentes.

La invención permite que los espectadores dentro de la parte dinámica del área de espectadores disfruten de diferentes vistas del área de actuación a medida que los módulos circulan alrededor del circuito definido por el sustrato de pista.

En una realización de la invención, cada módulo incluye un tren de impulso que comprende una fuente de energía y un motor conectado a la fuente de energía. Según esta realización, cada módulo de espectadores se alimenta y controla individualmente, lo que permite un área dinámica de espectadores que contiene diferentes números de módulos, dependiendo del evento que se vaya a desarrollar en el lugar de entretenimiento. También significa que si un módulo deja de funcionar o desarrolla una falla, se puede quitar fácilmente sin afectar los módulos restantes. Se apreciará que cuando se proporciona una "cadena" o tren de módulos conectados físicamente, en el que el módulo principal puede actuar como un motor para los módulos posteriores, cualquier problema asociado con el módulo principal genera una reacción en cadena en el resto de los módulos en el tren. Además, si un módulo dentro del tren desarrolla una falla, el tren debe detenerse, el módulo defectuoso debe desconectarse de los módulos adyacentes y los módulos adyacentes deben conectarse entre sí antes de que el tren pueda continuar.

La fuente de energía puede comprender una fuente de energía autónoma en la que la fuente de energía almacena toda la energía necesaria para alimentar el módulo durante el tiempo deseado o puede comprender un colector de energía, por ejemplo, un colector de corriente, que se conecta con una fuente de energía estática común, como un cable o riel electrificado, que permitirá alimentar el módulo durante todo el tiempo que la fuente de energía estática común tenga energía.

En la realización mencionada anteriormente, los sensores de proximidad se pueden adaptar para mantener un espacio mínimo entre los módulos adyacentes y/o se pueden adaptar para detectar un objeto extraño que se haya ubicado inadvertidamente entre los módulos adyacentes. Se apreciará que el término "objeto extraño" se refiere a un objeto que tiene un tamaño que puede interferir con el funcionamiento de los módulos.

En una realización alternativa, los módulos pueden estar ubicados en un sistema de impulso común, por ejemplo, un sistema de tipo transportador. En esta realización, cada módulo es estático en relación con el sistema de impulso común y los sensores de proximidad están presentes para detectar un objeto extraño que pueda ubicarse inadvertidamente entre módulos adyacentes. En dicho escenario, el controlador puede enviar una señal de "detención" al sistema de impulso y el movimiento de los módulos se detiene hasta que el objeto extraño pueda retirarse de forma segura. En esta realización, el sistema de impulso es transportado por el sustrato de pista y el sistema de impulso se mueve con relación al sustrato de pista.

En una realización de la invención en la que los módulos incluyen cada uno un tren de impulso, la fuente de energía para cada módulo puede ser una fuente de energía recargable y autónoma. Adecuadamente, cada fuente de energía es capaz de almacenar suficiente energía para alimentar el motor del módulo durante la duración del evento que tiene lugar en el área de actuación. Por lo tanto, en períodos que no son de eventos, la fuente de energía para cada módulo puede conectarse a una fuente de energía, por ejemplo, una fuente de alimentación eléctrica, para cargar las fuentes de

energía del módulo y durante los períodos de eventos, los módulos se alimentan con la energía almacenada en su fuente de energía a bordo.

El motor de cada módulo (donde cada módulo incluye un tren de energía) puede ser controlado por una salida del controlador. De esta manera, la velocidad del motor y, por lo tanto, la velocidad del módulo en sí puede ser controlada por el controlador. Además, el controlador puede tener una primera salida o salida de "impulso" que está adaptada para conducir el motor del módulo a una velocidad sustancialmente constante de tal manera que el módulo se mueva alrededor del circuito a una velocidad sustancialmente constante. Del mismo modo, cuando los módulos son transportados por un sistema de impulso común, la salida del primer controlador puede indicar al sistema de impulso que los sensores de proximidad no detectan ningún peligro y que el sistema de impulso puede seguir girando los módulos alrededor del circuito.

Para cualquier evento dado, el módulo se conduce adecuadamente alrededor del circuito a una velocidad predeterminada sustancialmente constante. Sin embargo, la velocidad predeterminada puede ser diferente para diferentes eventos. Por lo tanto, la velocidad predeterminada para cualquier evento dado puede seleccionarse de múltiples velocidades predeterminadas diferentes.

La velocidad constante es adecuadamente una velocidad a la que los espectadores pueden entrar y salir del módulo mientras aún está en movimiento. Las personas están familiarizadas con las pasarelas móviles y las escaleras mecánicas, por lo que el concepto de entrar y salir de un objeto en movimiento no es inusual. Teniendo en cuenta lo anterior, la velocidad constante del módulo en movimiento (es decir, la salida correspondiente del controlador) es adecuadamente inferior a 6 km/h (kilómetros por hora). Por lo tanto, la velocidad constante puede ser inferior a 5 km/h, inferior a 4 km/h, inferior a 3 km/h o inferior a 2 km/h. Sin embargo, es deseable que cada módulo complete al menos un circuito dentro del período del evento (es decir, el tiempo durante el cual el evento está en curso). Por lo tanto, la velocidad es adecuadamente mayor que 0.1 km/h, por ejemplo, mayor que 0.5 km/h o mayor que 0.7 km/h. Como parámetro alternativo, la velocidad de los módulos se puede establecer en términos de "revoluciones por unidad de tiempo". Por ejemplo, para un juego de fútbol (es decir, “soccer” en los EE. UU.), donde cada mitad del juego dura 45 minutos, los módulos pueden tener una velocidad predeterminada de 1 revolución por 45 minutos. Es decir, cada módulo debe completar un solo circuito completo dentro del marco de tiempo deseado.

Aunque la velocidad de los módulos puede ser constante durante el período del evento, puede ser necesario detener los módulos durante el evento si un objeto extraño se presenta en el sustrato de pista para evitar dañar los módulos, molestar a los espectadores presentes en los módulos y/o dañar/lesionar el objeto extraño. Por lo tanto, el controlador puede incluir una segunda salida o una salida de "emergencia" en la que el motor se detiene (en las realizaciones en las que los módulos incluyen un tren de impulso) o el sistema de impuso (en las realizaciones en las que los módulos son transportados por un sistema de impulso común) se detiene para detener los módulos hasta que se pueda retirar el objeto extraño.

En una realización particular de la invención, cada módulo incluye un tren de impulso. Adecuadamente, una salida del controlador de cada módulo está conectada al tren de impulso y el controlador tiene una "salida de impulso" que hace que el módulo se mueva a una velocidad constante y una salida de "emergencia" que hace que el módulo se detenga. Además, la fuente de energía para el tren de impulso puede ser recargable, por ejemplo, un sistema de batería recargable que comprende una o más celdas recargables.

El sustrato de pista es adecuadamente sustancialmente plano. Además, el circuito definido por el sustrato de pista puede proporcionarse en un solo nivel (es decir, un solo plano horizontal) alrededor del área de actuación. En una realización de la invención, el sustrato de pista lleva al menos un carril en forma de circuito continuo o define una trayectoria a lo largo de la cual los módulos están adaptados para moverse. En consecuencia, el sustrato de pista puede llevar uno o más rieles que forman una pista sobre la cual se mueven los módulos en uso. Alternativamente, el sustrato de pista puede definir una trayectoria que forma una pista, por ejemplo, el sustrato de pista puede definir una superficie plana simple, el sustrato de pista puede definir uno o más canales adaptados para recibir un elemento de guía de cada módulo o puede incluir uno o más elementos laterales elevados adaptados para guiar cada módulo. Alternativamente, el sustrato de pista define una superficie sustancialmente plana que incluye elementos de control de dirección que pueden ser seguidos por un sensor de elemento de control correspondiente transportado por cada módulo. En dicha realización, los elementos de control de dirección pueden estar incrustados dentro del sustrato de pista o pueden ser transportados por el sustrato. El elemento o los elementos de control de dirección pueden ser magnéticos y el sensor del elemento de control transportado por cada módulo puede detectar el campo magnético generado por el elemento o los elementos de control.

En una realización adicional, el sustrato de pista lleva una cinta de movimiento continuo o un sistema transportador al que se asegura cada módulo. En esta realización, la cinta o el transportador se mueve con relación al sustrato de pista y, en consecuencia, los módulos se mueven con relación al sustrato de pista, pero los módulos se encuentran estacionarias con respecto a la cinta o el transportador.

En otra realización, el sustrato de pista lleva un electroimán que forma una parte de un sistema de tipo "maglev", donde cada uno de los módulos incluye un elemento magnético correspondiente adaptado para hacer levitar los módulos sobre el sustrato de pista a través de fuerzas magnéticas.

En otra realización adicional, los módulos pueden moverse con relación al sustrato de pista a través de un cojín de fluido en movimiento, y los módulos "flotan" sobre el cojín de fluido. En dicha realización, el fluido puede ser un líquido, como agua, o puede ser un gas, como aire. El fluido puede fluir alrededor del sustrato de pista, transportando así los módulos alrededor del circuito, o los módulos pueden moverse con relación al fluido, como un bote, o el cojín de fluido puede viajar con el módulo, como un aerodeslizador.

En realizaciones en las que el sustrato de pista define una trayectoria sustancialmente plana, cada módulo puede incluir múltiples ruedas que se acoplan a la trayectoria y permiten el movimiento del módulo en relación con la trayectoria.

Como alternativa a guiar físicamente los módulos alrededor del circuito definido por el sustrato de pista, el controlador puede incluir detalles físicos del sustrato de pista y también puede incluir información de posición relativa al módulo de modo que el controlador pueda guiar el módulo alrededor del circuito definido por el sustrato de pista basado en datos almacenados internamente. Por lo tanto, el controlador puede detectar (en otras palabras, el controlador "sabe") en qué parte de la pista se encuentra el módulo y puede preprogramarse con información direccional para que el controlador pueda determinar en qué dirección debe moverse el módulo para moverse alrededor del circuito.

En una realización particular de la invención, el sustrato de pista define una superficie sustancialmente plana que forma una trayectoria para los módulos. La trayectoria define adecuadamente un circuito alrededor del área de actuación.

La plataforma se proporciona para permitir que los espectadores entren y salgan de los módulos. La plataforma puede ser una plataforma circunferencial de tal manera que la plataforma también forme un circuito continuo, o puede ser discontinua y estar adyacente al sustrato de pista en una o más ubicaciones alrededor del circuito. La plataforma puede ser más alta o más baja que el sustrato de pista, o puede estar alineada en altura con el sustrato de pista. Sin embargo, adecuadamente, la plataforma se eleva en altura respecto al sustrato de pista.

Cada módulo está provisto adecuadamente de una abertura de acceso para permitir que los espectadores entren o salgan del módulo según corresponda. En una realización de la invención, la abertura incluye una parte de piso que está alineada en elevación con la plataforma. Como se señaló anteriormente, se prevé que los módulos puedan moverse alrededor del circuito a una velocidad continua durante la duración del evento (posiblemente excluyendo los períodos de intervalo), por lo tanto, los espectadores pueden entrar y salir del módulo durante el evento mientras se mueve. Dicha acción se facilita al alinear en elevación la parte del piso de la abertura de acceso con la plataforma. Además, tener la parte del piso de la abertura de acceso nivelada en elevación con la plataforma permite el acceso de sillas de ruedas y/o coches de bebés al módulo. En dicha realización, la abertura de acceso es suficientemente ancha como para permitir el paso de una silla de ruedas o asistencia de movimiento similar para usuarios discapacitados.

Para la comodidad de los espectadores dentro del módulo, incluye adecuadamente uno o más asientos, que pueden ser un asiento individual para cada espectador dentro del módulo o pueden ser uno o más asientos comunales en los que pueden sentarse múltiples espectadores.

Además de los asientos, el módulo puede comprender otros muebles, como mesas y similares. En una realización de la invención, cada asiento en el módulo de asiento está provisto de una superficie de soporte plegable en forma de mesa sobre la cual se pueden ubicar artículos tales como alimentos y/o bebidas. Sin embargo, el módulo puede tomar la forma de un recinto móvil en el que los espectadores pueden moverse libremente. El diseño del interior de cada módulo dependerá de los espectadores que se desee alojar.

Los módulos ubicados dentro de la parte dinámica del área del espectador pueden ser sustancialmente idénticos. Alternativamente, se pueden proporcionar módulos de diferentes tamaños, configuraciones y/o capacidad de asiento dentro de la parte dinámica.

El experto apreciará que las características descritas y definidas en relación con el aspecto de la invención y las realizaciones de esta pueden combinarse en cualquier combinación, independientemente de si la combinación específica se menciona expresamente en la presente. Por lo tanto, se considera que todas estas combinaciones están disponibles para la persona experta.

A continuación, se describirá una realización de la invención, solo a modo de ejemplo, con referencia a los dibujos adjuntos en los que:

La Figura 1 es una vista en perspectiva de un lugar de entretenimiento que incorpora un área de espectadores dinámica según una realización de la presente invención;

La Figura 2 es una vista de primer plano del lugar de entretenimiento de la Figura 1;

La Figura 3 es una vista en perspectiva de un módulo para su uso en el área dinámica de espectadores según una realización de la presente invención;

La Figura 4 es una vista en perspectiva adicional del módulo de la Figura 3 que ilustra la trayectoria de entrada al módulo;

La Figura 5 es una vista en perspectiva adicional del módulo de la Figura 3 que ilustra la trayectoria de salida desde el módulo;

La Figura 6 es una vista detallada del módulo de la Figura 3 que ilustra las pantallas de video del respaldo;

La Figura 7 es una vista detallada del módulo de la Figura 3 que ilustra las mesas plegables; y

La Figura 8 es una vista detallada de una mesa plegable que se muestra en la Figura 7 que ilustra la pantalla de video almacenable.

Las Figuras 1 y 2 muestran un lugar de eventos que incorpora un área dinámica de espectadores según una realización de la presente invención. El lugar de eventos de la presente realización comprende un campo deportivo 1 rodeado por una primera área estática para espectadores en forma de un nivel inferior 2 de asientos fijos y una segunda área estática para espectadores en forma de un nivel superior 3 de asientos fijos. Entre el nivel inferior 2 y el nivel superior 3 de asientos estáticos se proporciona un sustrato de pista 4 que define una trayectoria sustancialmente plana en forma de un circuito continuo alrededor del campo deportivo 1. La trayectoria lleva múltiples módulos 5 según la presente invención. Los módulos 5 están motorizados individualmente para circular alrededor del estadio en el sustrato de pista 4 para que los ocupantes de los módulos 5 experimenten una visión continuamente cambiante del campo deportivo 1.

Durante una fase activa del evento deportivo (es decir, cuando el juego o partido está sucediendo), los módulos 5 giran alrededor del circuito definido por el sustrato de pista 4. Cuando el campo de deportes es un campo de fútbol (“soccer”) y el sustrato de pista 4 tiene una longitud de 800 m, es deseable que los módulos completen un solo circuito en un período de 45 minutos (es decir, la mitad del partido). En este caso, los módulos se moverán a una velocidad constante de 800 m en 45 minutos o 1.067 km/h. Se apreciará que, para circuitos más largos, los módulos tendrán que moverse relativamente más rápido para completar la vuelta en 45 minutos y para circuitos más cortos, los módulos se moverán a una velocidad relativamente más lenta.

Cada módulo 5 incluye ruedas (no mostradas) en su parte inferior y un motor eléctrico que permite que el módulo 5 viaje a lo largo de la trayectoria definida por el sustrato de pista 4 por su propia potencia. La energía para el motor es proporcionada por una disposición de batería recargable (que tampoco se muestra). La velocidad del motor es controlada por un controlador (no mostrado). Cada módulo 5 incluye además un sensor ubicado dentro de la parte lateral delantera (es decir, la parte lateral del módulo 5 que conduce al módulo cuando está en movimiento) que mantiene un espacio mínimo entre el módulo y el módulo adyacente frente a este cuando los módulos se están moviendo.

Con referencia ahora a las Figuras 3 a 5, cada módulo 5 comprende múltiples asientos 6, en esta realización diez asientos en dos filas de cinco. La fila delantera de asientos 6 es más baja que la fila trasera para que los espectadores sentados en la fila trasera puedan ver por encima de las cabezas de aquellos en la fila delantera. El módulo 5 tiene un panel frontal 7 que tiene la forma de una pantalla de publicidad electrónica para mostrar publicidad en el interior del estadio.

Adyacente al sustrato de pista 4 y ubicado radialmente hacia afuera de este hay una plataforma elevada 8. La plataforma 8 permite a los espectadores caminar entre los módulos 5 o salir del área dinámica del espectador, como lo indica la flecha A. Las salidas de espectador 9 se proporcionan a intervalos a lo largo de la plataforma 8. Un espectador que sube al módulo 5 pasa de la plataforma 8 a la plataforma de abordaje 10 del módulo 5, como lo indica la flecha B. La plataforma de abordaje 10 está alineada en altura con la plataforma 8. Para salir del módulo 5, el espectador pasa de la plataforma de abordaje 10 a la plataforma 8 y a través de una de las salidas del espectador 9, como lo indica la flecha C. Durante el abordaje o la salida del módulo 5, la cápsula 5 mantiene una velocidad constante.

Como se muestra en la Figura 6, cada uno de los asientos 6 de la fila delantera está provisto de una pantalla de video 11 para uso de los espectadores sentados en la fila trasera. Como se muestra en las Figuras 7 y 8, se proporcionan mesas plegables 12 para cada asiento para apoyar bebidas o refrigerios. Las mesas plegables 12 de la fila delantera incluyen una pantalla de video almacenable 12 para uso de los espectadores de la fila delantera.

En uso, los módulos 5 circulan por el estadio en la pista 4, de modo que los espectadores en los asientos 6 tienen una vista de 360 grados del campo deportivo 1 durante el período de un circuito de la pista. La velocidad de los módulos 5 es relativamente baja, de modo que los espectadores pueden subir y bajar a voluntad de la misma manera que para los asientos fijos.

En resumen, un área de espectadores dinámica para una audiencia en un lugar de entretenimiento comprende múltiples módulos de asientos 5 provistos en un sustrato de pista 4 que forma un circuito continuo alrededor del lugar de

entretenimiento. Los módulos de asientos 5 están motorizados para un movimiento continuo a lo largo del sustrato de pista 4 alrededor del lugar de entretenimiento.

A lo largo de la descripción y las reivindicaciones de esta memoria descriptiva, las palabras "comprende" y "contiene" y sus variaciones significan "que incluye, pero no se limita a", y no tienen la intención de excluir (y no lo hacen) otros componentes, enteros o pasos. A lo largo de la descripción y las reivindicaciones de la presente memoria descriptiva, el singular abarca el plural a menos que el contexto requiera lo contrario. En particular, cuando se usa el artículo indefinido, debe entenderse que la memoria descriptiva contempla la pluralidad y la singularidad, a menos que el contexto requiera lo contrario.

Debe entenderse que los elementos, los números enteros, las características o los grupos descritos junto con un aspecto, realización o ejemplo particular de la invención son aplicables a cualquier otro aspecto, realización o ejemplo descrito en la presente, a menos que sea incompatible con ellos. Todas las características descritas en esta memoria descriptiva (incluidos reivindicaciones, resúmenes y dibujos adjuntos), y/o todos los pasos de cualquier método o proceso así descrito, pueden combinarse en cualquier combinación, excepto combinaciones donde al menos algunas de dichas características y/o pasos son mutuamente excluyentes. La invención no está restringida a los detalles de ninguna de las realizaciones que anteceden.

REIVINDICACIONES

1. Un lugar de entretenimiento que comprende un área de actuación (1) y un área de espectadores que rodea el área de actuación (1), en donde el área de espectadores incluye una parte de espectadores estática (2,3) y una parte de espectadores dinámica (4,5), y la parte de espectadores dinámica incluye un sustrato de pista (4) que define un circuito continuo alrededor del área de actuación (1), una pluralidad de módulos de espectadores (5) adaptados para el movimiento alrededor del circuito en relación con el sustrato de pista (4); y una plataforma (8) ubicada adyacente al sustrato de pista (4), **caracterizado por que** cada módulo (5) está separado de un módulo vecino y no está físicamente conectado a él; y cada módulo (5) incluye al menos un sensor de proximidad conectado a un controlador, y el controlador está adaptado para mantener un espacio mínimo predeterminado entre módulos adyacentes (5) cuando los módulos (5) están en movimiento y/o detectar un objeto extraño ubicado entre módulos adyacentes.

2. Un lugar de entretenimiento según la Reivindicación 1, en donde cada módulo incluye un tren de impulso que comprende una fuente de energía y un motor conectado a la fuente de energía.

3. Un lugar de entretenimiento según la Reivindicación 2, en donde cada fuente de alimentación del módulo es una fuente de energía recargable.

4. Un lugar de entretenimiento según la Reivindicación 2 o la Reivindicación 3, en donde el motor está controlado por una salida del controlador y el controlador tiene una salida de impulso en donde el motor impulsa el módulo a una velocidad constante y una salida de emergencia en donde el motor está detenido.

5. Un lugar de entretenimiento según cualquiera de las Reivindicaciones 2 a 4, en donde el controlador está adaptado para mantener un espacio mínimo predeterminado entre los módulos adyacentes cuando los módulos están en movimiento.

6. Un lugar de entretenimiento según cualquiera de las Reivindicaciones 2 a 5, en donde el sustrato de pista lleva al menos un carril en forma de circuito continuo o define una trayectoria a lo largo de la cual los módulos están adaptados para moverse.

7. Un lugar de entretenimiento según cualquiera de las Reivindicaciones 1 a 6, en donde la plataforma es más elevada que el sustrato de pista.

8. Un lugar de entretenimiento según cualquiera de las Reivindicaciones 1 a 7, en donde cada módulo incluye una abertura de acceso que tiene un piso que está alineado en altura con la plataforma.

9. Un lugar de entretenimiento según cualquiera de las Reivindicaciones 1 a 8, en donde cada módulo incluye uno o más asientos ubicados en este.

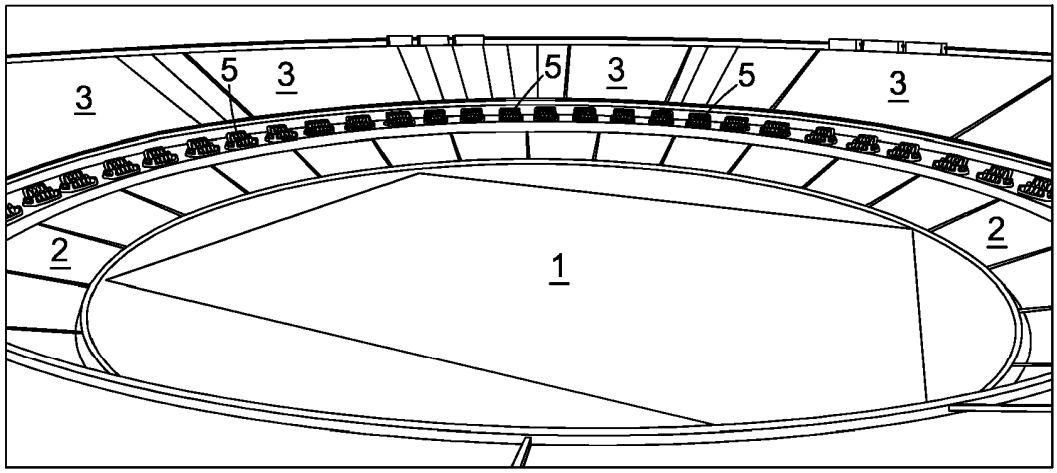

Fig. 1

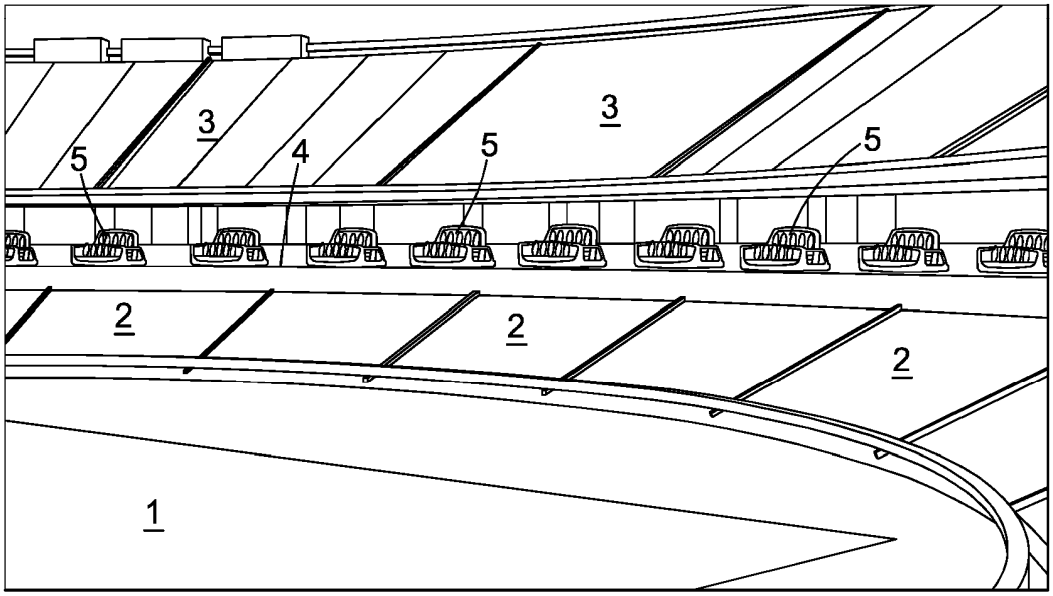

Fig. 2

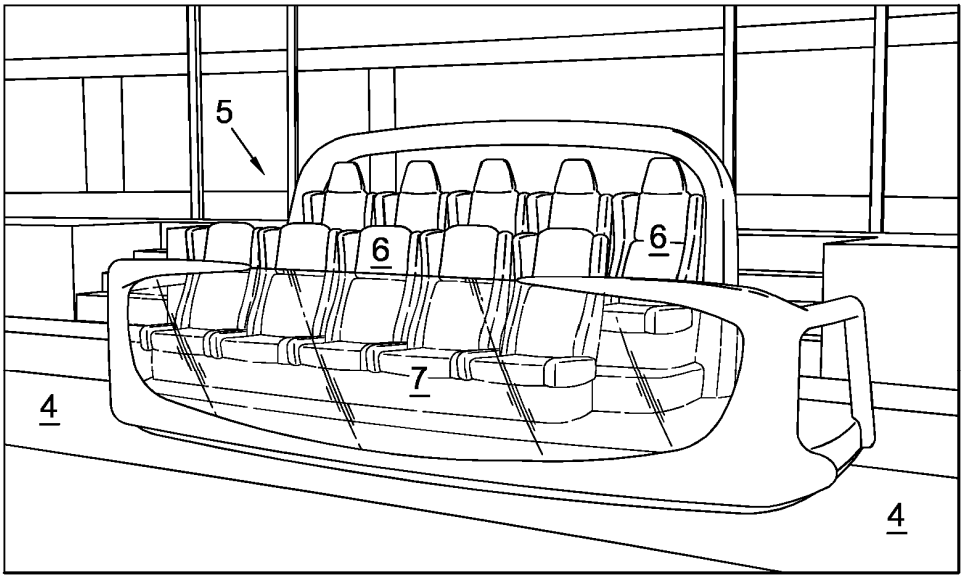

Fig. 3

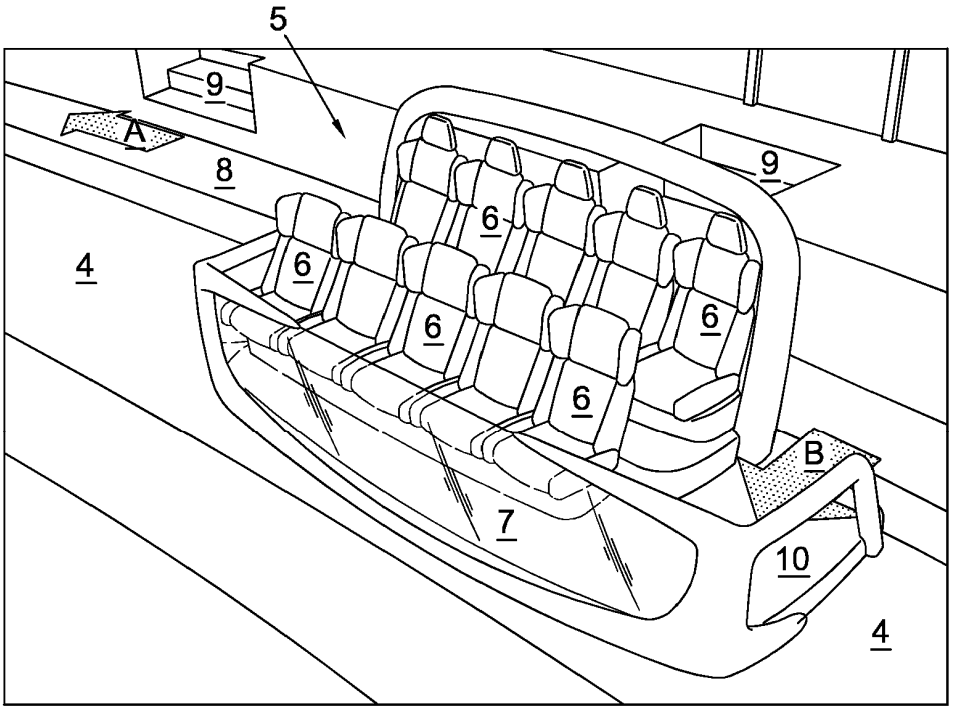

Fig. 4

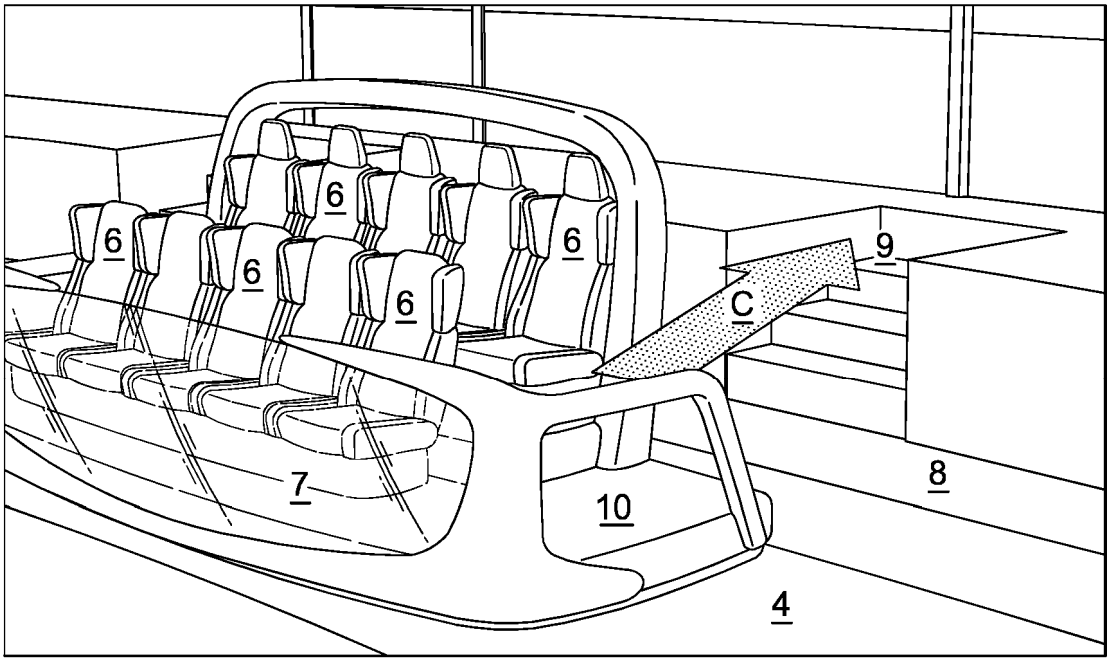

Fig. 5

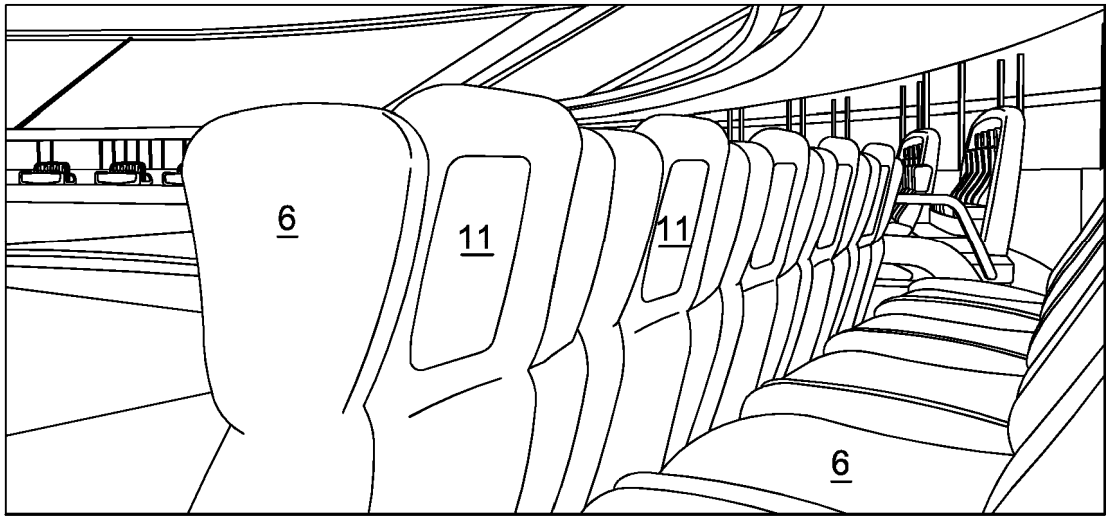

Fig. 6

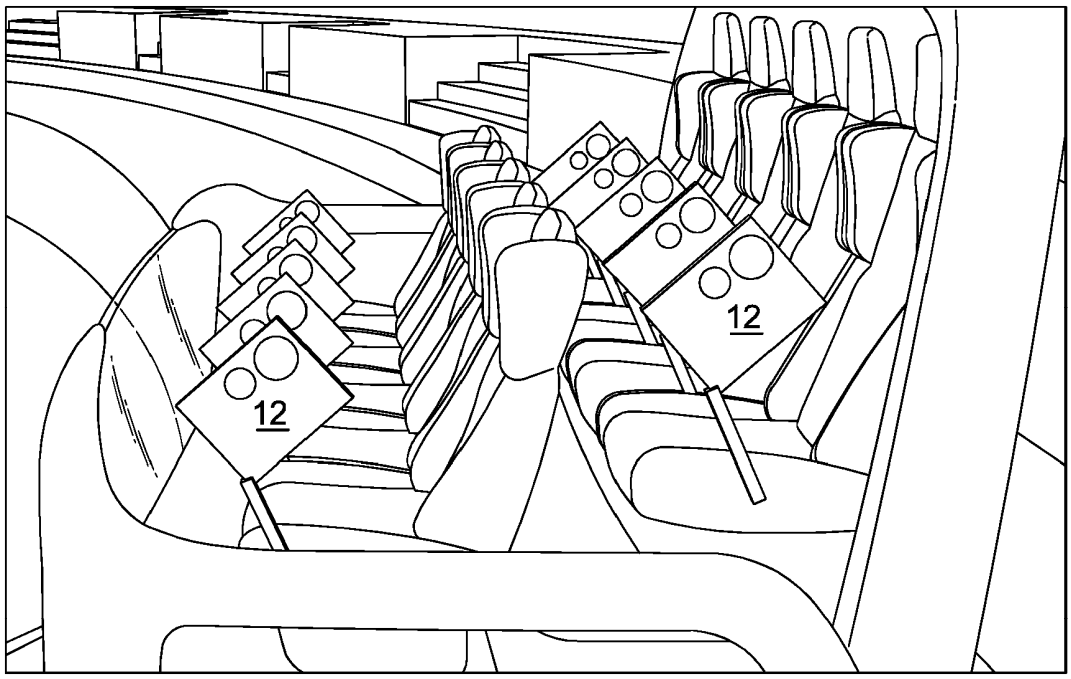

Fig. 7

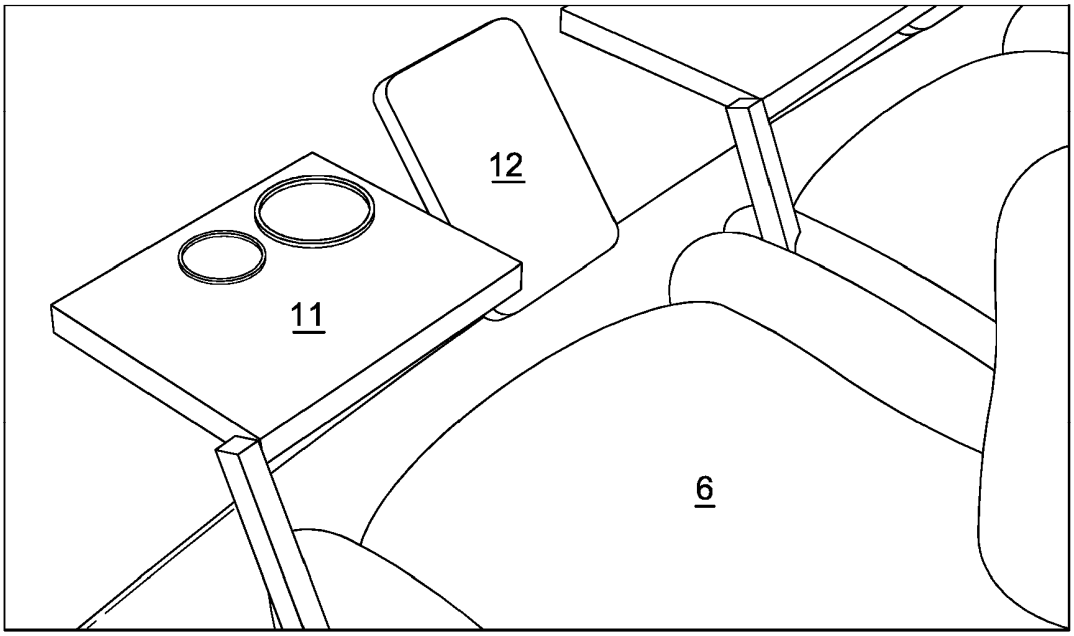

Fig. 8