

MINISTERIO DE INDUSTRIA Y ENERGIA
Registro de la Propiedad Industrial



ESPAÑA

Concedido el Registro de acuerdo
con los datos que figuran en la pre-
sente descripción y según el con-
tenido de la Memoria adjunta.

19 ES
21
22

NUMERO 483.357
FECHA DE PRESENTACION 13-8-79

10 A1

PATENTE DE INVENCION

30 PRIORIDADES: 31 NUMERO 944.252	32 FECHA 21-9-78	33 PAIS EE.UU.
---	---------------------	-------------------

47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL A 63	52 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
------------------------	--	--------------------------------------

54 TITULO DE LA INVENCION
"APARATO DE JUEGO DE TIOVIVO"
CADUCADO

55 SOLICITANTE (ES) (File No 34723-F)
MARVIN GLASS & ASSOCIATES

DOMICILIO DEL SOLICITANTE
815 North LaSalle Street, Chicago, Illinois, Estados Unidos de América

72 INVENTOR (ES)
Jeffrey Dale Breslow y Eugene Jaworski

73 TITULAR (ES)

74 REPRESENTANTE
DON FERNANDO DE ELZABURU MARQUEZ (P.- 72.680)

Este invento se refiere a dispositivos de diversion y más particularmente a un juego de ti vivo, en el que el objeto es que los participantes del juego accionen sus piezas de juego en un intento por evitar que sean golpeadas por un elemento golpeador móvil.

El invento proporciona un aparato de juego de ti vivo que comprende un alojamiento con una plataforma que define una superficie de juego, un elemento golpeador montado a rotación en la plataforma para movimiento en una trayectoria de desplazamiento predeterminada, al menos una pieza de juego montada en la plataforma en una posición con al menos una parte de la pieza de juego dispuesta en una trayectoria coincidente con la trayectoria de desplazamiento de dicho elemento golpeador, y un accionador susceptible de ser accionado selectivamente, asociado con la pieza de juego para mover la parte de la pieza de juego desde la trayectoria coincidente de desplazamiento con el elemento golpeador, al ser accionado oportunamente por el participante del juego.

En los dibujos:

La figura 1 es una vista en perspectiva de un aparato de juego fabricado de acuerdo con los conceptos del presente invento;

La figura 2 es una vista en planta desde arriba, fragmentaria, a mayor escala, que muestra una de las piezas de juego del aparato de juego de la figura 1;

La figura 3 es un corte vertical dado en general a lo largo de la línea 3-3 de la figura 2;

La figura 4 es otro corte vertical dado en general a lo largo de la línea 4-4 de la figura 1;

Las figuras 5 y 6 muestran dos posiciones relativas de un elemento movable montado en el borde delantero del elemento golpeador; y

La figura 7 es una vista en perspectiva, a mayor escala, del dispositivo de tanteo utilizado con el presente invento.

En la figura 1 y designado en general por 10 se muestra un aparato de juego de acuerdo con los conceptos del presente invento. El aparato de juego 10 se basa en un tema de playa o de natación, en el que una pluralidad de bañistas tendidos son atacados sucesivamente y repetidas veces por un caimán. El objeto del juego es que los participantes accionen oportunamente sus piezas de juego de manera que no sean "cogidas" por el animal.

Más particularmente, con referencia a la figura 1, el aparato de juego incluye una parte de plataforma generalmente plana 12 que está circunscrita por un faldón pendiente 14 y una pluralidad de patas 16. En la realización preferida, cuatro piezas de juego generalmente designadas por 18 están montadas en cada esquina de la plataforma 12 y en general radialmente dirigidas con relación al centro de la plataforma. Un elemento golpeador móvil 20 en forma de un caimán está asegurado a un cubo giratorio central 22 por una barra de unión radial 24. Como se muestra en la figura 4, el cubo 22 incluye una parte de apoyo 26 de diámetro reducido que está conectada a un eje vertical 30. El eje 30 se extiende a través de una abertura 32 en el centro de la plataforma 12 y está conectado a una polea grande 34 montada debajo de la plataforma. Unos medios de accionamiento en forma de un pequeño motor eléctrico 36 están

asegurados al lado inferior de la plataforma 12 por un bastidor 38, extendiéndose el eje 40 del motor en general verticalmente hacia arriba. Una pequeña polea de accionamiento 42 está montada en el extremo del eje y conectada para accionamiento a la polea mayor 34 por una correa flexible 44. Un interruptor 48 (figura 1) montado en el faldón 14 permite que el motor sea selectivamente accionado. La energía para el motor puede derivarse de una fuente portátil, tal como un par de pilas, o mediante una alimentación de corriente convencional que va a un enchufe de pared. El motor 36 hace de este modo que el caimán 20 gire en una trayectoria circular alrededor del cubo 22 a una velocidad moderada a causa de la reducción entre las poleas 42 y 34.

Con referencia a las figuras 5 y 6, el caimán 20 incluye una parte de cabeza pivotante 50 asegurada a la parte de cuerpo por un pasador de pivotamiento 52. Una pluralidad de superficies de leva generalmente triangulares 54 está montada en la trayectoria circular de desplazamiento de la parte de cabeza 50. Con referencia a la figura 6, cuando la cabeza 50 se aplica a una leva 54, la superficie inferior 60 de la misma sube deslizándose por la superficie de leva haciendo que la parte de cabeza 50 pivote hacia arriba, en el sentido de la flecha A, cuando el caimán se mueve en el sentido indicado por la flecha B. Las superficies de leva 54 están situadas entre cada una de las piezas de juego 18 de manera que abren las "mandíbulas" del caimán 20 justamente antes de que alcancen la pieza de juego.

Cada una de las piezas de juego 18 tiene en general la forma de una figura bidimensional 62 con sus pies dirigidos en general radialmente hacia dentro en dirección

al centro del cubo 22. Cada pieza de juego incluye una parte de cabeza 64 que está inclinada hacia arriba con respecto a la parte de torso generalmente plana y provista de señales representativas de un aspecto horrorizado para la figura como si el participante acabara de ver un caimán atacante con la boca abierta.

En la unión entre la cabeza y la parte de torso de cada una de las piezas de juego 18, está previsto un eje 66 en el lado inferior de la figura para soportar la figura para movimiento de pivotamiento en un plano generalmente vertical. El eje 62 está soportado a pivotamiento por un par de apoyos 68 como se ve en las figuras 2 y 3. Los apoyos 68 están ellos mismos montados en una plataforma giratoria 70 asegurada dentro de una abertura apropiada 72 por una cabeza agrandada 74 en la parte inferior de la plataforma 12. Un pasador de soporte 76 en la plataforma 12 junto a la plataforma giratoria 70 soporta las piezas de juego 18 en una posición ligeramente inclinada como se muestra en corte transversal por las líneas llenas en la figura 3.

Cada uno de los participantes tiene un accionador, generalmente designado por 80, junto a su pieza de juego asociada para efectuar el movimiento de su pieza de juego fuera de peligro, en el sentido de alejarse del caimán. Más específicamente, el accionador incluye un brazo alargado 82 soportado a pivotamiento por un eje 84 en un apoyo 86 montado en cada esquina de la plataforma 12. Los brazos 82 se extienden a través de aberturas 88 en cada una de las patas e incluyen un dedo o pulsador 90 en su extremidad más exterior para ser golpeado por los participantes

del juego. Un pasador de movimiento en vaivén 92 está montado dentro de un apoyo 94 en el lado inferior de la plataforma 12 en el extremo interno de cada brazo 82 (figura 3). Cuando el accionador 80 es golpeado por un dedo del participante en el sentido de la flecha C, el extremo interno del brazo 82 se mueve hacia arriba a la posición mostrada en líneas de trazos, de manera que el pasador 92 se mueve en el sentido de la flecha D a través de la plataforma para golpear la pieza de juego 62 y hacer que se mueva hacia arriba hasta el ángulo indicado por las líneas de trazos en la figura 3. El pasador 92 no es lo suficientemente largo como para mantener la pieza de juego fuera del alcance de la mandíbula 50 del caimán. Por consiguiente, el accionador 80 tiene que ser accionado bruscamente y a tiempo para hacer que el momento de la pieza de juego se desplace a una altura fuera del alcance de la mandíbula 50.

Una parte de pestanía descendente 96 en el lado inferior de la cabeza 64 de cada pieza de juego limita el desplazamiento ascendente de la parte de torso 62 de la pieza de juego y hará que la pieza de juego salte elásticamente hacia abajo al interior de las mandíbulas si el accionador 80 es golpeado demasiado fuerte. Por consiguiente, durante la partida del juego, cada jugador intenta accionar a tiempo su accionador asignado 80 de manera que cuando el caimán 20 se aproxime con sus mandíbulas abiertas, como se ve en la figura 6, la parte inferior o pies del torso sea subida a fin de evitar que sea "cogida" por el caimán 20.

Un marcador o indicador, en general designado por 100, está previsto como una parte integrante del juego

a fin de ayudar a los participantes a seguir la pista de los intentos infructuosos hechos por los diversos participantes para librarse de ser atrapados. El marcador incluye un par de canales o superficies dirigidos en sentidos opuestos que están moldeados preferiblemente de manera enteriza en la superficie superior de la plataforma 12. Una superficie 102 sirve de área de iniciación o de contención para hasta tres bolas adecuadamente configuradas 106 e incluye una pestaña generalmente en U 108, que se extiende hacia arriba, para mantener las tres bolas en el canal de contención 102. Un corte 110 en la parte inferior de la pestaña 108 define un pequeño nervio por encima del cual una bola adyacente puede ser fácilmente impulsada si es golpeada en el lado opuesto al nervio para caer sobre el canal inferior 104, después de lo cual baja rodando por el canal a la posición de la bola como se muestra en la figura 7. Así, durante la partida del juego, las tres bolas 106 son sucesivamente impulsadas sobre el canal inferior cuando un participante falla en eludir al caimán giratorio.

Más específicamente, la plataforma giratoria 70 incluye una pestaña lateral 114 que se extiende en general formando ángulo con relación a la parte de torso como se muestra en la figura 2. La pestaña 114 incluye una parte de pestaña en L dirigida hacia arriba 116 que se desplaza en una trayectoria de accionamiento cuando la plataforma 70 gira en contacto con una bola 106 en la parte inferior de la rampa de contención 102. Así, cuando las mandíbulas abiertas del caimán se aplican a la parte inferior del torso de las piezas de juego, la figura 18 es obligada a pivotar a través de cierto arco como se muestra entre las dos posi-

5 ciones de líneas de trazos de la figura 2 haciendo girar a la plataforma 70. Concurrentemente con este movimiento, la pestaña 114 hace contacto con una de las bolas 106 en el borde inferior de la rampa haciendo que esa bola se mueva por encima del nervio 110 al interior de la segunda ram-
10 pa 104 indicando que ese participante ha fallado en evadirse del caimán. En el esquema de la partida como se muestra por la presente forma del invento, en que pueden estacionarse tres bolas en la rampa de contención, se le permiten al participante tres fallos en su acción evasiva antes de que sea eliminado del juego. Unos medios de carga, en forma de una banda de caucho 120 entre el montante 76 y el apoyo 68 devuelven la plataforma 70 a su posición inicial. El mon-
15 tante 76 sirve de tope al hacer contacto con una muesca de la pestaña 114.

Por consiguiente, cuando un participante desarrolla habilidad y coordinación con el aparato de juego del presente invento, llegará a tener más éxito en sus intentos de evasiva mediante el accionamiento a tiempo del accionador 80. El esquema de la partida de juego continúa hasta que todos los participantes, excepto uno, han perdido sus tres bolas, en cuyo caso el participante que queda es declarado ganador. Son posibles muchas modificaciones en la partida del juego. Por ejemplo, un participante muy ave-
20 zado, o un adulto que juegue con un niño, puede empezar con una desventaja de una o dos bolas a fin de proporcionar un juego más entretenido y justo entre los diversos partici-
25 pantes o jugadores.

REIVINDICACIONES

5

Los puntos de invención propia y nueva que se presentan para que sean objeto de esta solicitud de Patente de Invención en España, por VEINTE años, son los que se recogen en las reivindicaciones siguientes:

10

1ª.- Un aparato de juego de tiro vivo que comprende un alojamiento con una plataforma que define una superficie de juego, un elemento golpeador montado a rotación en la plataforma para movimiento en una trayectoria de desplazamiento predeterminada, al menos una pieza de juego montada en la plataforma en una posición con al menos una parte de la pieza de juego dispuesta en una trayectoria coincidente con la trayectoria de desplazamiento de dicho elemento golpeador, y un accionador susceptible de ser accionado selectivamente, asociado con la pieza de juego para mover la parte de la pieza de juego desde la trayectoria coincidente de desplazamiento con el elemento golpeador, al ser accionado oportunamente por el participante del juego.

15

20

25

2ª.- El aparato de la reivindicación 1ª, que incluye una pluralidad de dichas piezas de juego y de dichos accionadores.

3ª.- El aparato de la reivindicación 1ª, que incluye medios de accionamiento susceptibles de ser accionados selectivamente para dicho elemento golpeador.

4ª.- El aparato de la reivindicación 2ª, en el que las piezas de juego están montadas a pivotamiento para

30

24099

movimiento alrededor de un eje horizontal en respuesta al accionamiento del accionador de la pieza de juego ejecutado por un participante del juego para movimiento fuera de dicha trayectoria coincidente de desplazamiento.

5 5ª.- El aparato de la reivindicación 4ª, en el que dichos accionadores incluyen cada uno una espiga de contacto verticalmente movable, montada a deslizamiento, para movimiento ascendente a aplicación con la pieza de juego.

10 6ª.- El aparato de la reivindicación 5ª, que incluye un brazo de balancín con un extremo deprimible por el participante y un extremo opuesto aplicable a dicha espiga de contacto para mover la espiga de contacto a aplicación con la pieza de juego al ser accionado el extremo deprimible por el participante.

15 7ª.- El aparato de la reivindicación 2ª, que incluye medios para soportar las piezas de juego para movimiento de pivotamiento fuera de la trayectoria coincidente de desplazamiento con el elemento golpeador al aplicársele dicho elemento golpeador.

20 8ª.- El aparato de la reivindicación 7ª, que incluye medios de carga para mantener dicha pieza de juego en una posición normal con una parte de la pieza de juego en una trayectoria coincidente de desplazamiento con el elemento golpeador.

25 9ª.- El aparato de la reivindicación 8ª, que incluye medios de tanteo asociados con las piezas de juego, siendo accionados dichos medios de tanteo al pivotar las piezas de juego después de ser golpeadas por dicho elemento golpeador.

30

24099

10ª.- El aparato de la reivindicación 1ª, que incluye medios de leva en la superficie de juego operativamente asociados con el elemento golpeador para dirigir una parte del elemento golpeador a una trayectoria coincidente con una parte de dichas piezas de juego.

11ª.- El aparato de la reivindicación 10ª, en el que dicho elemento golpeador comprende una parte pivotada aplicable a dicha superficie de leva para movimiento de pivotamiento en una trayectoria de desplazamiento coincidente con dicha pieza de juego.

12ª.- El aparato de la reivindicación 9ª, en el que dichos medios de tanteo incluyen una pluralidad de bolas movibles entre una posición normal y una posición de tanteo, y un elemento golpeador montado en la pieza de juego en posición para golpear una de dichas bolas en respuesta a dicho movimiento de pivotamiento de la pieza de juego y mover así dicha bola desde su posición normal a una posición de tanteo.

13ª.- Un aparato de juego de tiovivo.

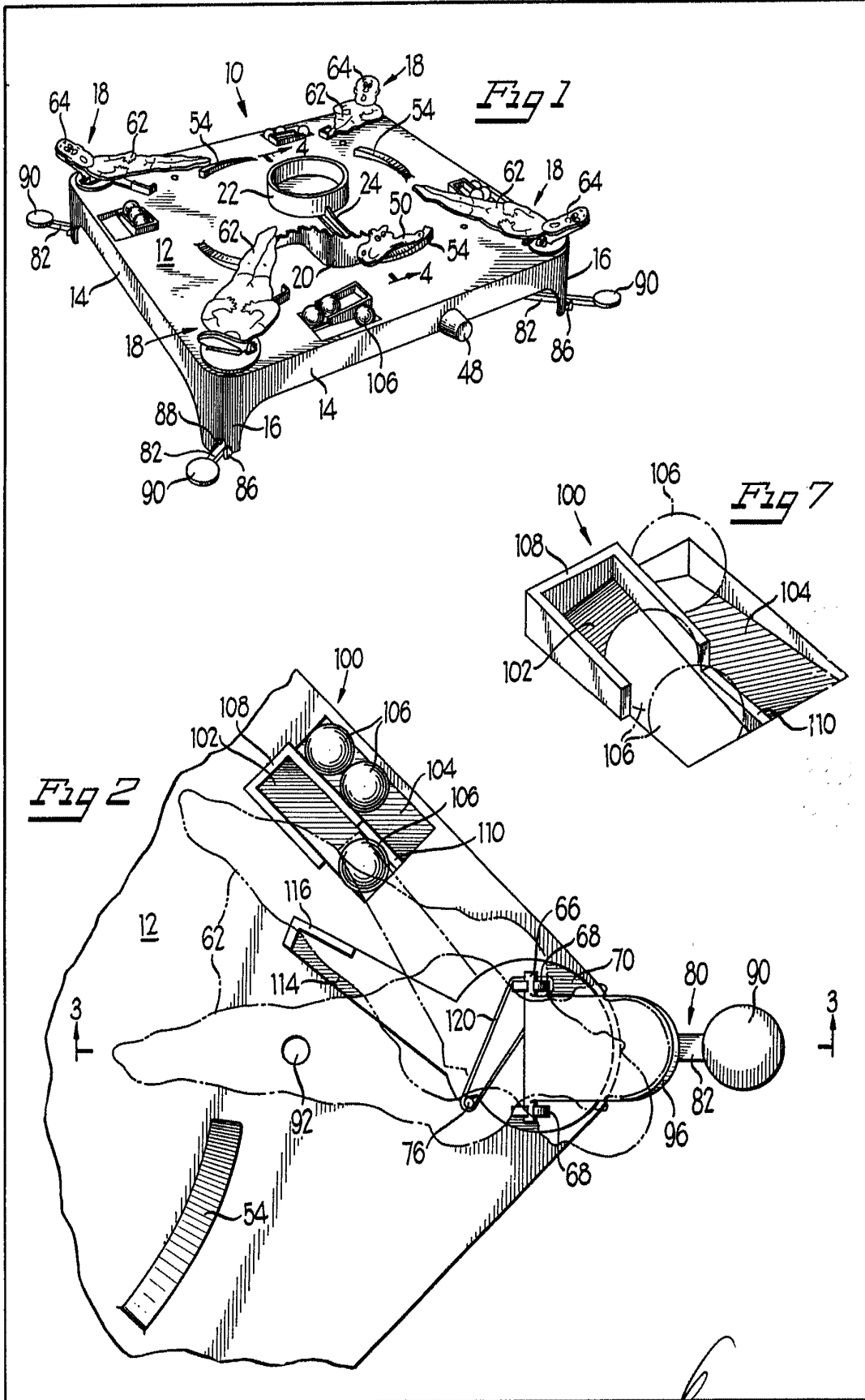
Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede, representado en los dibujos que se acompañan y con los fines que se han especificado.

Esta Memoria consta de DIEZ hojas escritas a máquina por una sola cara.

Madrid, 02.OCT.1979

P.A.

Fernando de Elizaburu
Por Poder.



Fernando de Elizaburu
Por Poder

