

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 836 737**

51 Int. Cl.:

A41D 13/015 (2006.01)

A41D 27/08 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **05.11.2013 PCT/US2013/068440**

87 Fecha y número de publicación internacional: **15.05.2014 WO14074493**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **05.11.2013 E 13853756 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **16.09.2020 EP 2916674**

54 Título: **Almohadillas deportivas tridimensionales y métodos relacionados para adornar un uniforme deportivo**

30 Prioridad:

06.11.2012 US 201261723177 P

22.01.2013 US 201361755208 P

10.10.2013 US 201314050439

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

28.06.2021

73 Titular/es:

3DCALZ LLC (100.0%)

3613 Windfair Lane

Lexington, KY 40515, US

72 Inventor/es:

GUDALIS, BRIAN, MICHAEL

74 Agente/Representante:

GONZÁLEZ PECES, Gustavo Adolfo

ES 2 836 737 T3

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

Almohadillas deportivas tridimensionales y métodos relacionados para adornar un uniforme deportivo

5 Campo técnico

Este documento se refiere en general al campo del equipamiento deportivo y, más en particular, a las almohadillas, las almohadillas de fútbol y los uniformes deportivos que incluyen un elemento de imagen tridimensional para sobresalir y adornar el uniforme deportivo.

10

Antecedentes de la invención

La patente de Estados Unidos 4,591,521 de Freno y otros describe un diseño de tejido tridimensional en donde los tejidos novedosos o decorativos con imágenes impresas incluyen almohadillas de plástico de espuma para proporcionar un efecto tridimensional. Más particularmente, las almohadillas de espuma tienen la forma del contorno de la imagen impresa y están cosidas permanentemente en su posición. La patente de Estados Unidos reexpedida RE37,533 de Beige y otros divulga vestuarios con componentes de tela semirrígida, así como un método para fabricarlos. La técnica anterior incluye el documento US 2011/277226 A1, que divulga una almohadilla tridimensional de acuerdo con el preámbulo de la reivindicación 1.

15

20

De manera significativa, las almohadillas subyacentes en la referencia de Freno y otros están fijadas permanentemente a la parte trasera de la tela y están alineadas con un diseño impreso en la cara de la tela. Del mismo modo, en la referencia de Beige y otros los componentes semirrígidos son una parte permanente del vestuario. Si bien tal construcción es adecuada para agregar características tridimensionales a telas y vestuarios novedosos o decorativos, no hay divulgación en estas referencias de adornar uniformes deportivos tales como pantalones de fútbol, camisetas de fútbol u otro equipo deportivo con ornamentación o adornos tridimensionales. Además, la fijación permanente de las almohadillas a la tela enseñada explícitamente en estas referencias no es adecuada para tal propósito.

25

30

Este documento se refiere a una almohadilla tridimensional para usar debajo de la ropa deportiva para producir una imagen deseada a través de esa ropa deportiva. La almohadilla incluye un elemento de imagen tridimensional que se fija a la cara frontal de la almohadilla por lo que cuando la almohadilla se coloca debajo de un área de la tela expuesta y ajustada de la ropa deportiva, se produce un contorno de la imagen en el área de la tela expuesta. El elemento de imagen tridimensional tiene la forma de un número de jugador, una palabra o un nombre, o un logotipo no reivindicado, en donde dicho logotipo no forma parte de la presente invención. Para los propósitos de este documento, el término logo se refiere a letras, números, marcas registradas, mascotas, imágenes, rayas, diseños y otras formas tridimensionales que comúnmente pueden identificar o ser utilizadas por equipos deportivos, atletas e individuos. Para los propósitos de este documento, "almohadilla" incluye almohadillas de fútbol para muslos, hombreras de fútbol, almohadillas renales de fútbol, almohadillas de fútbol para el coxis, todas las demás almohadillas de fútbol, espinilleras, rodilleras, coderas y todas las demás almohadillas asociadas con los deportes en general.

35

40

Resumen

45

La presente invención se expone en las reivindicaciones adjuntas. Las realizaciones, aspectos y ejemplos de la presente descripción que no caen dentro del alcance de dichas reivindicaciones se proporcionan únicamente con fines ilustrativos y no forman parte de la presente invención.

50

Una almohadilla tridimensional para usar debajo de la ropa deportiva para producir una imagen deseada a través de esa ropa deportiva comprende una almohadilla extraíble que incluye un cuerpo que tiene una cara frontal y una cara trasera, y un elemento de imagen tridimensional que se fija a la cara frontal del cuerpo por lo que cuando la almohadilla se coloca debajo de un área de la tela expuesta de la ropa deportiva se produce un contorno de la imagen. De acuerdo con la invención, el elemento de imagen tridimensional tiene la forma de un número de jugador, una palabra o un nombre. En otra posible realización, el elemento de imagen tridimensional se estrecha hacia fuera desde un área central hacia un borde exterior de modo que el área central sobresale una distancia mayor desde la cara frontal del cuerpo de la almohadilla que el borde exterior. En aún otra posible realización, el elemento de imagen tridimensional puede incluir una lámina de fondo. La lámina de fondo puede incluir una cara posterior que tenga un área central sin adhesivo y un área de borde cubierta con adhesivo.

55

60

De acuerdo con un aspecto adicional no reivindicado, se proporcionan pantalones de fútbol. Estos pantalones de fútbol comprenden un cuerpo de pantalón que incluye un bolsillo para recibir una almohadilla de fútbol y una almohadilla de fútbol extraíble. La almohadilla de fútbol extraíble incluye un cuerpo de almohadilla que tiene una cara frontal, una cara trasera y un elemento de imagen tridimensional asegurado a la cara frontal. Cuando la almohadilla se coloca en el bolsillo debajo de un área de la tela expuesta de esos pantalones de fútbol, se produce un contorno de la imagen en el área de la tela expuesta. Ese elemento de imagen tridimensional puede proporcionarse en forma de un logotipo, tal como el logotipo de un equipo o un número de jugador. Además, el elemento de imagen

65

tridimensional puede estrecharse hacia fuera desde un área central hacia un borde exterior de modo que el área central sobresale una distancia mayor desde la cara frontal del cuerpo de la almohadilla que el borde exterior. Además, el elemento de imagen tridimensional puede incluir una lámina de fondo.

5 En una realización no reivindicada, el bolsillo está abierto en un extremo para permitir que la almohadilla de fútbol se inserte y se retire del bolsillo según se desee. En aún otra realización no reivindicada, el área de la tela expuesta es un primer color y el elemento de imagen es un segundo color diferente que es más oscuro que el primer color y se ve a través del área de la tela expuesta. En otra realización no reivindicada, la cara frontal de la almohadilla también es del primer color. En una realización no reivindicada, el primer color es el blanco. En otra realización no
10 reivindicada, el área expuesta de la tela y la lámina de fondo son de un primer color y el elemento de imagen es un segundo color diferente que es más oscuro que el primer color y se ve a través del área expuesta de la tela.

De acuerdo con un aspecto adicional no reivindicado, se proporciona un método para promover un equipo deportivo. Ese método comprende las etapas de usar una almohadilla con un elemento de imagen tridimensional debajo de la
15 ropa deportiva del equipo deportivo, producir una imagen o adorno tridimensional que sobresale a través de un área de la tela expuesta de la ropa deportiva que cubre la almohadilla y proporciona esa imagen en la forma de un logo. Además, ese método incluye usar el área de la tela expuesta de la ropa deportiva que tiene un primer color y el elemento de imagen tridimensional que tiene un segundo color que es más oscuro que el primer color y se ve a través del área de la tela expuesta.
20

De acuerdo con la invención, se proporciona un método para adornar el uniforme de un equipo deportivo. Ese método se define en la reivindicación 5.

De acuerdo con un aspecto de la invención se proporciona un kit para adornar un uniforme deportivo. El kit se define en la reivindicación 6. El kit incluye además instrucciones.
25

En una realización, el kit incluye un sujetador adhesivo. En una realización, el kit incluye un sujetador de gancho y lazo. El adhesivo, el sujetador de gancho y lazo o cualquier otro medio se puede utilizar para fijar el elemento de imagen tridimensional al uniforme deportivo o una almohadilla que se lleva debajo de un uniforme deportivo. En otra
30 realización no reivindicada, el kit incluye además una lámina de la técnica anterior.

Finalmente, se proporciona un método no reivindicado para adornar un uniforme de equipo. Ese método comprende comprar un kit que incluye un elemento de imagen tridimensional que tiene una forma seleccionada de un grupo que consiste en un número de jugador, un logotipo y combinaciones de los mismos y asegurar el elemento tridimensional
35 debajo de un área de la tela expuesta del uniforme del equipo. Además, el método incluye asegurar el elemento tridimensional a una cara frontal de una almohadilla deportiva. Además, el método incluye insertar la almohadilla en un bolsillo de la almohadilla en un uniforme de equipo de modo que el elemento de imagen tridimensional hace sobresalir una imagen a través del área de la tela expuesta que cubre la almohadilla.

40 Estas y otras realizaciones se expondrán en la descripción que sigue, y en parte resultarán evidentes para los expertos en la técnica con referencia a la siguiente descripción y los dibujos referenciados.

Breve descripción de los dibujos

45 Los dibujos adjuntos incorporados en este documento y que forman parte de la memoria descriptiva, ilustran varios aspectos de la almohadilla tridimensional, los pantalones de fútbol no reivindicados y los métodos divulgados en este documento y junto con la descripción sirven para explicar ciertos principios de los mismos. En los dibujos:

50 La figura 1 es una vista en perspectiva despiezada de la almohadilla deportiva que incluye el elemento de imagen tridimensional.

La figura 2 es una vista lateral en alzado de la almohadilla completa con el elemento de imagen tridimensional asegurado a la cara frontal de la almohadilla.

55 La figura 3 es una vista en sección transversal detallada de un pantalón de fútbol que incluye un bolsillo que sostiene una almohadilla con un elemento de imagen tridimensional.

60 La figura 4 es una vista en perspectiva de un kit para adornar ropa deportiva o un uniforme deportivo que incluye un elemento de imagen tridimensional, un sujetador e instrucciones.

La figura 5 es una vista en perspectiva que ilustra cómo un elemento tridimensional se puede ahusar desde un área interior hacia un borde exterior para mejorar el contorno de la imagen tridimensional que produce en el área de la tela expuesta superpuesta de un uniforme deportivo.

65 Las figuras 6a-6d ilustran varios elementos tridimensionales para producir diferentes contornos de imágenes.

La figura 7 es una vista lateral en alzado que ilustra un elemento de imagen que incorpora una lámina de la técnica anterior que cubre las rugosidades u otras variaciones de la superficie en una cara frontal de una almohadilla de fútbol y evita efectivamente que interfieran o distorsionen la imagen deseada que sobresale a través del área de la tela expuesta que cubre el elemento de imagen.

La figura 8 es una vista posterior en alzado de una lámina de fondo que ilustra el área de borde cubierta con adhesivo.

Ahora se hará referencia en detalle a las presentes realizaciones preferidas, cuyos ejemplos se ilustran en los dibujos adjuntos.

Descripción detallada

Se hace ahora referencia a las Figuras 1-3 que ilustran en general una almohadilla tridimensional 10 para usar debajo de la ropa deportiva 22 para producir un contorno de la imagen deseado 30 a través de esa ropa deportiva. Como se ilustra, la almohadilla 10 incluye un cuerpo 12 que tiene una cara frontal 14 y una cara trasera 16. Además, la almohadilla incluye un elemento de imagen tridimensional 18 que está conectado a la cara frontal 14 por medio de un sujetador 20 tal como una capa de adhesivo o un sistema de sujetador de gancho y lazo tal como se vende bajo la marca comercial VELCRO. El elemento de imagen 18 puede incluir un logotipo tridimensional 19 solo o una combinación del logotipo 19 y la lámina de fondo 50, como se ilustra, que se monta directamente en la cara frontal 14 de la almohadilla 10.

Se hace ahora referencia a la Figura 3 que muestra generalmente ropa deportiva 22 tal como pantalones de fútbol. Los pantalones de fútbol 22 incluyen un bolsillo 24 adaptado para recibir una almohadilla 10 que se inserta en el bolsillo a través de un extremo abierto 26. Cuando la almohadilla 10 se inserta correctamente en el bolsillo 24, el elemento de imagen tridimensional 18 se ubica directamente debajo de un área de la tela expuesta 28 de ajuste apretado de los pantalones. Como resultado, se produce un contorno de la imagen tridimensional 30 a través del área de la tela expuesta para adornar la ropa deportiva 22 de una manera única y emocionante.

Ahora se hace referencia a la Figura 4 que ilustra un kit para adornar ropa deportiva o un uniforme deportivo 22. El kit 40 incluye al menos un elemento de imagen tridimensional 18 y un sujetador 20 que se utiliza para asegurar el elemento de imagen tridimensional directamente al uniforme deportivo o una almohadilla 10 llevada debajo del uniforme deportivo que se va a adornar. Como se ilustra, el kit 40 incluye una lámina de logotipos numéricos 19 previamente cortados y una lámina de fondo 50 opcional que puede cortarse en cualquier forma deseada y colocarse entre el logotipo tridimensional 19 y la cara frontal 14 de la almohadilla 10. La lámina de fondo 50 puede estar fabricada de un color de contraste con respecto al elemento de imagen 18 para resaltar y realzar el elemento de imagen. La lámina de fondo 50 también se puede utilizar para cubrir las rugosidades y/u otras características superficiales de la almohadilla 10 para evitar que interfieran con el contorno de la imagen 30 formado en el uniforme deportivo por el logo 19 del elemento de imagen 18. Además, el kit 40 incluye un conjunto de instrucciones 42 que detallan cómo usar el kit y adornar un uniforme deportivo u otra ropa.

De acuerdo con la invención, el elemento de imagen tridimensional 18 se proporciona en forma de un número de jugador, una palabra o un nombre. En una posible realización, el elemento de imagen 18 se estrecha hacia fuera desde un área central o en línea 44 hacia un borde exterior o contorno 46 de modo que el área central o en línea sobresalga una distancia mayor desde la cara frontal 14 de la almohadilla 10 que el borde exterior o contorno (ver Figura 5).

En una realización, el área de la tela expuesta 28 de la ropa deportiva 22 es de un primer color, mientras que el elemento de imagen tridimensional 18 es de un segundo color diferente. El elemento de imagen 18 puede ser más oscuro que el primer color que se ve a través del área de la tela expuesta, resaltar el contorno de la imagen 30 y proporcionar una apariencia similar a un holograma. En una posible realización, la cara frontal 14 de la almohadilla 10 también se proporciona en el primer color, haciendo juego con el color del área de la tela expuesta 28. En otra realización más, ese primer color es el blanco.

El elemento de imagen tridimensional 18 puede ser sólido, hueco y contorneado o una combinación. Por ejemplo, para formar un logotipo de "trébol", la forma del trébol puede cortarse de una pieza de espuma de 3 mm de espesor. El trébol recortado podría sacarse de la espuma y adherirse a la almohadilla del muslo de los pantalones de fútbol. El contorno de la imagen resultante 30 aparecería como un trébol sólido. Además, el contorno del trébol que queda en la espuma se puede usar para mostrar la imagen de un trébol, pero en lugar de estar lleno, es un contorno de un trébol o una imagen tridimensional hueca. Obviamente, se pueden utilizar diferentes anchos y colores de espuma para crear diferentes imágenes, sombras y apariencias, incluidas imágenes complejas, tal como una bandera estadounidense.

Para algunas imágenes, el logotipo 19 del elemento de imagen tridimensional 18 tiene el mismo grosor en todas partes. Sin embargo, como se describió anteriormente, la profundidad del logotipo 19 puede manipularse para dar al contorno de la imagen 30 más o menos detalle y definición cuando sobresale a través del área de la tela expuesta

28 de la ropa deportiva 22. Por ejemplo, mientras que un elemento de imagen tridimensional 18 de una "O" puede verse como una "O" si toda la "O" tiene 3 mm de grosor, formando la línea interior L_1 de la "O" ligeramente más alta que la línea exterior L_2 para crear una cara inclinada F permite que el círculo interior de la "O" se muestre de manera diferente y esto puede darle un detalle diferente cuando se ve a través de la ropa o la cubierta (nuevamente ver la Figura 5). Además, hay varias maneras de manipular una "O" para que se vea de manera diferente mientras se garantiza que sea una "O". Por ejemplo, se puede hacer un círculo perfecto o un óvalo. Este se puede hacer plano en lugar de ondulado. Este se puede hacer usando solo los contornos de los círculos internos y externos. Para algunas imágenes, pero no para todas, las líneas interiores deben hacerse ligeramente más altas que las del exterior para que los detalles se vean. También el uso de bordes redondeados puede ayudar a dar definición. Por ejemplo, se puede hacer una bandera estadounidense redondeando las franjas rojas de la bandera, omitiendo las franjas blancas, haciendo que el azul sea un rectángulo con bordes cuadrados y agregando puntos ligeramente elevados para las estrellas. Este es un ejemplo de cómo se pueden usar diferentes procesos y conformación para formar un elemento de imagen de tres dimensiones 18 que proporciona el contorno de la imagen deseado 30 que sobresale a través del área de la tela expuesta 28 de la ropa deportiva.

El elemento de imagen tridimensional 18 puede estar fabricado de varios materiales diferentes que incluyen, pero no se limitan a, espumas, materiales sintéticos de alta densidad, cauchos de espuma y plásticos. Los materiales de espuma particularmente útiles incluyen espuma de polietileno, espuma de polipropileno y espuma de PVC. Independientemente de la composición química, se prefiere que la espuma sea una espuma de "celda cerrada". En muchos casos, el elemento de imagen tridimensional 18 está fabricado del mismo material que la almohadilla 10 a la que está unido, de modo que pueda usarse en eventos deportivos sin aumentar ningún riesgo de lesión.

Como debe apreciarse, el elemento de imagen tridimensional 18 puede perforarse o cortarse de una lámina de espuma como se describió anteriormente. Alternativamente, el elemento de imagen tridimensional 18 puede moldearse en un molde. La operación de producción utilizada depende del material que se está formando en una imagen y del uso previsto de la imagen. Los logotipos 19, tales como los logotipos universitarios, las mascotas o las marcas comerciales, pueden perforarse o cortarse a partir de la espuma. Los logotipos 19, tales como las letras simples o entrelazadas como "S", "OU", "NC", "ND", "UK", "3C", etc. (ver Figuras 6a y 6b) muestran y producen la imagen deseada 30 si son letras sólidas, letras contorneadas o una combinación de ambas. También se pueden producir fácilmente imágenes de logotipos 19, tal como un águila y una pata de gato (véanse las Figuras 6c y 6d).

Se pueden hacer al menos cinco imágenes de "O" a partir de una letra "O" perforada/cortada. La primera imagen que podría cortarse sería una "O" sólida perforada. La espuma restante de la que se produjo la letra perforada podría usarse para mostrar el contorno y producir una imagen de "O hueca". Las dos formas de "O" que quedan de la espuma perforada (la que está en el exterior y la pequeña en el interior) podrían trazarse cada una en su totalidad y cortarse en dos O delgadas de diferentes tamaños que podrían usarse juntas en la separación adecuada en la almohadilla para dar como resultado un contorno de "O" tridimensional.

Las imágenes o logotipos 19 formados en moldes pueden recibir detalles adicionales en ciertas áreas que no es posible con una simple operación de punzonado. Por ejemplo, los moldes pueden ayudar al formar partes redondeadas, bordes y hendiduras. Esto permite que el elemento de imagen tridimensional 18 produzca un contorno de la imagen 30 que a menudo tiene un aspecto significativamente más detallado a partir de una simple imagen perforada. La formación de la imagen en un molde puede ayudar a dar diferentes profundidades dentro de la misma imagen para que parezca más realista y proporcione el efecto deseado de holograma al contorno de la imagen 30.

También debe apreciarse que el elemento de imagen tridimensional 18 se puede fabricar en varios tamaños para adaptarse a artículos de diferentes tamaños. Por ejemplo, un elemento de imagen tridimensional 18 de un águila podría tener 6 pulgadas de ancho para caber en una almohadilla de muslo, 4 pulgadas de ancho para caber en un protector de cadera o 3 pulgadas de ancho para caber en una almohadilla de hueso de cola. Evidentemente, también se pueden fabricar de distintos colores según el efecto deseado. Solo una parte de todo el elemento de imagen tridimensional 18 puede incluir uno o más colores para mejorar la imagen a medida que sobresale o aparece a través del área de la tela expuesta 28 que cubre el elemento de imagen 18.

En las realizaciones analizadas anteriormente, el elemento de imagen tridimensional 18 puede fijarse o unirse directamente a una cara frontal de una almohadilla 10. En una posible realización, el elemento tridimensional 18 incluye una lámina de fondo 50 (véase la Figura 7). Una realización de este tipo puede colocarse en un bolsillo de la almohadilla 24 entre la almohadilla 10 y el área de la tela expuesta superpuesta. Cuando el área expuesta de la tela se estira tensa, se proporciona fricción para fijar el elemento tridimensional 18 y la lámina de fondo 50 en posición sobre la cara 14 de la almohadilla 10. En tal situación, la provisión de un sujetador adicional tal como una capa adhesiva o sujetadores de gancho y lazo puede no ser necesaria.

Muchas veces, las almohadillas 10 incluyen una cara frontal irregular que incluye rugosidades R, muescas I u otras características. En estas situaciones, la lámina de fondo 50 "alisa" la apariencia de la cara frontal 14 permitiendo así que el logotipo tridimensional 19 del elemento de imagen 18 produzca un contorno de la imagen 30 más claro y nítido a través del área de la tela expuesta 28 de lo que sería posible si la lámina de fondo no se utilizó. En esta situación, a menudo es útil que la lámina de fondo 50 se corte al tamaño y la forma necesarios para cubrir las

5 rugosidades u otras características de la superficie de la almohadilla para proporcionar un fondo liso que no interfiera con la imagen tridimensional 30 que se desea producir por el logo 19. Además, cuando se usa el color como característica del elemento 18, la lámina de fondo 50 puede, por ejemplo, fabricarse del mismo color que el área de la tela expuesta 28 superpuesta mientras que el logotipo 19 incluye uno o más colores contrastantes. En una realización particularmente útil, la lámina de fondo 50 es de color blanco para combinar con los pantalones de fútbol mientras que el logotipo de la imagen 19 es de un color de contraste relativamente oscuro que se mostrará a través del área de la tela expuesta 28 superpuesta para mejorar la imagen 30 producida. El color de contraste puede ser un color tradicional de una escuela o de una franquicia deportiva si se desea. En otra posible realización, el logotipo 19 del elemento de imagen 18 puede fabricarse de un color (por ejemplo, blanco) que coincida con el uniforme superpuesto, mientras que la lámina de fondo 50 está fabricada de un color de contraste más oscuro para contornear la imagen 30 resultante.

15 En la Figura 8 se ilustra una posible realización de la lámina de fondo 50. Como se muestra, la cara trasera 60 de la lámina de fondo 50 incluye un área de borde 62 cubierta con adhesivo y un área central 64 dentro del margen que no incluye adhesivo. Ventajosamente, el margen adhesivo 62 permite que la lámina de fondo 50 se fije adecuadamente a la cara frontal 14 de la almohadilla subyacente 10 mientras que el área central libre de adhesivo 64 se extiende sobre cualquier rugosidad R de la almohadilla, uniendo las rugosidades y proporcionando una superficie lisa para la visualización del elemento de imagen 18.

20 Esto se puede lograr de dos maneras. En la primera, el adhesivo solo se aplica al área de borde 62 y no al área central 64. En el segundo, el adhesivo se aplica en toda la cara trasera 60 de la lámina de fondo 50 y el área central libre de adhesivo 64 comprende una pieza de espuma de la forma deseada que cubre el adhesivo en el área central. Una pieza de espuma 64 de este tipo ayuda a cubrir suavemente las rugosidades R y a hacer sobresalir y a resaltar más el elemento de imagen 18 proporcionado en el lado frontal u opuesto de la lámina de fondo 50.

25 De acuerdo con aspectos adicionales no reivindicados, se proporciona un método para promover un equipo deportivo. Ese método puede describirse ampliamente como que comprende las etapas de usar una almohadilla 10 con un elemento de imagen tridimensional 18 debajo de la ropa deportiva 22 del equipo deportivo, produciendo una imagen tridimensional 30 que sobresale a través de un área de la tela expuesta 28 de la ropa deportiva que cubre la almohadilla y proporcionando esa imagen en forma de logotipo, tal como el logotipo de un equipo o el número de jugador. En otra posible realización, el método incluye usar el área de la tela expuesta de la ropa deportiva 22 que tiene un primer color y el elemento tridimensional 18 tiene un segundo color que es más oscuro que el primer color y se ve a través del área de tejido expuesta.

35 De acuerdo con la invención se proporciona un método para adornar o embellecer un uniforme de equipo deportivo. Ese método comprende usar una almohadilla 10 con un elemento de imagen tridimensional 18 de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4 debajo del uniforme del equipo deportivo 22 y producir una imagen tridimensional 30 que sobresale a través de un área de la tela expuesta 28 del uniforme del equipo deportivo que cubre la almohadilla. El método incluye proporcionar el elemento de imagen 18 en forma de un número de jugador, una palabra o un nombre.

40 Además, se proporciona un método no reivindicado para adornar un uniforme de equipo. Ese método comprende adquirir un kit 40 que incluye un elemento de imagen tridimensional 18 que tiene una forma seleccionada de un grupo que consiste en un número de jugador, un logotipo y una combinación de los mismos y luego asegurar ese elemento tridimensional debajo del área de la tela expuesta 28 del uniforme del equipo 22. Esto puede incluir asegurar el elemento tridimensional 18 a una cara frontal 14 de una almohadilla deportiva 10 e insertar esa almohadilla en un bolsillo de almohadilla 24 en el uniforme del equipo de modo que el elemento tridimensional haga sobresalir una imagen a través del área de la tela expuesta 28 que cubre la almohadilla. En una posible realización, el kit 40 puede incluir una lámina de material de la que un usuario puede cortar un elemento de imagen que incluya uno de su propia creación si lo desea. Tal equipo también puede incluir un instrumento de corte si se desea.

45 En resumen, numerosos beneficios se resuelven al emplear la almohadilla tridimensional y los métodos descritos en este documento. Específicamente, un elemento de imagen tridimensional 18 puede fijarse a cualquier almohadilla de fútbol, ya sea una almohadilla para la rodilla, una almohadilla para el muslo, una almohadilla para la cadera, una almohadilla para el coxis, una almohadilla para el antebrazo, una espinillera, una hombrera, una almohadilla para la mano o cualquier otra almohadilla utilizada en el fútbol u otro deporte. Una vez que el elemento de imagen tridimensional 18 está fijado y cubierto por un área de la tela expuesta 28 de la ropa deportiva ajustada 22, un contorno de la imagen 30 se muestra a través del área de la tela expuesta dando casi la apariencia de un holograma. De esta manera es posible adornar la ropa deportiva creando un efecto muy interesante y emocionante que promueve al equipo e inspira a jugadores y aficionados por igual. Significativamente, el elemento de imagen 18 se proporciona detrás de un área de la tela expuesta superpuesta 28 de un solo color. Esta no se proporciona detrás de un área de la tela expuesta 28 incluyendo un diseño o una imagen compleja ya que cualquier desalineación entre el elemento de imagen 18 y el diseño o imagen compleja en la tela 28 puede distorsionar la imagen final del espectador conduciendo a un resultado no deseado y poco atractivo. Además, las realizaciones más útiles incluyen un elemento de imagen 18 que se puede retirar de la almohadilla 10 para permitir que se cambie la imagen.

Además, la almohadilla 10, que incluye el elemento de imagen 18, se puede retirar de un bolsillo de la almohadilla en el uniforme para permitir una mejor limpieza del uniforme y cambios de la imagen.

5 El elemento de imagen tridimensional toma la forma de un número de jugador, una palabra o un nombre, u otras formas adecuadas no reivindicadas que incluyen, entre otras, un logotipo de equipo no reivindicado. Al cambiar el elemento de imagen tridimensional de un juego a otro, es posible proporcionar contornos de imágenes 30 para celebrar diferentes ocasiones. Por ejemplo, para un juego en honor a nuestros hombres y mujeres de servicio, el elemento de imagen tridimensional puede tomar la forma no reivindicada de una bandera estadounidense. Para un juego de la semana siguiente, el elemento de imagen tridimensional puede tomar la forma del logotipo del equipo no reivindicada. Para un juego de la semana siguiente, el elemento de imagen tridimensional puede tomar la forma de un número de jugador. Este número podría ser el número real del jugador que usa el elemento de imagen 18. Alternativamente, este podría ser el número de un jugador actual o anterior que está siendo honrado de alguna manera, tal como una celebración para honrar a un jugador estelar cuyo número se está retirando actualmente. De hecho, al cambiar el elemento de la imagen tridimensional de un juego a otro y de una semana a otra, es posible adornar el uniforme del equipo deportivo en un número prácticamente infinito de maneras diferentes y emocionantes que serán anticipadas y esperadas por los fanáticos y los jugadores por igual.

20 Lo anterior se ha presentado con fines de ilustración y descripción. Esto no pretende ser exhaustivo ni limitar las realizaciones a la forma precisa divulgada. Son posibles modificaciones y variaciones evidentes a la luz de las enseñanzas anteriores. Por ejemplo, aunque este documento se ha centrado principalmente en la mejora y ornamentación de las almohadillas de fútbol y los uniformes deportivos de fútbol, otros uniformes deportivos pueden mejorarse de la misma manera. Los jugadores de voleibol pueden utilizar los elementos de imagen tridimensional 18 para adornar rodilleras y coderas. Del mismo modo, los jugadores de fútbol pueden utilizar los elementos de imagen tridimensional para adornar las espinilleras. El término "almohadillas" también debe tener un alcance amplio para incluir mangas deportivas, soportes elásticos para las rodillas y otros dispositivos de este tipo utilizados en prácticamente cualquier deporte. En efecto, cualquier equipo deportivo en cualquier deporte puede utilizar los elementos de imagen tridimensional para mejorar y adornar el uniforme del equipo. Todas estas modificaciones y variaciones están dentro del alcance de las reivindicaciones adjuntas cuando se interpretan de acuerdo con la amplitud a la cual están destinadas de manera justa, legal y equitativa.

30

REIVINDICACIONES

- 5 1. Una almohadilla tridimensional (10) para usar debajo de la ropa deportiva (22) para producir una imagen deseada (30) a través de dicha ropa deportiva (22), que comprende:
- una almohadilla extraíble (10) que incluye un cuerpo (12) que tiene una cara frontal (14) y una cara trasera (16);
un elemento de imagen tridimensional (18) fijado a dicha cara frontal (14) de dicho cuerpo (12) por lo que cuando dicha almohadilla (10) se coloca debajo de un área de la tela expuesta (28) de dicha ropa deportiva (22) se produce un contorno de la imagen (30),
10 **caracterizada porque** dicho elemento de imagen tridimensional (18) tiene la forma de un número de jugador, una palabra o un nombre.
- 15 2. La almohadilla (10) de la reivindicación 1, en donde dicho elemento de imagen tridimensional (18) se estrecha hacia fuera desde un área central (44) hacia un borde exterior (46) de modo que dicha área central (44) sobresale una mayor distancia desde dicha cara frontal (14) de dicho cuerpo (12) que de dicho borde exterior (46).
- 20 3. La almohadilla (10) de la reivindicación 1, en donde dicho elemento de imagen tridimensional (18) incluye una lámina de fondo (50).
4. La almohadilla (10) de la reivindicación 3, en donde dicha lámina de fondo (50) incluye una cara trasera (60) que tiene un área central libre de adhesivo (64) y un área de borde cubierta de adhesivo (62).
- 25 5. Un método para adornar un uniforme de equipo deportivo (22), que comprende:
usar una almohadilla tridimensional (10) con un elemento de imagen tridimensional (18) de acuerdo con cualquier reivindicación anterior bajo dicho uniforme de equipo deportivo (22); y
producir una imagen tridimensional (30) que sobresale a través de un área de la tela expuesta (28) de dicho uniforme de equipo deportivo (22) que cubre dicha almohadilla (10).
- 30 6. Un kit (40) para adornar un uniforme deportivo, que comprende:
la almohadilla tridimensional (10) de cualquiera de las reivindicaciones 1 a 4; y
un sujetador que fija dicho elemento de imagen a dicho uniforme deportivo o a una almohadilla que se usa debajo de dicho uniforme deportivo.
- 35 7. El kit (40) de la reivindicación 6, que incluye además instrucciones (42).
8. El kit (40) de la reivindicación 6 o 7, que incluye un sujetador adhesivo.
- 40 9. El kit (40) de la reivindicación 6 o 7, que incluye un sujetador de gancho y lazo.

Figura 1

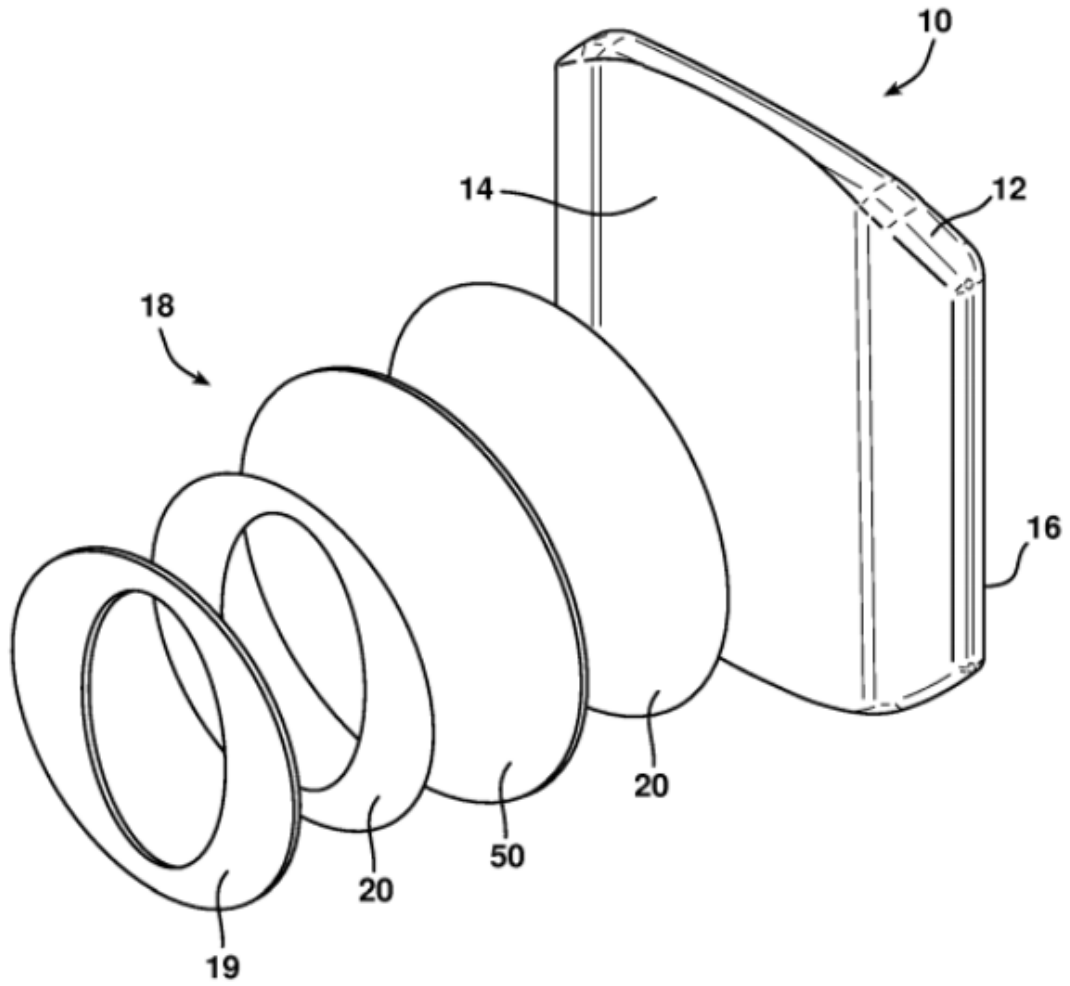


Figura 2

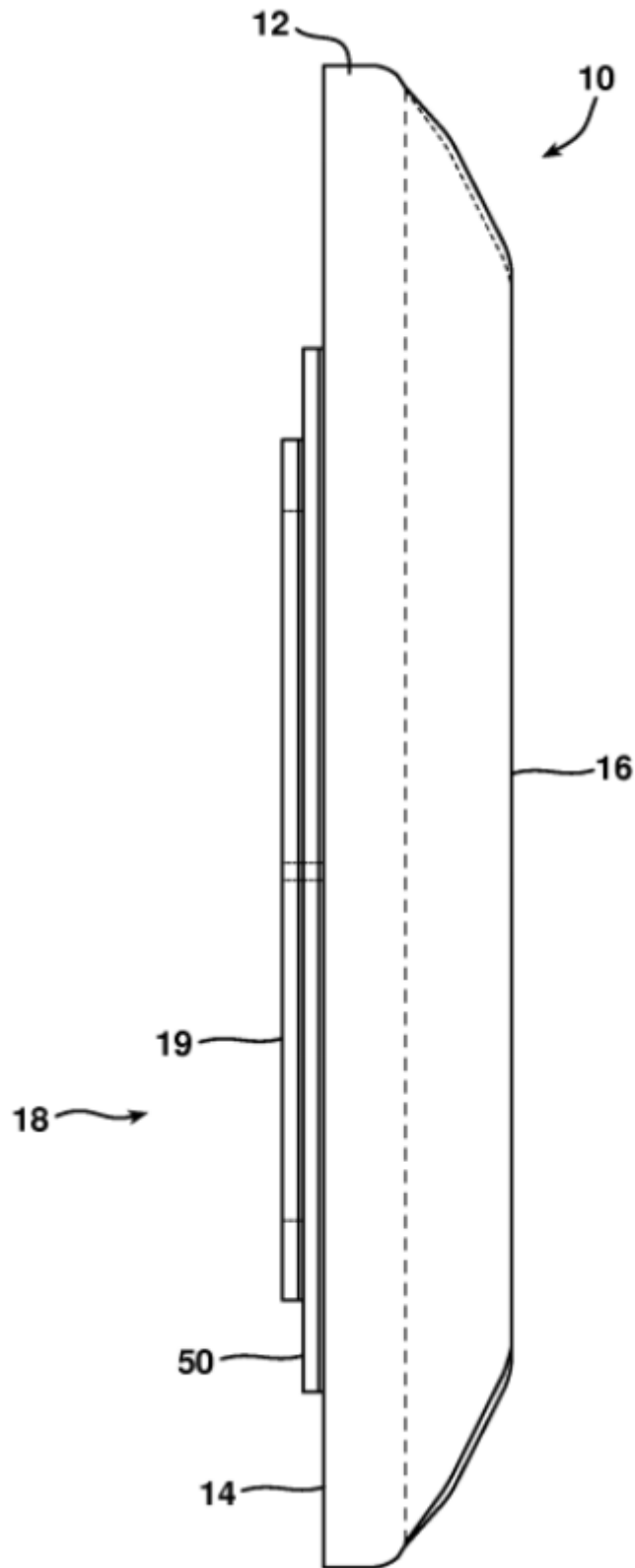


Figura 3

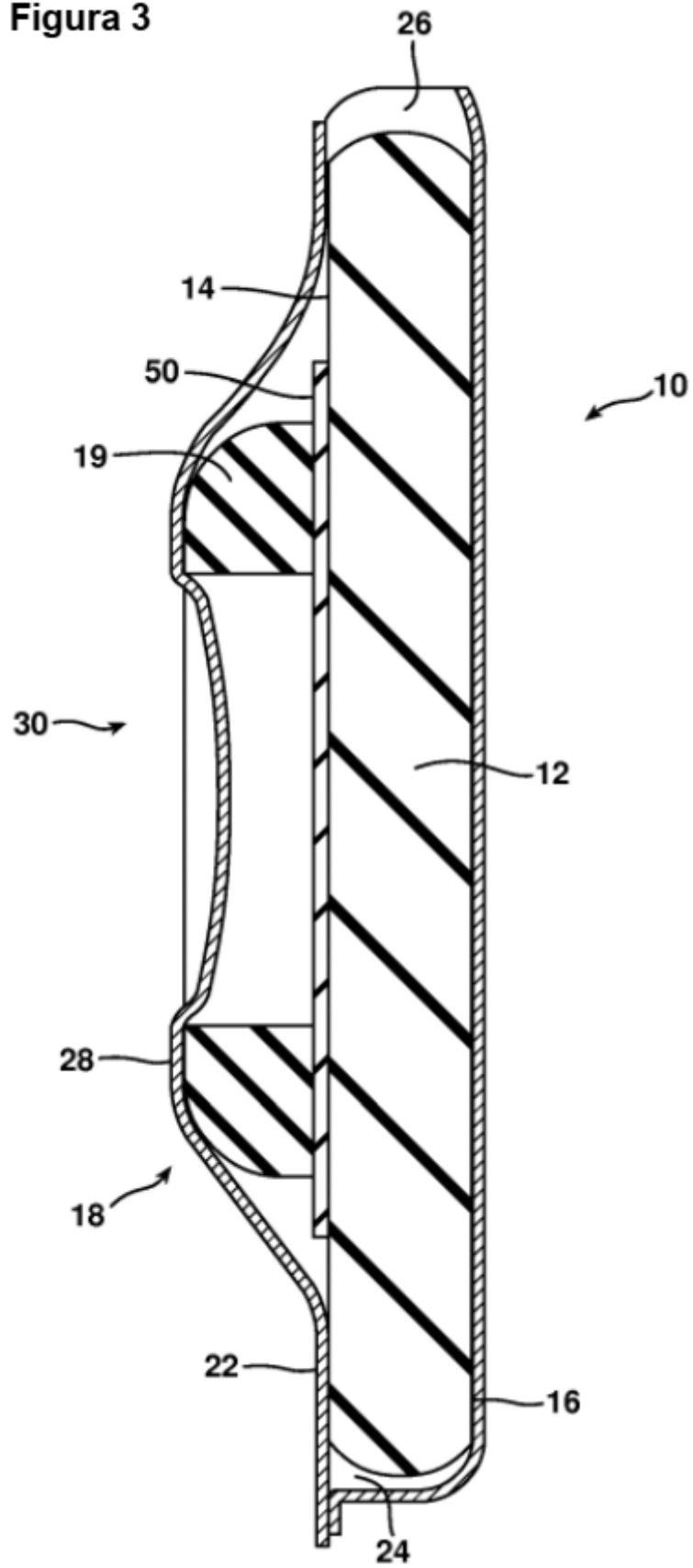


Figura 4

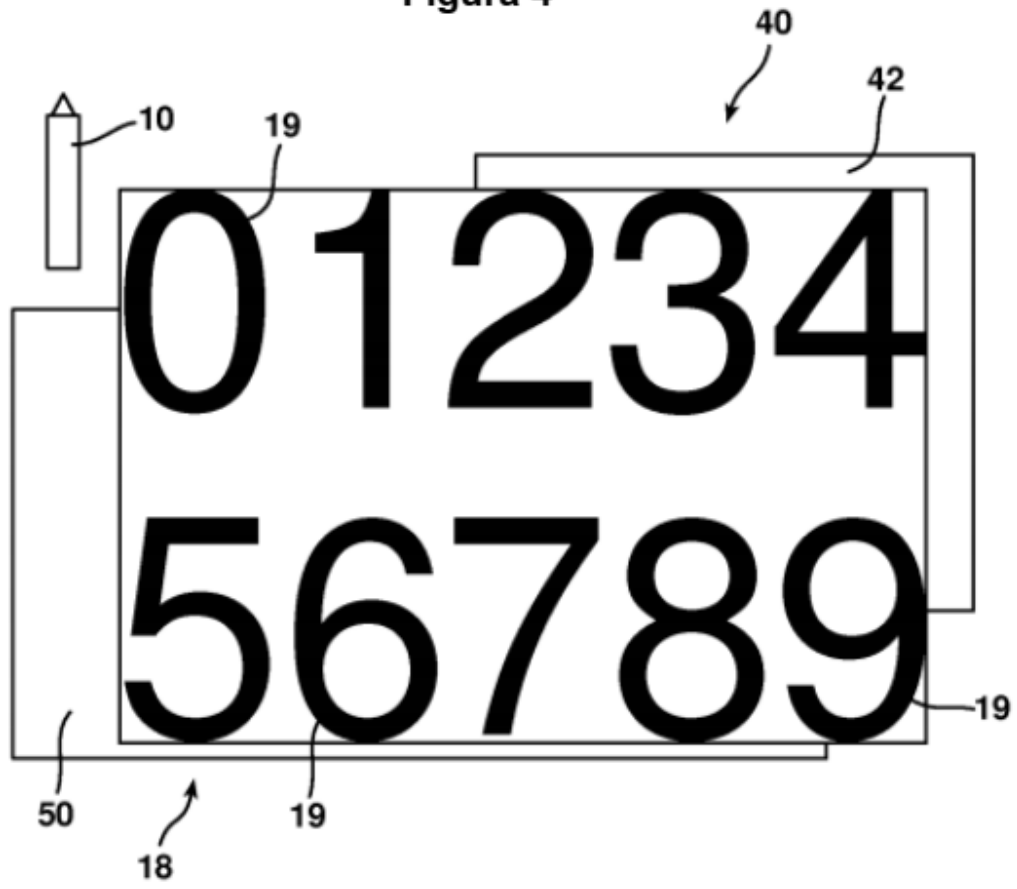


Figure 5

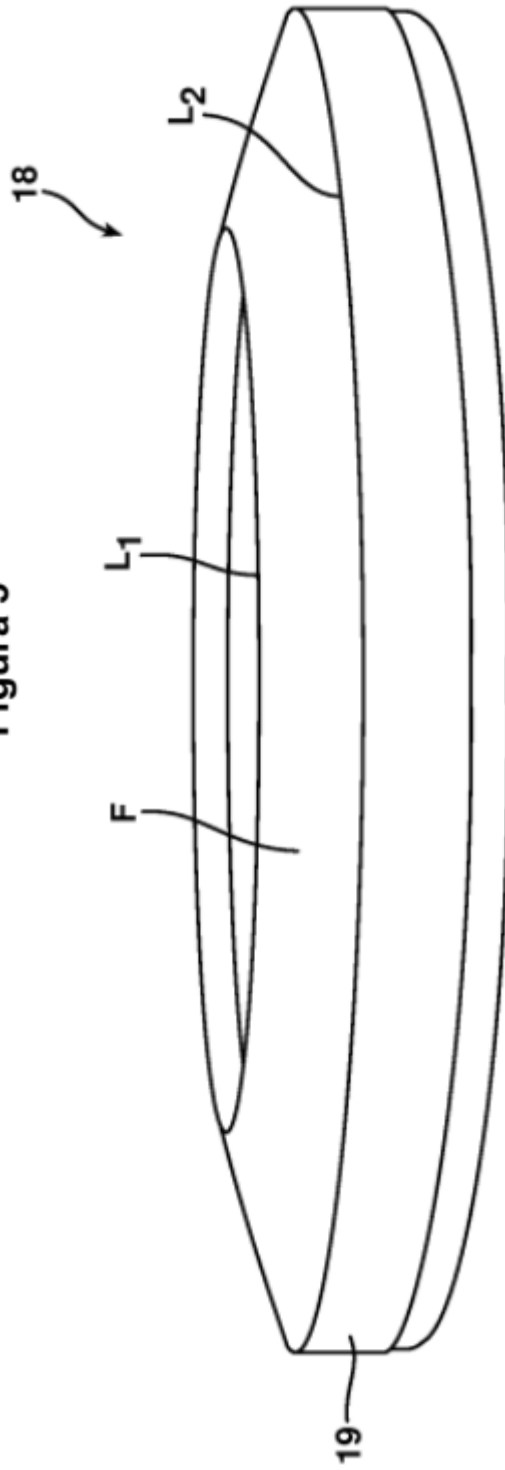


Figura 6a

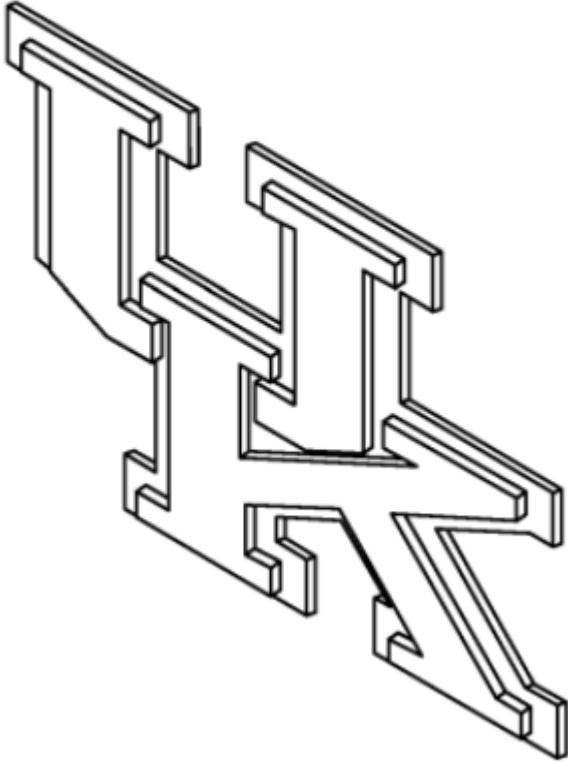


Figura 6b

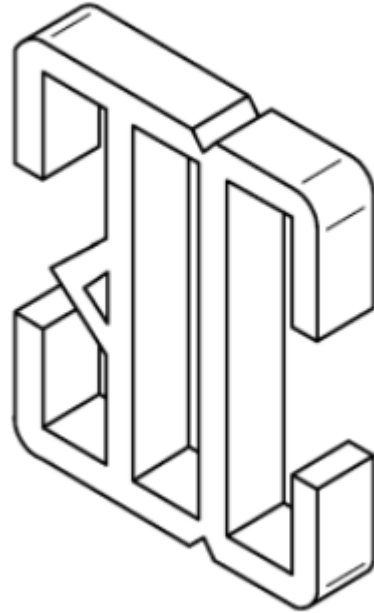


Figura 6d

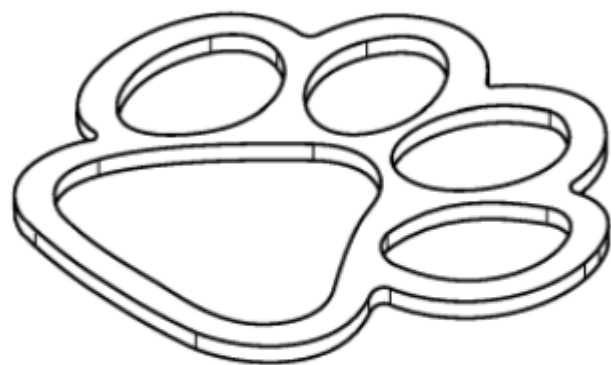


Figura 6c

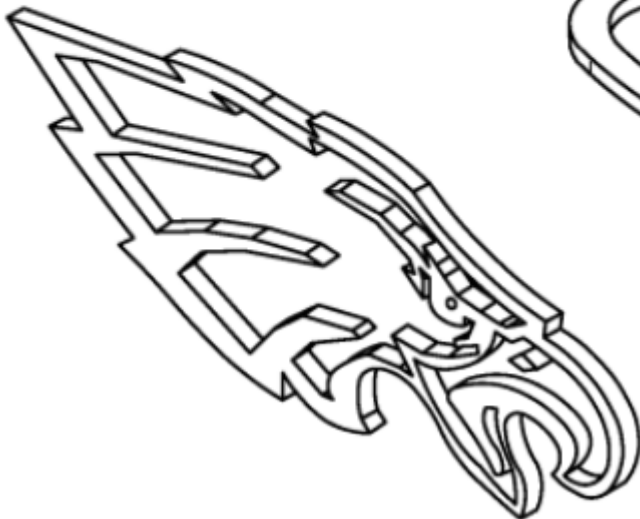


Figura 7

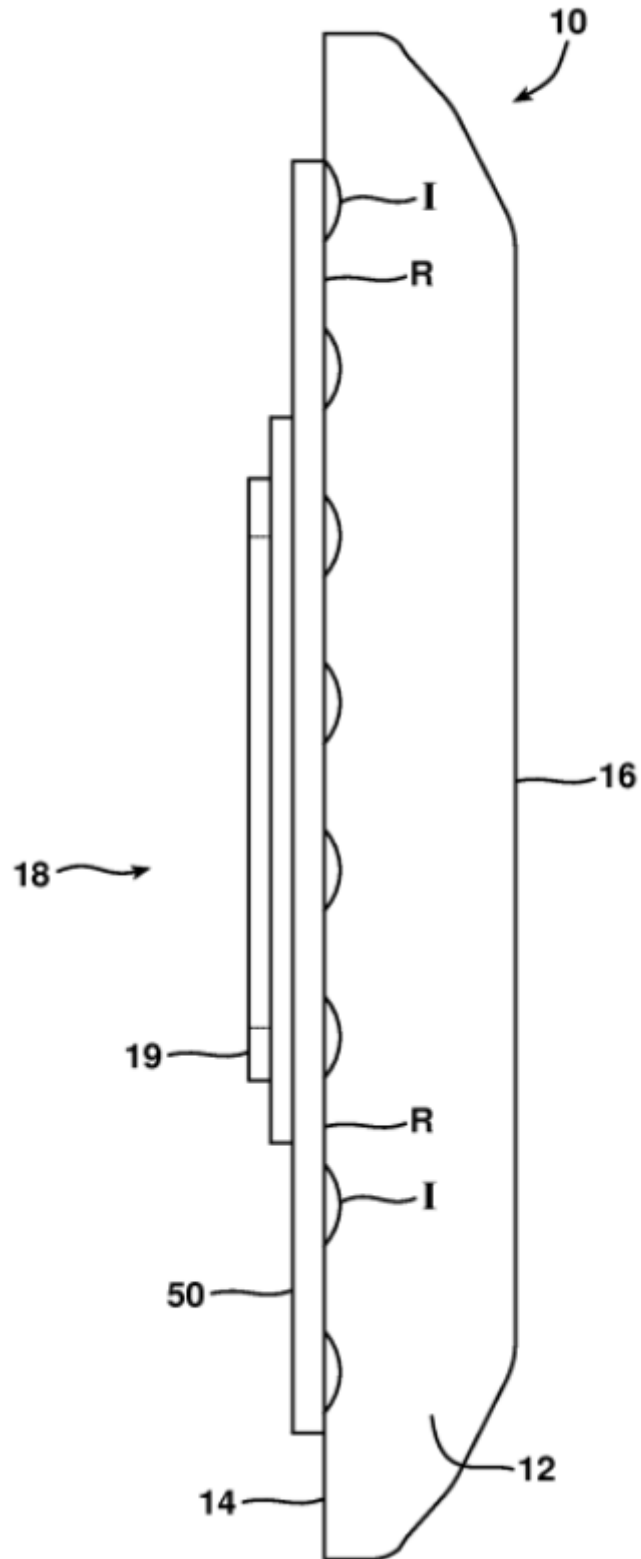


Figura 8

