

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 142 631**

21 Número de solicitud: 201500540

51 Int. Cl.:

A63B 69/00 (2006.01)

A63B 69/02 (2006.01)

A63H 33/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

05.08.2015

43 Fecha de publicación de la solicitud:

24.08.2015

71 Solicitantes:

ESCOBAR ORELLANA, Rafael (100.0%)
Cristóbal Bordiú 30 Bis
28003 Madrid ES

72 Inventor/es:

ESCOBAR ORELLANA, Rafael y
ABOU-ASSALI RODRIGUEZ , Alejandro

54 Título: **Sistema de marcado para armaduras y trajes**

ES 1 142 631 U

DESCRIPCIÓN

Sistema de marcado para armaduras y trajes para el combate simulado.

5 **Objeto de la invención**

La presente invención se refiere a un sistema de marcado para armaduras de combate simulado que permite visualizar los impactos del adversario y evitar las trampas.

10 El objeto de la invención es recrear luchas, batallas y guerras evitando las trampas, así como también posibilitar la práctica deportiva de softcombat desde una perspectiva comercial como actualmente ocurre con el paintball.

15 **Antecedentes de la invención**

15 Actualmente se comercializan gran variedad de armaduras de distintas épocas, usos, y materiales, decorativas, de juguete, para disfraces, etc. Sin embargo, ninguna de ellas incorpora un sistema que permita visualizar cuando un jugador ha impactado a otro con su arma. Esto es posible mediante el sistema de marcado de la presente invención con lo
20 que se evitan las trampas durante el juego. Esto mejora la jugabilidad y la diversión de niños y adultos que lo practiquen, pudiendo ser explotado económicamente.

Descripción de la invención

25 El sistema de marcado comprende una armadura, unas cápsulas que pueden contener un pigmento y que se rompen al ser impactadas, y un sistema de unión de dichas cápsulas a la armadura.

30 Las cápsulas son colocadas en puntos determinados de la armadura, que serán el objetivo del oponente. Al ser alcanzadas con el arma, se rompen haciendo visible el impacto e impidiendo las trampas. Pueden contener en su interior agua o algún tipo de pigmento para hacer más visible el impacto. Estas cápsulas pueden estar fabricadas con distintos materiales, como por ejemplo por una capa fina de plástico, espuma de poliestireno, o escayola, o pueden utilizarse también globos de agua, lo cual reduciría el
35 coste de la invención.

La sujeción de las cápsulas a la armadura puede realizarse mediante distintos conceptos de unión, como por ejemplo velcro, clipado o distintas uniones mecánicas, como por ejemplo el roscado, que permitan el reemplazo del elemento cuando haya sido destruido
40 por un impacto.

Descripción de los dibujos y realización preferente de la invención

45 En la figura 1 se muestra una armadura 9 de combate simulado, a la que se adhieren en distintos puntos los elementos de marcado 7.

En la figura 2A se muestra el elemento de marcado 7, unido al traje 6 mediante velcro 3. En la figura 2B se muestra otro posible sistema de unión 8, del sistema de marcado 7 con el traje 6, basado en un clipado mediante un machihembrado.
50

En la figura 3 se muestra un corte transversal del elemento de marcado 7 al que se refiere la presente invención. En ella se muestra la cápsula 1 a la que hace referencia la 1ª reivindicación, y que en este caso es un globo de agua, que está sujeto por una envoltura de tejido 2, la cual se cierra mediante un sistema de cuerdas 4 y un prisionero 5.

5

El conjunto se adhiere por medio de un velcro 3 a la superficie 6 del traje del jugador.

Las figuras 1, 2A y 3 muestran la realización preferente de la invención.

10

REIVINDICACIONES

- 5 1. Sistema de marcado para armaduras y trajes **caracterizado** por estar compuesto por cápsulas rompibles ante un impacto y un sistema de pegado de dichas cápsulas al traje.
2. Sistema de marcado para armaduras y trajes según la 1ª reivindicación, **caracterizado** en que la cápsula puede ser de un material quebradizo como por ejemplo escayola, o un material elástico como por ejemplo un globo de agua.
- 10 3. Sistema de marcado para armaduras y trajes según la 1ª y 2ª reivindicación, **caracterizado** en que el sistema de pegado de la cápsula al traje se basa en una funda con un sistema de cierre, por ejemplo a base de velcro, cordones, o prisioneros, que envuelve parcialmente a dicha cápsula.
- 15 4. Sistema de marcado para armaduras y trajes según la 3ª reivindicación, **caracterizado** en que la funda que envuelve parcialmente a la cápsula puede estar cosida al traje.
- 20 5. Sistema de marcado para armaduras y trajes según la 3ª reivindicación, **caracterizado** en que la funda que envuelve parcialmente a la cápsula puede adherirse al traje mediante distintos sistemas de unión como por ejemplo velcro, imanes, o unión mecánica.
6. Sistema de marcado para armaduras y trajes según la 1ª reivindicación, **caracterizado** en que las cápsulas pueden contener un colorante líquido o en polvo.

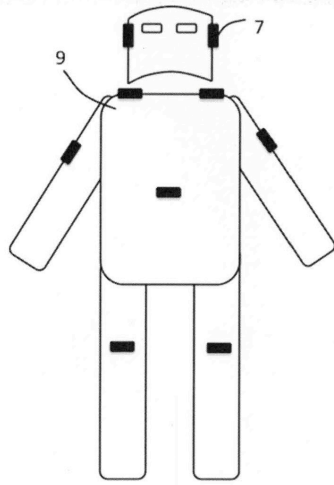


Fig. 1

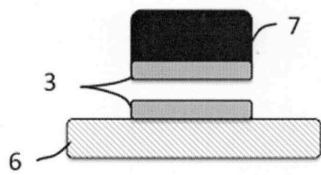


Fig. 2A

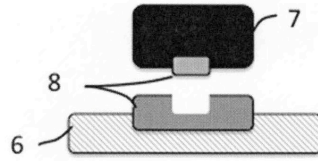


Fig. 2B

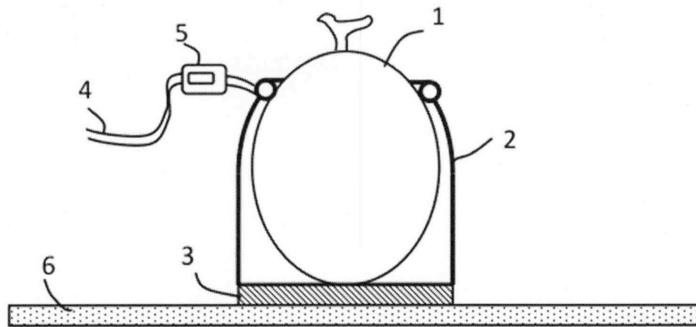


Fig. 3