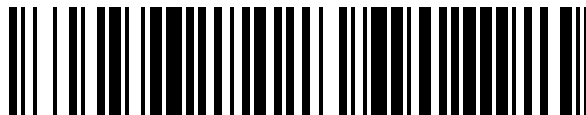


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 300 731**

21 Número de solicitud: 202330581

51 Int. Cl.:

A01K 15/02 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

04.04.2023

43 Fecha de publicación de la solicitud:

20.06.2023

71 Solicitantes:

**CATALINA DELGADO, Sergio (100.0%)
CARRER PERE ROMA RECTOR 12
07141 MARRATXÍ (Illes Balears) ES**

72 Inventor/es:

CATALINA DELGADO, Sergio

74 Agente/Representante:

FORNELLS CARRERAS, Montserrat

54 Título: **ARTÍCULO LÚDICO PARA EL ADIESTRAMIENTO DOMÉSTICO DE MASCOTAS**

ES 1 300 731 U

DESCRIPCIÓN

ARTÍCULO LÚDICO PARA EL ADIESTRAMIENTO DOMÉSTICO DE MASCOTAS

5 Objeto de la invención

El modelo de utilidad que se presenta se refiere a un artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas que, por su ventajosa conformación, mejora de forma significativa los productos y equipos existentes y en el estado de la técnica actual.

10

En concreto, esta innovación se refiere a un artículo destinado a ejercitar la agilidad del animal y a promover su obediencia y adiestramiento mediante el juego, reforzando la relación entre el animal y su dueño.

15 Sector de la técnica

Esta invención se ajusta en el sector que corresponde a la fabricación de juguetes para animales, en especial artículos para su entrenamiento y adiestramiento

20 Antecedentes de la invención y estado de la técnica

Uno de los sectores de negocios con un volumen de ventas en alza es el que se refiere a los animales domésticos y al cuidado de su buen estado general, lo que comprende clínicas veterinarias, peluquerías, alimentación, complementos, ropa, juguetes, etc.

25

El cuidado de las mascotas es prioritario para sus dueños, por lo que todo lo que implica un gasto económico en ellos suele hacerse de buen grado. Al margen de lo obviamente necesario, es habitual la adquisición de artículos para su entretenimiento y juego, la mayoría de los cuales son artículos de formas, colores y texturas diversas que comprenden elementos interiores emisores de sonidos.

30

Sin embargo, son artículos limitados al juego y si se quiere educar y adiestrar al animal, lo máximo que se puede hacer es el recurrente juego de lanzar el juguete para que la mascota corra tras el mismo hasta cogerlo y traerlo de vuelta al punto de origen, una actividad propia de perros que no suele ser extensible a otros animales domésticos como gatos, conejos o

35

hurones, los dos últimos cada vez más frecuentes como animales de compañía. En concreto, estos animales tienen en común que, en especial los que viven en zonas urbanas, raramente salen a la calle, por lo que su actividad lúdica se realiza en el interior de la vivienda y sus juguetes suelen ser artículos con cascabeles, mordedores, o en el caso de los gatos, estructuras para escalar, ya sean sets de diferentes piezas modulares enclavadas en una pared o piezas individuales, contando asimismo con los clásicos rascadores aptos para afilar sus garras. No hay, por tanto, juguetes que puedan ayudar de forma expresa a potenciar la relación entre el propietario y el animal, en particular porque pueden ser, de per se, muy individualistas, como es el caso del gato.

10

En general, el adiestramiento de mascotas se concentra en los perros, y al margen de estar enfocado en su educación para una correcta convivencia con el propietario y/o con otros perros, suele estar orientado a perros destinados a actividades de seguridad pública o privada o bien de rescate, como son los perros que trabajan en cuerpos policiales o de bomberos o los de ayuda a personas invidentes.

15

Obviamente, los perros que intervienen en actividades de seguridad o de rescate tienen un adiestramiento muy distinto y particular puesto que deben enfrentarse a situaciones de riesgo. Este entrenamiento se realiza siempre como un divertimento, acompañado de recompensas para motivar al animal y se utilizan elementos y estructuras diversas para capacitar al animal en saltos, velocidad, etc.

20

Uno de los juegos más habituales en este tipo de entrenamiento son los aros destinados al salto del perro que pueden modular su altura al estar fijados a diferentes soportes, susceptibles de incorporar el fuego en el ejercicio. En materia de propiedad industrial, existen diferentes patentes que desarrollan diferentes versiones de estos aros. Es el caso del expediente CN207135912U que reivindica un anillo de rueda de fuego especial para entrenamiento policial y que resuelve el problema del ajuste de la distancia de altura y anchura al comprender un soporte, una barra de elevación y un anillo central con anillos circulares laterales conectados con el marco telescópico del soporte. El expediente CN215530809U se refiere a un dispositivo para entrenar perros policía que tiene *“una varilla giratoria cuyo extremo lejos del cuerpo del anillo está conectado con una rueda helicoidal, donde el eje de la rueda helicoidal se extiende a lo largo de las direcciones izquierda y derecha, y la rueda helicoidal se acopla con el tornillo sin fin.”*

25

30

35

Si se refiere a juegos para gatos, cabe mencionar el expediente CN215582894U, el cual presenta una estantería de garra de gato multifuncional para mascotas con *“una base cuya parte superior está conectada de forma móvil con un anillo circular, donde la parte superior de la superficie del anillo circular está conectada de manera fija con una pieza de conexión”*.

5 El expediente CN214229423U desarrolla un *“marco para trepar para gatos que tiene una placa de ubicación formada con un orificio de montaje y un poste vertical cuya parte inferior está conectada de manera fija con la canasta de salto, donde el lado izquierdo de la canasta de salto está provisto ordenadamente con una primera y una segunda plataforma de salto.”*

10 Estas soluciones técnicas son, a priori, funcionales para conseguir sus objetivos, es decir, el entrenamiento profesional para perros y el diseño de juguetes para gatos, pero adolecen de problemas obvios. En el primer caso, por su propia estructura y conformación, están limitados a un uso en espacios exteriores y en el segundo caso, no son adecuados para un adiestramiento que se prevé complicado considerando el carácter territorial e independiente
15 del animal y su capacidad para exigir la atención del dueño y marcar en qué momento quiere sus caricias.

El solicitante no tiene conocimiento de que exista en el actual estado de la técnica, en materia de propiedad industrial o en el mercado, un artículo sencillo y eficaz para incitar al animal a
20 un adiestramiento divertido, apto para ser utilizado en cualquier lugar, incluso en el interior de viviendas y habitaciones con poco espacio, adecuado para mascotas de pequeño tamaño y en particular los gatos, y con las características técnicas que se detallan en el presente modelo de utilidad.

25 Descripción de la invención

Esta invención se refiere a un artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, especialmente diseñado para ser usado en el interior de viviendas y que, al estar pensado para mascotas de tamaño pequeño y ser de reducidas dimensiones, es apto en habitaciones
30 pequeñas y con poco espacio

En concreto, este artículo lúdico está conformado por una primera estructura circular pasante que define un aro en la cual se enclava una segunda estructura longitudinal a modo de mango o medio de agarre por parte de la persona y destinado a ser traspasado por el animal
35 cuando éste salta. Novedosamente, es un artículo portátil, no vinculado a soporte alguno.

El mango es susceptible de ser solidario al aro o bien ser extraíble. Es igualmente susceptible de ser telescópico, lo que permite regular su longitud,

5 El mango es susceptible de ser retráctil y/o plegable al objeto de facilitar transporte y/o su almacenamiento. A este respecto, otra opción es que dicho mango presente un orificio pasante apto para colgarlo en un punto de anclaje. Al ser un objeto volumétricamente plano en su conformación, es fácil ubicarlo en cualquier lugar para su almacenaje.

10 Este artículo lúdico para adiestrar mascotas en un ámbito doméstico incorpora igualmente diferentes medios para estimular al animal para que participe en el adiestramiento, que debe percibir como un juego, siendo viable una estimulación o motivación visual, olfativa, de gusto y/ auditiva.

15 En este sentido, uno de estos medios de estimulación motivacional que trabaja con los sentidos del gusto y/o del olfato es el uso de premios y recompensas en respuesta al ejercicio realizado por la mascota. Para ello, el aro y/o el mango son susceptibles de presentar en su interior un compartimento con una pestaña de cierre que define una cavidad apta para guardar al menos un premio para el animal cuando éste realiza correctamente el salto y se le ofrece como recompensa, en general una golosina o un snack. Este premio es asimismo
20 susceptible de alojarse en una cavidad comprendida en un módulo externo ensamblado en el aro o en el mango.

25 Las cavidades citadas son igualmente aptas para contener hierbas aromáticas que hagan el artículo más atractivo para los animales y atraerlos al juego utilizando su olfato, siendo por tanto una motivación olfativa. Por ejemplo, los gatos responden a la hierba gatera (catnip), valeriana, tomillo, manzanilla, madreelva u hojas de olivo mientras que los conejos se sienten atraídos por el hinojo, la albahaca, la menta y el perejil.

30 Otro medio de estimulación, en este caso orientado a una motivación visual, consiste en la incorporación de elementos lumínicos como luces led o similares, especialmente aptos para llamar la atención del animal cuando se utiliza en zonas con poca luz o por la noche. Estos elementos lumínicos se sitúan en el aro, sea incrustados en el mismo o bien sujetos en su perímetro exterior o interior, alimentados mediante cargador USB, pila o panel solar. Técnicamente, estos elementos lumínicos pueden ser independientes unos de otros o bien
35 estar conectados entre sí. Estas luces son de los colores que más llaman la atención y atraen a las mascotas, por ejemplo, en el caso de los gatos, azul, verde o amarillo.

Otro medio técnico de estimulación, en este caso orientado a una motivación auditiva, son los denominados clickers o grillos, un dispositivo de pequeño tamaño que funciona en base al estímulo sonido-respuesta-recompensa, accionado de forma manual por la persona y que queda insertado o anexo al mango, de forma que la persona tenga un acceso rápido y fácil al mismo.

Descripción de los dibujos

Para una mejor comprensión de cuanto queda descrito en la presente memoria, se acompañan unos dibujos, los cuales deben ser analizados y considerados únicamente a modo de ejemplo y sin ningún carácter limitativo ni restrictivo.

Figura 1.- Vista esquemática del aro de adiestramiento para mascotas

Figura 2.- Vista esquemática del aro de adiestramiento para mascotas

15 Figura 3.- Vista esquemática del aro de adiestramiento para mascotas

Figura 4.- Vista esquemática del aro de adiestramiento para mascotas en uso

Descripción de una realización preferida

20 Tal y como se ha expuesto, esta innovación se refiere a un artículo lúdico para el adiestramiento doméstico mascotas.

En las figuras 1, 2 y 3 se muestra este artículo en diferentes posiciones. En todas ellas se detalla la conformación del mismo, compuesto de una primera estructura circular pasante a modo de aro (1) vinculada a una segunda estructura longitudinal a modo de mango o medio de agarre (2) destinado a ser sujetado por la mano (A) de una persona que, gracias al mismo, puede variar la posición, altura e inclinación del aro (1) para adecuarlo al juego / adiestramiento del animal. Este mango o medio de agarre (2), además, es útil para agitar el aro (1) y estimular visualmente al animal (B), el cual debe saltar por el interior el mismo, tal y como se muestra en la figura 4.

En base a todo lo expuesto, es fácil comprender las ventajas que conlleva esta invención.

Es el único aro destinado a ser atravesado mediante un salto por el animal que comprende un mango de agarre longitudinal, lo que permite su fácil manipulación por parte de la persona que puede variar su posición, altura e inclinación, lo que permite más comodidad y flexibilidad

a la hora de adiestrar al animal, proponiendo saltos continuos en diferentes alturas. Con los aros estáticos sería necesario detener el entrenamiento para modular la altura del salto.

5 Novedosamente, es un artículo portátil con una estructura, lo que permite el adiestramiento del animal para saltar en cualquier lugar de la casa: en el suelo, mesa, escritorio, cama, etc....es decir, se necesita un espacio mínimo.

10 Es un artículo destinado básicamente a gatos, perros pequeños o incluso a otros animales como conejos o hurones, es decir, mascotas de pequeño tamaño que, en su caso, no salen al exterior o lo hacen raramente, estando este artículo diseñado para el divertimento, el entrenamiento, la salud y el bienestar tanto de la persona como del animal, mejorando la forma física del animal y su comportamiento.

15 La conexión entre la mascota y su dueño también se ve potenciada al mantener una mayor proximidad y una estimulación visual y de voz continuada. Además, no es lo mismo instalar un aro estático y enseñar al animal a saltar que sostener el dispositivo y modular su distancia, inclinación, etc. con la mano gracias al mango incorporado.

20 No se considera necesario hacer más extensa esta descripción, para que cualquier experto en la materia comprenda el alcance de la invención y las ventajas que de la misma se derivan. Los materiales, forma y tamaño serán susceptibles de variación siempre y cuando ello no suponga una alteración en la esencialidad del invento. Los términos en que se ha redactado esta memoria deberán ser tomados siempre en sentido amplio y no limitativo.

REIVINDICACIONES

1ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, caracterizado esencialmente porque comprende una primera estructura circular pasante a modo de aro (1) vinculada a una segunda estructura longitudinal a modo de mango o medio de agarre (2) destinado a ser sujetado por la mano (A) de una persona.

2ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque el mango o medio de agarre (2) es solidario al aro (1).

3ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque el mango o medio de agarre (2) es extraíble.

4ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque el mango o medio de agarre (2) es telescópico, siendo su longitud variable.

5ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque el mango o medio de agarre (2) es retráctil y/o plegable.

6ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque el mango o medio de agarre (2) presenta un orificio pasante.

7ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 1ª reivindicación, caracterizado porque incorpora medios para estimular y motivar al animal.

8ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 7ª reivindicación, caracterizado porque, como medio de estimulación y motivación olfativa y/o de gusto, el aro (1) y/o el mango (2) presentan en su interior un compartimento con una pestaña de cierre que define una cavidad.

9ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 7ª reivindicación, caracterizado porque, como medio de estimulación y motivación olfativa y/o de gusto, el aro (1) y/o el mango (2) están ensamblados con un módulo externo con una cavidad.

10ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 7ª reivindicación, caracterizado porque, como medio de estimulación y motivación visual, el aro (1) comprende unos elementos lumínicos, bien incrustados en el mismo o bien sujetos en su perímetro exterior o interior, alimentados mediante cargador USB, pila o panel solar.

5

11ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 10ª reivindicación, caracterizado porque estos elementos lumínicos son independientes unos de otros.

10 12ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 10ª reivindicación, caracterizado porque estos elementos lumínicos están conectados entre sí.

15 13ª Artículo lúdico para el adiestramiento doméstico de mascotas, según la 7ª reivindicación, caracterizado porque, como medio de estimulación y motivación auditiva, el mango comprende, insertado en o anexo a su estructura, un clicker o grillo accionado de forma manual por la persona.

FIGURA 1

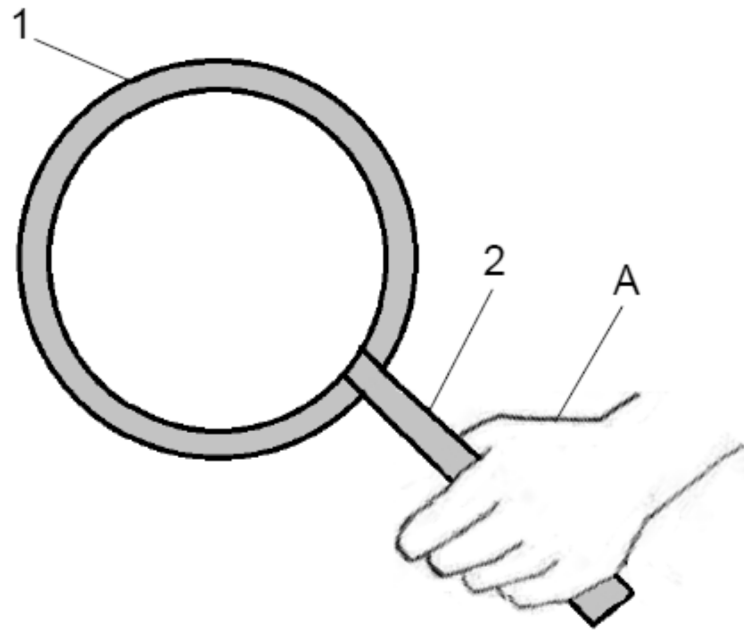


FIGURA 2

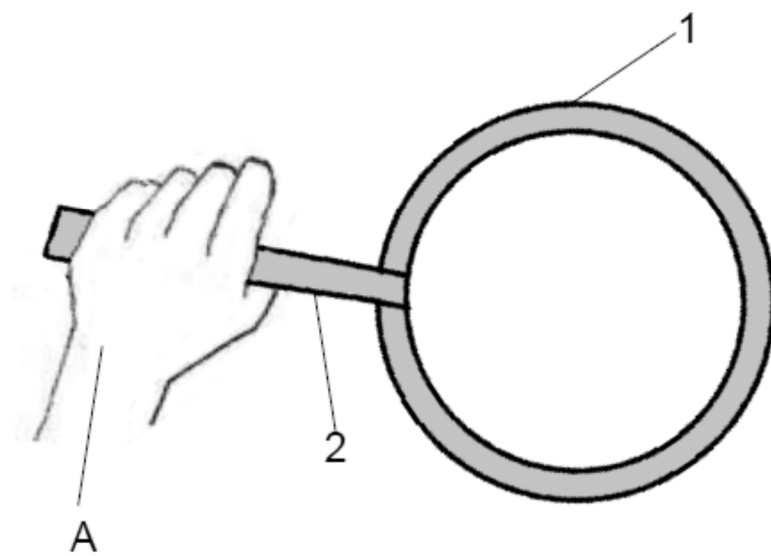


FIGURA 3

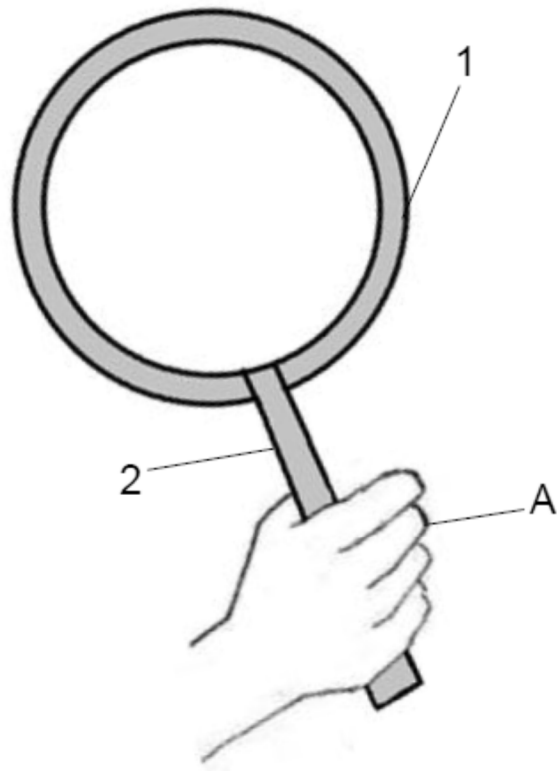


FIGURA 4

