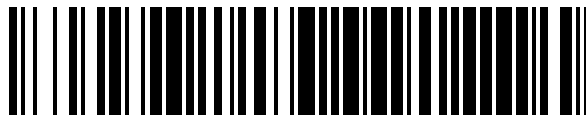


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 294 891**

21 Número de solicitud: 202231352

51 Int. Cl.:

A63B 71/00 (2006.01)

A63B 71/10 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

12.08.2022

43 Fecha de publicación de la solicitud:

11.10.2022

71 Solicitantes:

VARELA MATO, Daniel (100.0%)
Rúa Poeta Pérez Parallé, 1, P04 A
15401 Ferrol (A Coruña) ES

72 Inventor/es:

VARELA MATO, Daniel

74 Agente/Representante:

GARCÍA GALLO, Patricia

54 Título: **Elemento de juego**

ES 1 294 891 U

DESCRIPCIÓN

Elemento de juego

5 **OBJETO DE LA INVENCION**

La invención, tal y como el título de la presente memoria descriptiva establece, un elemento de juego, se trata de una innovación que dentro de las técnicas actuales aporta ventajas desconocidas hasta ahora.

10

SECTOR DE LA TÉCNICA

La presente invención se enmarca dentro del sector de la vestimenta, centrándose particularmente en el ámbito de cintas en forma de brazalete o de vendas para la

15

ESTADO DE LA TÉCNICA

La presente invención surge de la idea de presentar un nuevo proyecto de juego con carácter deportivo y recreativo, donde una prenda para la cabeza es un elemento indispensable para jugar.

20

Este juego presenta una dinámica similar al juego de pádel, con una variación tanto en las reglas de juego, como en su estructura y elementos a usar, en donde el jugador

25

Esta prenda, a efectos de diseño, es una cinta que se coloca en el contorno de la cabeza con una almohadilla interna en la parte frontal, adecuada a absorber el impacto del golpe dado a la pelota, y una porción apropiada para golpear a dicha pelota, superpuesta a la almohadilla, con tres diseños variables que determinan uno el impacto con más fuerza y/o potencia, otro con más efecto y/o precisión y un tercer diseño que se determina de modo aleatorio y/o mixto.

30

Además, el elemento de juego, es propicia para presentar mensajes y/o imágenes personalizables con carácter publicitario.

- 5 Actualmente, se desconoce la existencia de ninguna prenda para la cabeza, que presente características técnicas estructurales y constitutivas iguales o semejantes a las descritas en esta memoria descriptiva, según se reivindica.

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCION

- 10 Es objeto de la presente invención la creación de un elemento de juego que aporta una innovación notable dentro de su campo de aplicación en el estado de la técnica actual, estando los detalles caracterizadores que lo hacen posible convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que acompañan la presente descripción.

- 15 La presente invención se trata de un elemento de juego, el cual se compone de una banda en cuya zona frontal dispone de una sección destinada a golpear a una pelota.

- 20 El juego se desarrolla en una pista similar a la de pádel, pero más pequeña, de unos 10 metros, con la posibilidad de contar con paredes de vidrio resistente, en cuyos extremos hay una portería de fútbol y encima de cada portería y al lado de cada poste hay un panel de madera de la misma longitud que la portería y 1 m de alto.

- 25 El jugador contará con un área de 2 metros de ancho, siendo esta la única zona donde se podrá coger el balón con las manos y ejecutar un tiro de cabeza.

- Para jugar, el usuario deberá usar la prenda para la cabeza, la cual consiste en una banda que se coloca en el contorno de la cabeza, que dispone de una almohadilla, adecuada a absorber el impacto del golpe dado a la pelota.

- 30 Así mismo, externamente en la parte frontal, presenta una porción apropiada a golpear a la pelota, con tres diseños variables que determinan uno el impacto con más fuerza y/o potencia, otro con más efecto y/o precisión y un tercer diseño que determinará el impacto de modo aleatorio y/o mixto.

El objetivo del juego es marcar goles con la cabeza en la portería contraria, pero con una serie de normas:

- El jugador que trata de detener el tiro del rival no puede sujetar el balón con las manos para parar el tiro, pero sí para efectuar su turno de disparo.
- 5 • Si se produce un rechace (el balón al ser parado por el jugador que recibe el tiro sale rebotado y no lo atrapa rápidamente para efectuar su turno de disparo, o el balón rebota en el marco de madera que rodea la portería), el rival puede marcar con el pie.
- 10 • Si el jugador que recibe el disparo no lo para con la mano, sino que golpea con la cabeza el balón y marca gol a su oponente, el tanto será doble. De continuar la jugada, el gol sería triple, cuádruple y así sucesivamente según el número de golpes consecutivos hasta que se marcase gol (o se detuviese el disparo de otro modo)
- 15 • El juego se desarrolla en 2 tiempos de 20 minutos y un desempate de 5 minutos en caso de ser necesario.
- En cada tiempo, cada jugador dispondrá de 3 tiros especiales que consisten en lanzar el balón a la superficie de madera que hay encima de la portería rival para aprovechar el rebote y la fuerza y lanzarse a rematar el balón. De marcar gol con este tiro especial, contaría como 3 puntos.
- 20 • Las paredes son elementos “utilizables” a la hora de efectuar los tiros.
- Si al efectuar un tiro, el balón tocara el área intermedia del campo (la que no corresponde a las áreas de jugador) antes de llegar al rival, al jugador que le toque efectuar su tiro puede poner un pie en ese punto para efectuar su tiro desde ahí e intentar aprovechar la ventaja de estar más cerca de la portería rival.
- 25 Es lo que se conoce como “pique”
- Gana el jugador que, de los 2 tiempos, haya ganado los 2 o 1 y el desempate)
- Si en uno de los tiempos se produjese un empate, se harían tiros especiales hasta que un jugador marcara y el otro fallase.
- 30 A la hora de practicarlo, surgen un montón de jugadas y momentos en el campo que son divertidos, espectaculares, atractivos y competitivos.

Es por ello que la prenda para la cabeza, presenta una innovación de características desconocidas hasta ahora para el fin a que se destina, razones que unidas a su utilidad

práctica, la dotan de fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita.

EXPLICACIÓN DE LAS FIGURAS

5

Para completar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a la mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de unas figuras en las que, con carácter ilustrativo y no limitativo, se han representado lo siguiente.

10

La figura 1, corresponde con una vista en perspectiva de la prenda para la cabeza.

La figura 2, corresponde con una vista en perspectiva de una pelota (4) adecuada a la prenda para la cabeza.

15

La figura 3, corresponde con una vista en perspectiva de una pista (5) de un juego con características deportivas.

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION.

20

Es objeto de la presente invención una prenda para la cabeza, que aporta una innovación notable dentro de su campo de aplicación, estando los detalles caracterizadores que lo hacen posible, convenientemente recogidos en las reivindicaciones.

25

La prenda para la cabeza, posee una banda (1) en cuya zona frontal (2) dispone de una sección (3) destinada a golpear a una pelota (4).

30

En un modo de realización preferente, la banda (1) esta fabricada en un material textil, elástico o no, adecuada a adaptarse al perímetro de la cabeza de un usuario.

En un modo de realización preferente, la zona frontal (2) presenta un ensanchamiento más pronunciado, adecuado a cubrir toda la zona de la frente de un usuario.

35

En un modo de realización preferente, la sección (3) está dotada de una almohadilla (3.1) de material del tipo ligero, acolchado, que se aloja internamente en la zona frontal (2) de la banda (1), susceptible a absorber los impactos que se producen al golpear a una pelota (4) en una pista (5) de un juego con características deportivas.

5

En el modo de realización preferente, la sección (3) está dotada de una parte externa (3.2) de material del tipo caucho o no, que se sobrepone a la almohadilla (3.1), por la superficie externa, donde dicha parte externa (3.2) puede contar con al menos tres diseños de variantes texturas y/o relieves, similares a los diseños de las bandas de rodadura de un neumático de bicicleta, en correspondencia al rendimiento que requiera un usuario, determinado por un primer diseño que precisa fuerza y/o potencia, un segundo diseño que precisa efecto y/o precisión y un tercer diseño que determinará un impacto aleatorio y/o mixto.

10

15 Generalmente, la banda (1) cuenta con unos medios de cierre (6) del tipo cinta de gancho y bucle dispuestas en los extremos libres de las prolongaciones laterales (7) de dicha banda (1), que determinan el cierre de manera regulada de la mencionada banda (1) alrededor de la cabeza de un usuario.

20 Preferentemente, la banda (1) en su zona frontal (2), las prolongaciones laterales (7) y/o la sección (3) pueden contener mensajes y/o imágenes de tipo publicitario.

Generalmente, la pelota (4) dispone de una estructura ligera, de peso y tamaño adecuado a ser golpeada y soportada por la sección (3), donde dicha pelota (4) puede presentar una cubrición acolchada o no

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 otros modos 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.

30

REIVINDICACIONES

1. Elemento de juego, caracterizado porque comprende una banda (1) en cuya zona frontal (2) dispone de una sección (3) destinada a golpear a una pelota (4).

5

2. Elemento de juego, según la reivindicación 1, caracterizado porque la banda (1) esta fabricada en un material textil.

3. Elemento de juego, según la reivindicación 1, caracterizado porque la zona frontal (2) presenta un ensanchamiento.

10

4. Elemento de juego, según la reivindicación 1, caracterizado porque la sección (3) está dotada de una almohadilla (3.1) de material del tipo ligero, acolchado, que se aloja internamente en la zona frontal (2) de la banda (1).

15

5. Elemento de juego, según las reivindicaciones 1 y 4, caracterizado porque la sección (3) está dotada de una parte externa (3.2) que se sobrepone a la almohadilla (3.1).

6. Elemento de juego, según las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado porque la banda (1) cuenta con unos medios de cierre (6) del tipo cinta de gancho y bucle dispuestas en los extremos libres de las prolongaciones laterales (7) de dicha banda (1), que determinan el cierre de manera regulada de la mencionada banda (1) alrededor de la cabeza de un usuario.

20
25

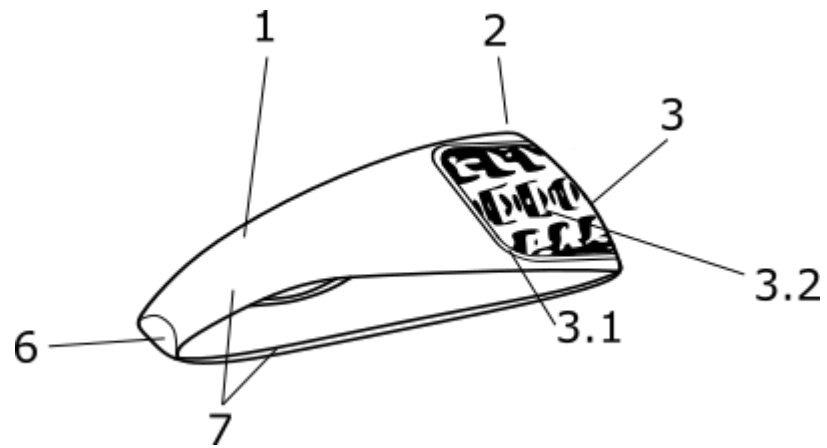


Figura 1

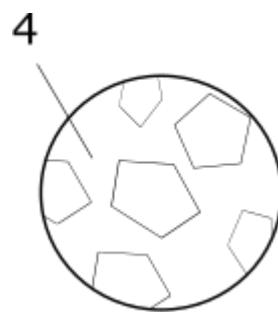


Figura 2

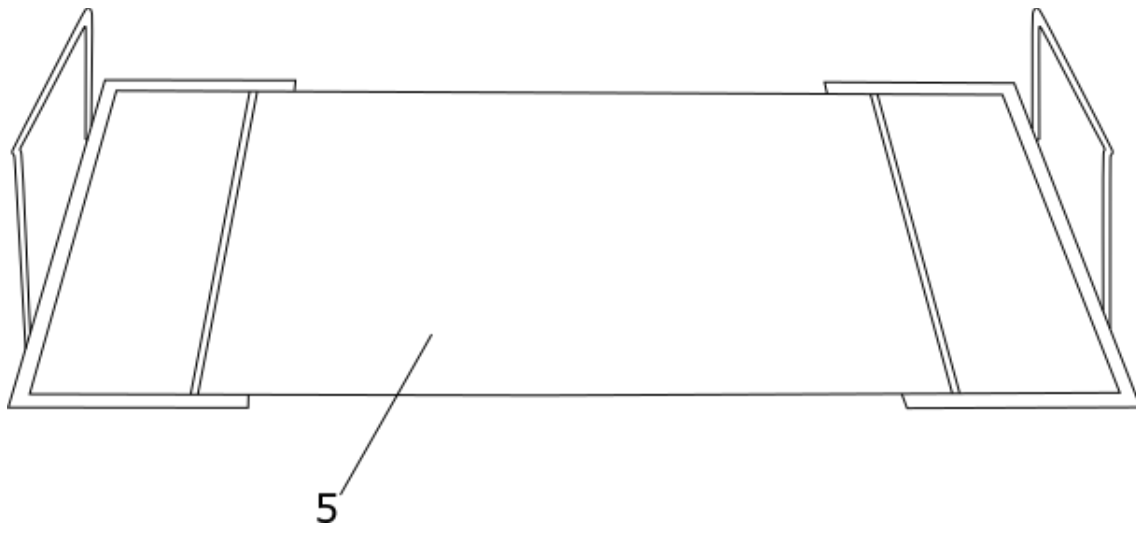


Figura 3