

c/o.



156374

156374

M O D E L O

D E

U T I L I D A D

|                     |
|---------------------|
| SECCION TECNICA     |
| CLASIFICACION LIT C |
| CLASE <u>A63</u>    |
| SUBCLASE <u>F</u>   |

a favor de Don JOSE VALLES AMIGO, de nacionalidad española,  
residente en Barcelona, Paseo de San Gervasio, 56, 4º, 1ª,  
por "JUEGO DE COMPETICION Y PUNTERIA".

- . -

#### MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere a un juego de competición y puntería, de aplicación en los salones recreativos y parques de atracciones en general, el cual se caracteriza por la eficaz asociación de efectos mecánico-visuales y sonoros, bajo la acción de los participantes, que, a la vez, ponen entre sí a prueba su puntería, permitiendo la organización de



156374

26 FEB

interesantes competiciones y concursos.

Para mejor comprensión de la presente memoria descriptiva se acompañan unos dibujos en los que, esquemáticamente y tan sólo a título de ejemplo, se representa un caso práctico de rea-

5. lización de un juego de competición y puntería de acuerdo con las características de la invención.

En dichos dibujos, la figura 1 es una vista frontal del juego, mostrando dos de los mecanismos que lo componen en posición de reposo, y un tercero en posición de trabajo; y la 10. figura 2 es una vista en alzado lateral del propio juego, mostrando un participante en acción de ejercitar, a través de aquél, su puntería.

De conformidad con los dibujos, el juego de la invención comprende, frente a una tarima o mostrador 1, una pluralidad de 15. barras verticales 2, paralelas entre sí, por las que es susceptible de deslizarse la figura de un animal trepador, como por ejemplo un mono 3, y que en su parte superior presentan una figura tal como una cabeza de fiera o animal carnívoro 4.

La figura móvil 3 se caracteriza por ir provista de un 20. microrruptor 5, situado en una parte perfectamente localizable de su cuerpo, como por ejemplo el pecho o abdomen.

El microrruptor 5 puede ser accionado por el chorro de



156374

26

agua 6 que contra él dirige el correspondiente jugador o participante, el cual empuña la pistola de agua 7, procurando que dicho chorro se mantenga rociando el blanco 5, que corresponde a la situación del microrruptor. El agua lanzada por la pistola 7, una vez ha chocado con la figura 3 pasa a un canal de recogida 8 situado en la base del juego.

La pistola 7, en funciones de eyector de agua, va acoplada a través del conducto flexible y retráctil 9 a un compresor (no representado) que se pone en funcionamiento mediante introducción de una moneda, impulsando el agua de un circuito convencional hacia la pistola eyectora.

Al mismo tiempo que se pone en marcha el compresor de agua se energizan los circuitos mecánico y sonoro de las figuras, los cuales se cierran al hacer puntería el chorro 6 sobre la diana que oculta el microrruptor, de modo que la figura 3 asciende sobre la barra 2, al mismo tiempo que por la oportuna instalación sonora son emitidos rugidos y otros sonidos salvajes, que crecen en intensidad al llegar la mencionada figura a establecer contacto con la cabeza fija superior 4, lo que indica el final de carrera y señala al participante vencedor, en el caso de haber varios en competición. Alcanzada la fase anterior, automáticamente se desconectan los mecanismos de ascenso y acústicos, volviendo



156374

las figuras 3 al punto de partida.

Las pistolas 7 incorporan una válvula convencional, reguladora del paso de agua a presión a su través, desde el conducto alimentador 9, procedente del compresor, hasta una tobera de salida situada en la boca del cañón. Todas las pistolas del juego quedan situadas encima del mostrador o tarima 1, a distancia suficiente de los blancos móviles y de las pistolas contiguas, para evitar que los participantes sean alcanzados por las salpicaduras del agua arrojada contra las figuras.

Las figuras o blancos móviles 3 podrán, naturalmente, ser otros que los descritos, siempre y cuando sean elementos que, en su representación, puedan ascender y descender por la barra-guía 2, y presentar una determinada relación, visual y acústica, con la figura fija 4 que constituye el tope de fin de carrera ascendente. La naturaleza de los sonidos emitidos estará, también, en consonancia con la representación escogida.

Serán por tanto independientes del objeto de la invención los materiales, formas y dimensiones, tanto absolutas como relativas, de los distintos elementos que integran el juego descrito, representación y sonoridad de tales elementos, medios de accionamiento puestos al alcance de los participantes, y, en general, todo cuanto no altere, cambie o modifique la esencialidad de la invención.

156374



N O T A

Se reivindica como objeto del presente modelo de utilidad:

1. Juego de competición y puntería, que se caracteriza por estar constituido por una pluralidad de barras verticales paralelas, por las que es susceptible de deslizarse la figura de un mono o animal trepador, dotado de un microrruptor al que se tiene acceso a través de una parte determinada, perfectamente diferenciada, de su cuerpo, a la que los jugadores deben dirigir el chorro de agua de un eyector en forma de pistola que es sostenido por los mismos, de manera que al coincidir el mencionado chorro con el microrruptor alojado en la figura, se cierra a través de éste el circuito de un mecanismo convencional que hace ascender la figura, al tiempo que por la correspondiente instalación acústica son emitidos rugidos y otros sonidos selváticos, que llegan a su paroxismo al llegar una de las figuras al extremo de su recorrido, después de lo cual se desconectan automáticamente los mecanismos de ascenso, descendiendo las figuras al punto de partida.
2. Juego de competición y puntería, según la reivindicación 1, que se caracteriza por el hecho de que las pistolas



156374

eyectoras van acopladas a través de correspondientes conductos flexibles a un compresor de agua que se pone en funcionamiento mediante introducción de una moneda, al propio tiempo que se energizan los circuitos mecánico y sonoro de las figuras, disponiendo cada una de dichas pistolas de una válvula reguladora del paso de agua a su través, desde el conducto de alimentación procedente del compresor hasta la tobera de salida ubicada en el cañón, quedando todas las pistolas del juego situadas encima de una tarima, a distancia suficiente para evitar que los participantes sean alcanzados por las salpicaduras del agua arrojada contra las figuras, la cual es recogida por un canal abierto en la parte inferior de éstas, sobre el fondo general del conjunto.

3. Juego de competición y puntería.

15. La presente memoria consta de seis hojas foliadas, escritas por una sola cara.

Madrid, 26 de febrero de 1970.

JOSE VALLES AMIGO

P.a.

J. TORTRAS

P.P.

A. GULLEUMAS

26 FEB 1970  
5  
ESTADO LIBRE  
KINGDOM OF SPAIN  
KINGDOM OF SPAIN

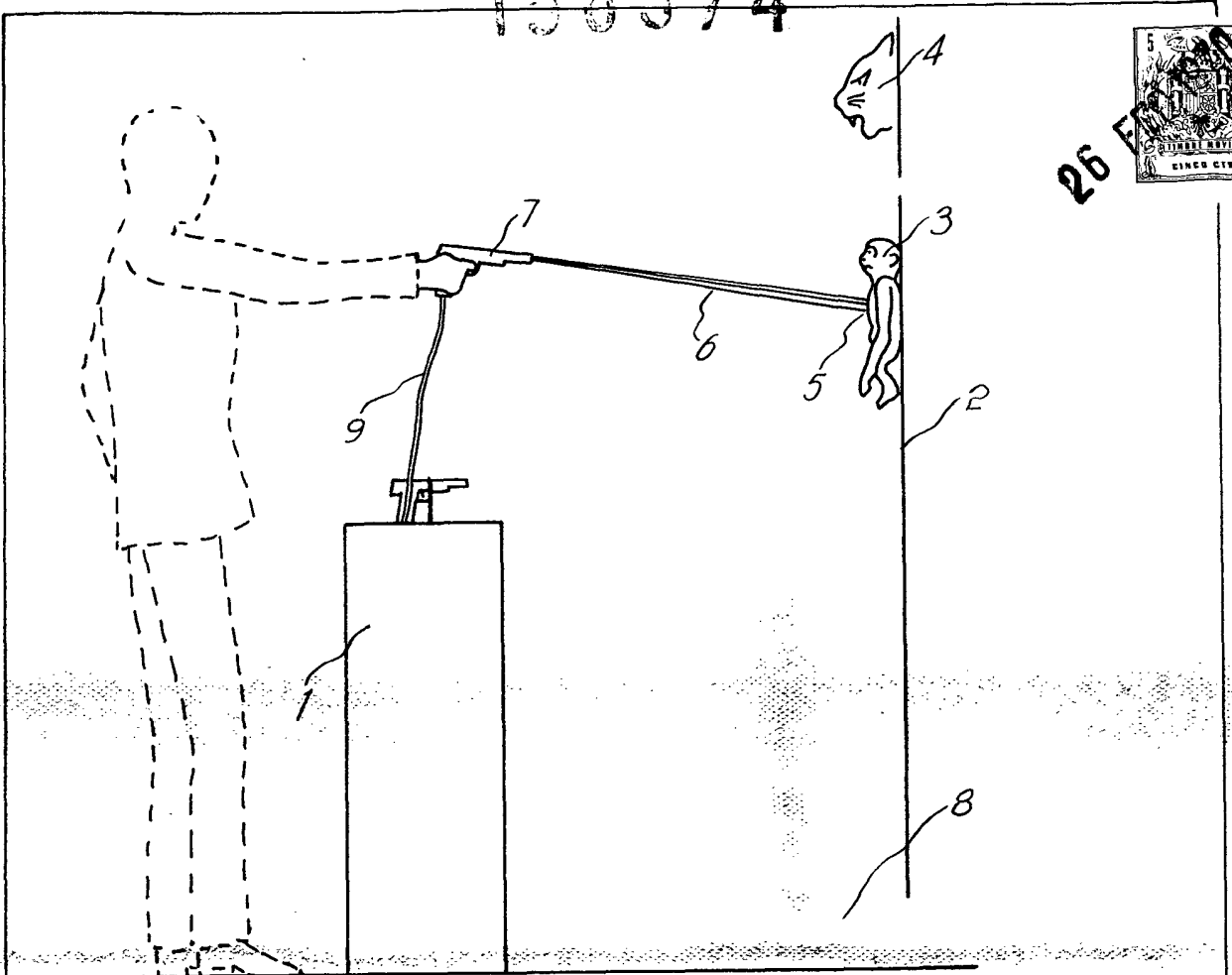


FIG. 2

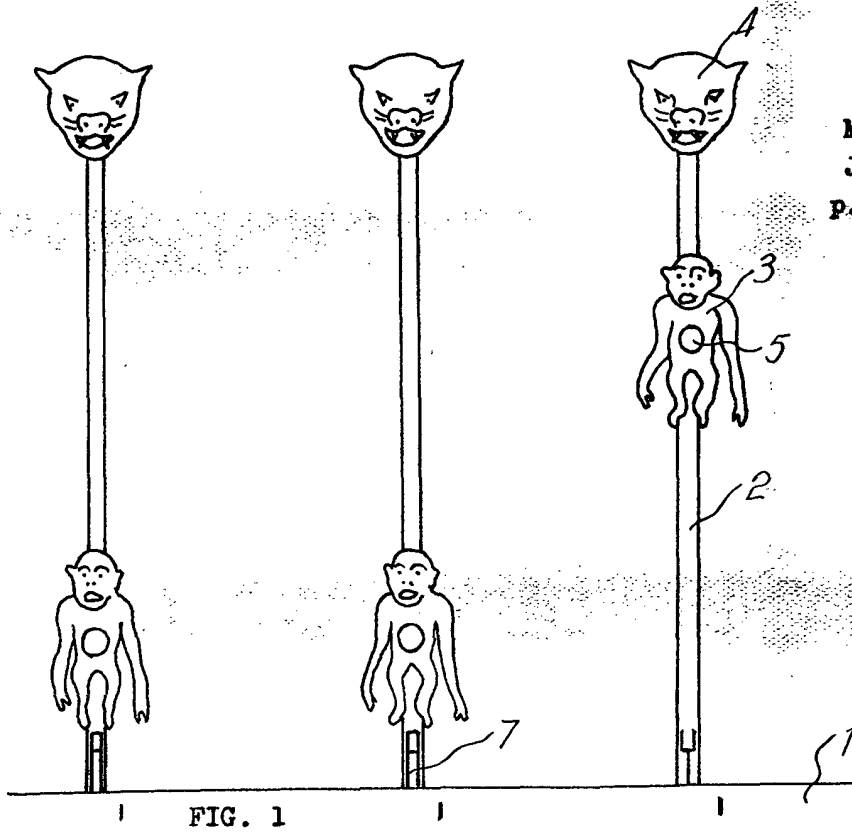


FIG. 1

Madrid, 26 febrero 1970  
JOSE VALLES AMIGO  
P.A.

J. TORTRAS  
P.P.

*(Signature)*  
A. GUILLEUMAS