

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 872 824**

51 Int. Cl.:

A41D 13/00 (2006.01)

A41D 1/04 (2006.01)

A41D 27/24 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **29.12.2016** **PCT/IB2016/058075**

87 Fecha y número de publicación internacional: **05.07.2018** **WO18122578**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **29.12.2016** **E 16829321 (5)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **24.03.2021** **EP 3562343**

54 Título: **Prenda, especialmente prenda deportiva**

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la
traducción de la patente:
02.11.2021

73 Titular/es:
STAUFFER, EDOUARD (100.0%)
223 Route de Sauverny
1290 Versoix, CH

72 Inventor/es:
AYMON, JACQUES y
STAUFFER, EDOUARD

74 Agente/Representante:
SÁEZ MAESO, Ana

ES 2 872 824 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

Prenda, especialmente prenda deportiva

La presente invención tiene por objeto una prenda y, especialmente, una prenda deportiva, tal como una camiseta.

5 En la práctica de algunos deportes, en particular el fútbol, algunas faltas son difícilmente visibles por el árbitro y algunas veces quedan impunes, porque a menudo son desmentidas por los jugadores acusados de haberlas cometido o porque han cesado antes de que el árbitro las vea. Es el caso, especialmente, de la jalada de la camiseta, que está prohibida en la mayoría de los deportes de equipo y fuertemente sancionada porque perturba el juego, pero que es muy difícil de justificar y fácil de desmentir si no es atrapado inmediatamente en el acto.

10 Varios documentos de la técnica anterior como el DE 199 01 774 y el DE 100 48 149 han propuesto una prenda deportiva rasgable, que permita poner en evidencia una falta de tipo jalada de camiseta: la prenda presenta al menos una porción rasgable la cual cuando es jalada ilegalmente por un jugador, se rasga y permanece en la mano del jugador culpable. El árbitro puede entonces sancionar fácilmente la falta, ya que el jugador no tiene realmente manera de escabullirse.

15 Si las prendas deportivas rasgables propuestas en la técnica anterior permiten poner en evidencia una falta del tipo jalada de camiseta, sin embargo, todas presentan el inconveniente de ser frágiles también cuando se trata de que el jugador o deportista se ponga la prenda antes de cualquier actividad o encuentro deportivo. Algunos han resuelto este problema recurriendo a los sistemas de fijación mecánicos con ganchos y bucles textiles (conocidos bajo la marca VELCRO®). Tales sistemas garantizan la posible reutilización de la prenda rasgable y más fácil de poner, ya que es suficiente con volver a unir una parte que se haya desprendido, sin embargo, siguen siendo engorrosos y tienden a sobrecargar la prenda y hacerle perder su flexibilidad y su comodidad. En la mayoría de los deportes colectivos, las prendas deportivas actuales se llevan en capa delgada y muy cerca del cuerpo.

El documento DE29814273 divulga el preámbulo de la reivindicación 1.

25 El objetivo de la presente invención es, por lo tanto, realizar una prenda deportiva que permita poner en evidencia las faltas de tipo «jalada de camiseta o prenda», especialmente para una utilización en la práctica de un deporte de equipo como el fútbol y que obvia a los anteriores inconvenientes. En particular, la presente invención tiene como objetivo realizar una prenda deportiva que sea fácil de ponerse, sin riesgo de dañarla, a la vez que permanece cómoda, flexible y ligera como una prenda deportiva actual de alto nivel.

La presente invención tiene por objeto una prenda, y especialmente una prenda deportiva, según la reivindicación 1.

Las figuras adjuntas ilustran esquemáticamente una forma de ejecución de la prenda deportiva según la invención.

30 Las Figuras 1 y 3 ilustran una prenda deportiva según la invención vista de espaldas, a la vez que las Figuras 2 y 4 ilustran una prenda deportiva según la invención vista de frente.

35 En la forma de ejecución ilustrada, la prenda deportiva según la invención es una camiseta 1 (camiseta de mangas cortas) utilizada por los jugadores en los deportes de equipo como el fútbol. Como variante, la invención se refiere a cualquier prenda deportiva (pantalón corto, chaqueta, chaleco, dorsal, camiseta, jersey, mangas largas, mangas cortas, sin mangas, etc.).

La camiseta 1 está preferiblemente formada por ocho piezas E1 a E8 de tejido. El tejido puede ser cualquier tejido adecuado: natural o sintético, reciclable, elástico... Estas piezas E1 a E8 de tejido son cosidas juntas para formar la camiseta 1. En la forma de ejecución ilustrada, las piezas E1 y E3 forman las mangas, las piezas E2, E4 y E5 forman la cara delantera de la camiseta 1, a la vez que las piezas E6, E7 y E8 forman la cara posterior de la camiseta 1.

40 Estas piezas E1 a E8 de tejido son ensambladas entre sí a través de una primera costura 2, cuya particularidad es ser frágil y poco resistente, con el fin de permitir a las piezas E1 a E8 de tejido separarse/desprenderse en caso de tracción sobre una de estas piezas y, en particular, en caso de tracción del tipo «jalada de camiseta», la cual tendría lugar en la práctica de un deporte de equipo. Preferiblemente, en el caso de una camiseta 1 utilizada para el fútbol, la primera costura 2 permite la práctica normal de este deporte, pero cede en cuanto se ejerce una tracción anormal sobre la camiseta 1 como cuando un jugador adversario intenta obstaculizar al portador de la camiseta.

45 Esta primera costura 2 y su recorrido son, especialmente, representados en las Figuras 3 y 4. Por ejemplo, esta primera costura 2 puede ser realizada a través de un hilo poco sólido, como el hilo de hilvanar, también llamado hilván (en general 20 Tex o 20 gr por 1000 metros). Esta primera costura 2 también se puede caracterizar por un punto de naturaleza poco sólida y generalmente no conveniente para el ensamblaje definitivo de piezas de tejido como un punto recto y/o una longitud de punto largo.

Según la particularidad de la invención, las piezas E1 a E8 de tejido también son ensambladas a través de costuras 31 a 36 denominadas fuertes. Estas costuras 31 a 36 fuertes son por su parte sólidas, es decir que no permiten el desprendimiento o la separación de las piezas de tejido que ensamblan en caso de tracción. Por otro lado, estas costuras 31 a 36 fuertes están dispuestas para deshacerse y descoserse completamente por una tracción en uno de

los hilos que las componen (a la manera de una malla de punto que se desbarata tirando sobre un hilo). Estas costuras 31 a 36 fuertes, en particular, no incluyen una parada (por un punto o un retroceso) en sus extremos. Preferiblemente, estas costuras 31 a 36 fuertes son realizadas por un punto de dobladillo con un hilo de poliéster de resistencia normal (60 Tex) o un hilo de poliéster extrafuerte (150 Tex) o incluso el hilo de cordón (105 Tex).

5 Por lo tanto, en la forma de ejecución ilustrada, las ocho piezas E1 a E8 de tejido son ensambladas entre sí por la primera costura 2 para formar la camiseta 1. Luego, las piezas E1 a E8 de tejido también son ensambladas a través de costuras 31 a 36 fuertes de la siguiente manera:

- una primera costura 31 fuerte sigue el contorno de la primera pieza E1 de tejido (primera manga de la camiseta 1) y la ensambla a la pieza E6;

10 • una segunda costura 32 fuerte sigue el contorno de la tercera pieza E3 de tejido (segunda manga de la camiseta 1) y la ensambla a las piezas E2 y E6;

- una tercera costura 33 fuerte ensambla las piezas E2 a E6, E2 a E4, E4 a E7 y E2 a E1,

- una cuarta costura 34 fuerte ensambla las piezas E7 a E6, E7 a E4 y E7 a E8,

- una quinta costura 35 fuerte ensambla las piezas E5 a E4,

15 • una sexta costura 36 fuerte ensambla las piezas E5 a E8.

Como se indicó anteriormente, estas costuras 31 a 36 fuertes están dispuestas para deshacerse y descoserse completamente por una tracción en uno de los hilos que las componen. Por tanto, cada una de sus costuras 31 a 36 fuertes presenta un primer extremo indicado por una flecha en las Figuras 1 y 2 sin punto de parada ni retroceso con el fin de poder deshacerse completamente. Cada una de estas costuras 31 a 36 fuertes presenta también un segundo extremo del cual sobresale al menos un hilo que la constituye y que permite deshacer la dicha costura si se tira en el dicho hilo. Para cada una de las costuras 31 a 36 fuertes, el dicho hilo es suficientemente largo para permitir al usuario agarrar y tirar de él. Preferiblemente, el dicho hilo está unido a una pestaña L1 a L6 que permite identificarlo y llevarlo en la mano fácilmente. Más preferiblemente y como se ilustra en las Figuras 1 y 2, los hilos de costuras 33, 34, 35 y 36 fuertes se unen en una sola pestaña. En consecuencia, tirando sobre la dicha pestaña, se tira sobre al menos un hilo de las cuatro costuras 33, 34, 35 y 36 fuertes para deshacerlas simultáneamente.

Por tanto, antes de cualquier utilización, la camiseta 1 según la invención está compuesta por al menos dos piezas E1 a E8 de tejido que son ensambladas a través de la primera costura 2 y de al menos una costura 31 a 36 fuerte. En este momento, una tracción sobre una de las piezas E1 a E8 de tejido no provocará su desprendimiento ya que las costuras 31 a 36 fuertes son sólidas y resistentes, especialmente, a la tracción.

30 En particular, un jugador o un usuario puede ponerse la camiseta 1 tirando de la misma - en la parte inferior y las mangas, por ejemplo - para ajustarla sin riesgo de rasgar una de las piezas E1 a E8 de tejido que la componen.

Una vez que se ha puesto la camiseta 1 y el jugador está listo para entrar en juego, este último agarra cada una de las pestañas L1 a L6 y deshace una a una las costuras 31 a 36 fuertes. En el ejemplo ilustrado, el jugador agarra la pestaña L1 para deshacer la primera costura 31 fuerte, la pestaña L2 para deshacer la segunda costura 32 fuerte y la única pestaña L3 a L6 para deshacer simultáneamente las costuras 33 a 36 fuertes. Una vez que las costuras fuertes 31 a 36 se han deshecho completamente, el jugador lleva a partir de ahora una camiseta 1 «rasgable» cuyas piezas E1 a E8 de tejido que la componen ya no están más ensambladas que por la primera costura 2 que es poco sólida y no es resistente a la tracción (véanse las Figuras 3 y 4). Por tanto, si un jugador adversario tira sobre la camiseta 1 para detener u obstaculizar a su portador, la primera costura 2 cederá debido a su baja resistencia y una o varias de las piezas E1 a E8 de tejido se desprenderán de la camiseta 1: el portador de la camiseta 1 no está obstruido, la acción del juego puede continuar y el jugador infractor no puede o muy difícilmente escabullirse.

45 Por tanto, se realiza una prenda deportiva que permite poner en evidencia las faltas de tipo «jalada de camiseta», especialmente para una utilización en la práctica de un deporte de equipo como el fútbol. En particular, la prenda según la presente invención es fácil de poner, sin riesgo de dañarla, permaneciendo a la vez cómoda, flexible y ligera como una prenda deportiva actual de alto nivel.

La prenda deportiva y sus piezas de tejido pueden ser realizadas de cualquier tejido adecuado, sintético, reciclable o natural, elástico o no... De igual manera, los hilos utilizados para la primera costura y la costura fuerte pueden ser de cualquier tipo adecuado, poliéster, algodón, trenzado...

50 Por último, cabe señalar que la prenda según la invención también podría ser utilizada como prenda de seguridad: resistente al ponérsela gracias a las costuras fuertes, pero rasgable gracias a la baja resistencia de la primera costura cuando las dichas costuras fuertes han sido deshechas y cuando una las piezas de tejido que la componen queda atrapada en una máquina o cuando el portador debe deshacerse rápidamente de la prenda (contaminación química).

REIVINDICACIONES

- 5 1. Prenda, especialmente prenda deportiva, que comprende al menos dos piezas (E1-E8) de tejido ensambladas entre sí a través de una primera costura (2) frágil y dispuesta para ceder en caso de tracción en una de las piezas (E1-E8) de tejido para permitir su separación, caracterizada porque las dichas al menos dos piezas (E1-E8) de tejido también se ensamblan a través de al menos una segunda costura, denominada costura (31-36) fuerte, más sólida que la primera costura (2) y dispuesta para no ceder en caso de tracción en una de las piezas (E1-E8) de tejido y para ser completamente deshecha tirando sobre uno de los hilos que la componen de modo que no une más las dichas al menos dos piezas (E1-E8) de tejido.
- 10 2. Prenda según la reivindicación 1, caracterizada porque comprende además al menos una pestaña (L1-L6) unida a al menos uno de los hilos que componen la costura (31-36) fuerte y destinada para permitir identificar y tirar fácilmente sobre el dicho hilo para deshacer la dicha costura (31-36) fuerte.
- 15 3. Prenda según una de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque la primera costura (2) se realiza a través de hilo de hilvanar.
4. Prenda según una de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque la costura (31-36) fuerte se realiza a través de hilo de cordón.
- 20 5. Prenda según una de las reivindicaciones anteriores, caracterizada porque se trata de una camiseta (1) deportiva.

Fig.1

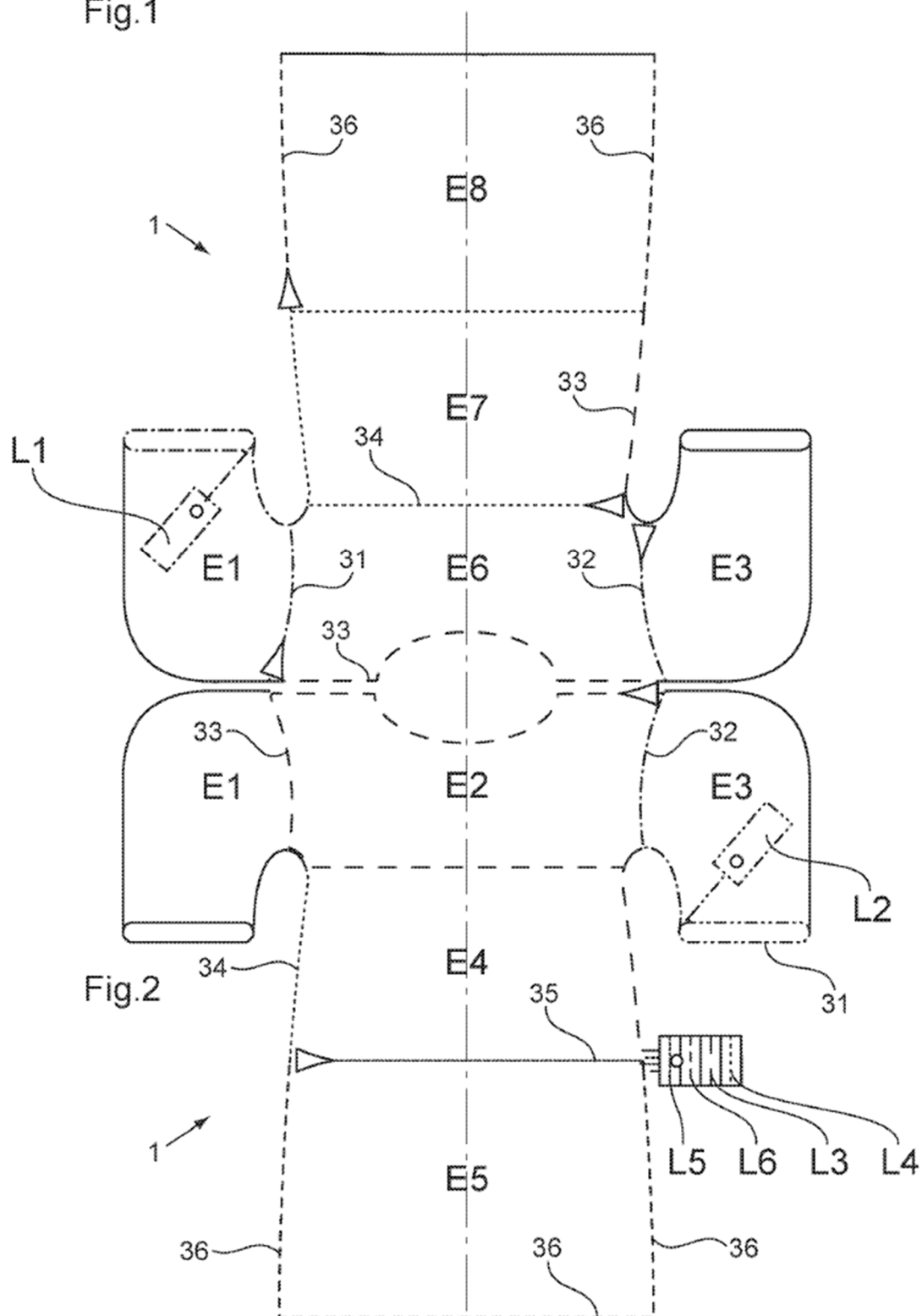


Fig.2

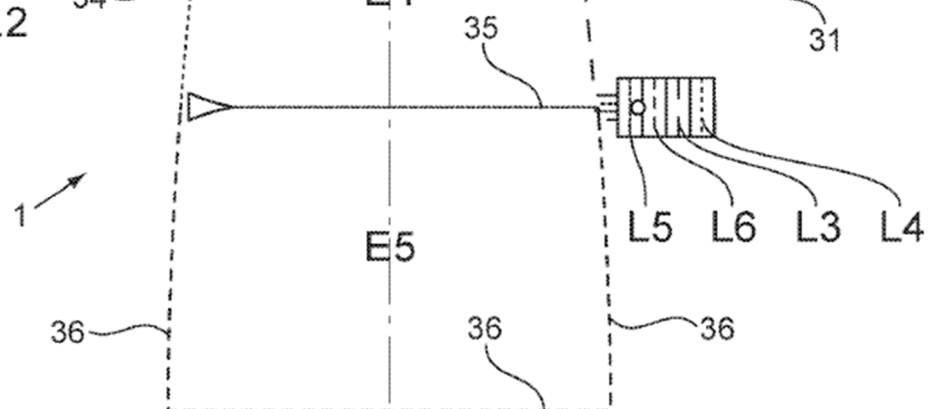


Fig.3

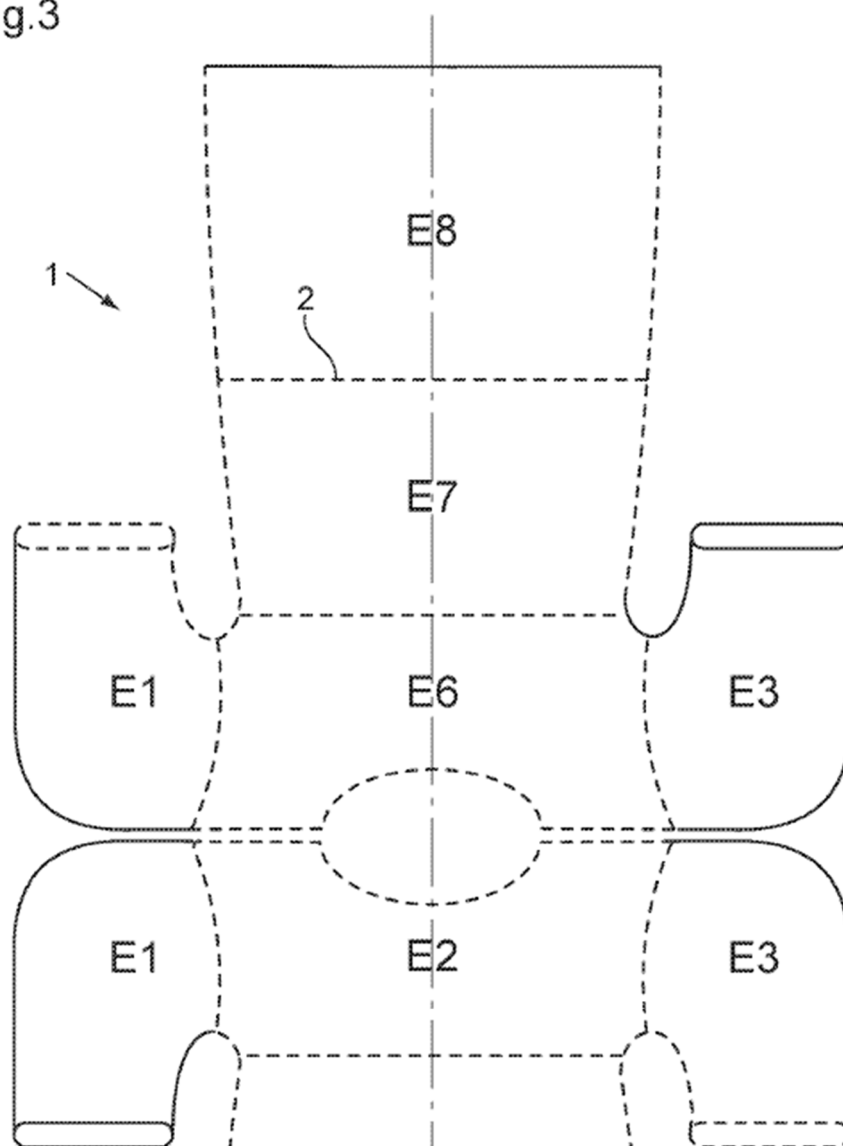


Fig.4

