

19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 201 510**

21 Número de solicitud: 201731401

51 Int. Cl.:

A41D 19/015 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

17.11.2017

43 Fecha de publicación de la solicitud:

18.12.2017

71 Solicitantes:

BALSALOBRE VALCÁRCEL, Jose (100.0%)
Calle Madreselva 16
30710 LOS ALCAZARES (Murcia) ES

72 Inventor/es:

BALSALOBRE VALCÁRCEL, Jose

74 Agente/Representante:

ESPIELL VOLART, Eduardo María

54 Título: **GUANTES PARA VIDEO-JUGADORES**

ES 1 201 510 U

DESCRIPCIÓN

GUANTES PARA VIDEO-JUGADORES

5

OBJETO DE LA INVENCION

La invención, tal como expresa el enunciado de la presente memoria descriptiva, se refiere a unos guantes para video-jugadores que aporta, a la función a que se destina, ventajas y características, que se describen en detalle más adelante y que suponen una destacable novedad en el estado actual de la técnica.

El objeto de la presente invención recae en unos guantes cuyas finalidades esenciales son proporcionar una solución al problema de la sudoración, que a menudo padecen los jugadores de video juegos, y proporcionar un mejor agarre a todos los jugadores presentado para ello una estructura que combina un tejido transpirable en todo el guante, con piezas de tejido antideslizante estratégicamente situadas en las zonas de la mano con que se agarra la herramienta con la que se juega.

CAMPO DE APLICACION DE LA INVENCION

El campo de aplicación de la presente invención se enmarca dentro del sector de la industria dedicada a la fabricación de accesorios y dispositivos informáticos, especialmente en el ámbito de los juegos y video juegos, abarcando al mismo tiempo el ámbito de los complementos de vestir, en particular los guantes.

30

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

El fin principal que persigue la presente invención es proporcionar una solución al problema de jugar a videojuegos que se dirigen manejando una
5 herramienta determinada con las manos sudadas, y a la misma vez proporcionar un mejor agarre a todos los jugadores mediante el desarrollo de unos guantes que gracias a sus materiales transpirables y antideslizantes solucionen dichos problemas.

10 Los principales problemas que provoca el sudor en dichos jugadores son los siguientes:

Los jugadores a quienes les sudan las manos no tienen ninguna herramienta para poder jugar con total comodidad.

15

El mundo de los videojuegos se está profesionalizando y ya hay competiciones a nivel mundial. Los jugadores profesionales no tienen ninguna herramienta para poder jugar con total seguridad de que no se les resbale el mando mientras compiten y tienen
20 que buscar soluciones "caseras" no específicas y poco seguras, lo cual, a su vez, provoca desconcentración y falta de precisión en el juego. Además, en función de las condiciones de temperatura y humedad el problema puede agravarse.

25

Además, muchos jugadores tienden a jugar durante muchas horas y les llegan a aparecer rozaduras en algunas ocasiones, lo cual también es un problema que provoca incomodidad, en especial si se quiere seguir jugando durante largas horas en dichas condiciones.

30

Cuando sudan las manos, el mando o ratón también tiende a ensuciarse más de lo normal, por lo que también supone un problema de deterioro y limitación de la vida útil de estos componentes.

5

También, especialmente cuando es el ratón la herramienta que se utiliza en el video juego, ciertas partes de la mano sufren a causa del prolongado contacto con la superficie dura de la mesa o mueble sobre la que se desliza, en concreto, los huesos carpianos, problema que no resuelven satisfactoriamente las alfombrillas existentes para ello, pues son un elemento estático que no se desplaza con el movimiento de la mano al mover el ratón y, consecuentemente, su eficacia es muy limitada.

10

15 Finalmente, y como referencia al estado actual de la técnica, cabe señalar que, al menos por parte del solicitante, se desconoce la existencia de unos guantes para video-jugadores ni ninguna otra invención de aplicación similar que presente unas características técnicas, estructurales y constitutivas iguales o semejantes a las que presentan los que aquí se reivindican.

20

EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

Los guantes que la invención propone se configuran pues como una destacable novedad dentro de su campo de aplicación, ya que a tenor de su implementación se alcanzan satisfactoriamente los objetivos anteriormente señalados como idóneos, estando los detalles caracterizadores que lo hacen posibles y que los distinguen convenientemente recogidos en las reivindicaciones finales que acompañan la presente descripción.

25

30

Más concretamente, lo que la invención propone, como se ha apuntado anteriormente, son unos guantes que tienen como finalidad esencial evitar los inconvenientes y problemas que provoca la sudoración a los jugadores de video juegos y a su vez ayudar a todos los jugadores a tener un mejor agarre al manejar la herramienta deseada para jugar a videojuegos, para lo cual comprenden una estructura que combina un tejido transpirable, que preferentemente abarca la totalidad del guante, con una o varias piezas de tejido antideslizante estratégicamente situadas, por la parte externa del guante, en las zonas de la mano con que quedan en contacto con la herramienta que se utiliza para jugar, por ejemplo el mando de la consola o el ratón del ordenador.

Preferentemente, tanto el tejido transpirable como las piezas antideslizantes con que está confeccionado el guante, es un tejido fino y muy flexible, ya que su finalidad es absorber y alejar la humedad del sudor limitando lo más mínimo el movimiento de la mano, la sensibilidad y el agarre de la herramienta de juego.

En cualquier caso, en una variante de realización de los guantes, aplicable preferentemente para video-jugadores que utilizan ratón o joystick, los guantes incorporan una sola pieza de tejido antideslizante que abarca la totalidad de la zona de la palma de la mano y la parte interior de todos los dedos.

Además, como la mayoría de los jugadores que juegan a estos juegos lo hacen de manera que una mano va al ratón y la otra va al teclado, un guante sería como el mencionado anteriormente que es el que va al ratón, y en la otra mano podrán llevar otro guante que incluye el tejido antideslizante únicamente en las yemas de los dedos para usar las teclas.

En una variante de realización aplicable para video-jugadores que utilizan mando de consola, los guantes incorporan, preferentemente, varias piezas de tejido antideslizante repartidas en la zona de la palma de la mano, concretamente una pieza que abarca la parte superior de la palma y la parte interior de los dedos corazón, anular y meñique, otra pieza que abarca la zona de la yema del dedo índice y otra pieza que abarca la zona de la yema del pulgar.

Adicionalmente, al menos en la variante para video-jugadores que utilizan un ratón, los guantes incorporan, además, una pieza almohadillada en correspondencia con la parte de la palma en la que se sitúan los huesos carpianos, al menos la parte externa de dicha zona, es decir, la contraria a la posición del pulgar, por ser esta zona la que apoya sobre la mesa al sujetar el ratón y que es susceptible de presentar dolor por ello.

Opcionalmente, dicha pieza almohadillada está configurada para ser de quita y pon, por ejemplo sujetándose mediante velcro o similar por la parte interna o externa de los guantes.

20

En cualquier caso, los descritos guantes se podrán diseñar, en cada una de las distintas variantes, tanto para la mano derecha como para la mano izquierda o, incluso, de modo neutro, es decir, aptos para ambas manos, así como comercializarse de modo individual o por parejas y/o combinando diferentes variantes para que cada jugador utilice en cada mano el que más se adapte a sus necesidades de juego.

25

Los descritos guantes para video-jugadores consisten, pues, en una estructura innovadora de características desconocidas hasta ahora para el fin a que se destina, razones que unidas a su utilidad práctica, la dotan de

30

fundamento suficiente para obtener el privilegio de exclusividad que se solicita.

DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS

5

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, un plano en el que con carácter ilustrativo y no limitativo se ha representado lo siguiente:

10

La figura número 1.- Muestra una vista esquemática de un primer ejemplo de guante, según la invención, en concreto un ejemplo destinado a ser utilizado por video-jugadores que utilizan ratón o joystick como herramienta para jugar, el cual se ha representado por la zona de la palma de la mano, apreciándose las principales partes que comprende así como su configuración y disposición;

15

La figura número 2.- Muestra una vista esquemática de un segundo ejemplo de guante, según la invención, en este caso un ejemplo destinado a ser utilizado por video-jugadores que utilizan mando para consola como herramienta para jugar, igualmente representado por la zona de la palma de la mano, apreciándose también las partes y elementos que comprende y su configuración y disposición; y

20

25

la figura número 3.- Muestra una vista esquemática de un tercer ejemplo de guante, según la invención, en este caso un ejemplo destinado a ser utilizado por video-jugadores que utilizan el teclado como herramienta para jugar, representado también por la zona de la palma de la mano, apreciándose las partes y elementos que comprende.

30

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCION

5 A la vista de las mencionadas figuras, y de acuerdo con la numeración adoptada, se puede observar en ellas sendos ejemplos de realización no limitativa de los guantes para video-jugadores de la invención, los cuales comprenden las partes y elementos que se indican y describen en detalle a continuación.

10 Así, tal como se aprecia en dichas figuras, los guantes (1) de la invención están confeccionados con una estructura que combina un tejido transpirable (2), que preferentemente abarca la totalidad del guante, con una o varias piezas de tejido antideslizante (3) situadas, por la parte externa del guante, en zonas de la mano que quedan en contacto con la
15 herramienta que se usa para el video-juego cuando se agarra para jugar.

Preferentemente, tanto el tejido transpirable (2) como las piezas antideslizantes (3) con que están confeccionados los guantes, son tejidos finos pudiendo ser también tejidos más gruesos para proporcionar mayor
20 comodidad a los jugadores y, en todo caso muy flexibles.

En una variante de realización, como la mostrada en la figura 1, aplicable para video-jugadores que utilizan ratón o joystick como herramienta para jugar, los guantes incorporan una sola pieza de tejido antideslizante (3) que
25 abarca la totalidad de la zona de la palma de la mano y la parte interior de todos los dedos.

En otra variante de realización, como la representada en la figura 2, aplicable para video-jugadores que utilizan mando de consola como
30 herramienta para jugar, los guantes incorporan varias piezas de tejido

antideslizante (3) repartidas en la zona de la palma de la mano, concretamente una pieza (3) que abarca la parte superior de la palma y la parte interior de los dedos corazón, anular y meñique, otra pieza (3) que abarca la zona de la yema del dedo índice y otra pieza (3) que abarca la zona de la yema del pulgar.

Y, en otra variante de realización, como la representada en la figura 3, aplicable para video-jugadores que utilizan teclado de ordenador como herramienta para jugar, los guantes incorporan varias piezas de tejido antideslizante (3) en correspondencia con las yemas de todos los dedos.

Adicionalmente, al menos en la variante para video-jugadores que usan ratón como herramienta para jugar, los guantes (1) incorporan además una pieza almohadillada (4) en correspondencia con la parte de la palma en que se sitúan los huesos carpianos, al menos la parte externa de dicha zona, es decir, la contraria a la posición del pulgar, la cual, opcional y preferentemente, es de quita y pon.

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.

REIVINDICACIONES

- 1.- Guantes para video-jugadores que, destinados a evitar problemas de sudoración, y proporcionar un mejor agarrare de la herramienta de juego, y
5 confeccionados con una estructura de tejido parcial o totalmente transpirable (2), están **caracterizados** por comprender dicho tejido transpirable (2) y una o varias piezas de tejido antideslizante (3) situadas, por la parte externa del guante, en zonas de la mano que quedan en contacto con la herramienta de juego.
- 10
- 2.- Guantes para video-jugadores, según la reivindicación 1, **caracterizados** porque el tejido transpirable (2) abarca la totalidad del guante.
- 15
- 3.- Guantes para video-jugadores, según la reivindicación 1 ó 2, **caracterizados** porque tanto el tejido transpirable (2) como las piezas antideslizantes (3) son tejidos muy flexibles.
- 4.- Guantes para video-jugadores, según cualquiera de las reivindicaciones
20 1 a 3, **caracterizados** porque, en una variante de realización, aplicable para video-jugadores que usan ratón o joystick como herramienta de juego, incorporan una sola pieza de tejido antideslizante (3) que abarca la totalidad de la zona de la palma de la mano y la parte interior de todos los dedos.
- 25
- 5.- Guantes para video-jugadores, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, **caracterizados** porque, en una variante de realización, aplicable para video-jugadores que utilizan mando para consola como herramienta de juego, incorporan varias piezas de tejido antideslizante (3) repartidas en la zona de la palma de la mano.
- 30

6.- Guantes para video-jugadores, según la reivindicación 5, **caracterizados** porque incorporan una pieza de tejido antideslizante (3) que abarca la parte superior de la palma y la parte interior de los dedos corazón, anular y meñique, otra pieza (3) que abarca la zona de la yema del dedo índice y otra pieza (3) que abarca la zona de la yema del pulgar.

7.- Guantes para video-jugadores, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 3, **caracterizados** porque, en una variante de realización, aplicable para video-jugadores que utilizan teclado de ordenador como herramienta para jugar, incorporan varias piezas de tejido antideslizante (3) en correspondencia con las yemas de todos los dedos.

8.- Guantes para video-jugadores, según cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, **caracterizados** porque incorporan una pieza almohadillada (4) en correspondencia con la parte de la palma en que se sitúan los huesos carpianos, al menos la parte externa de dicha zona, es decir, la contraria a la posición del pulgar.

9.- Guantes para video-jugadores, según la reivindicación 8, **caracterizados** porque la pieza almohadillada (4) es de quita y pon.

FIG. 1

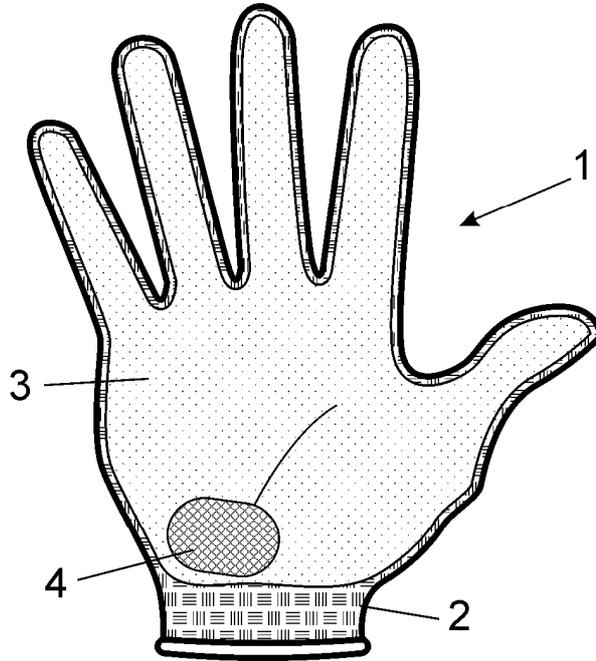


FIG. 2

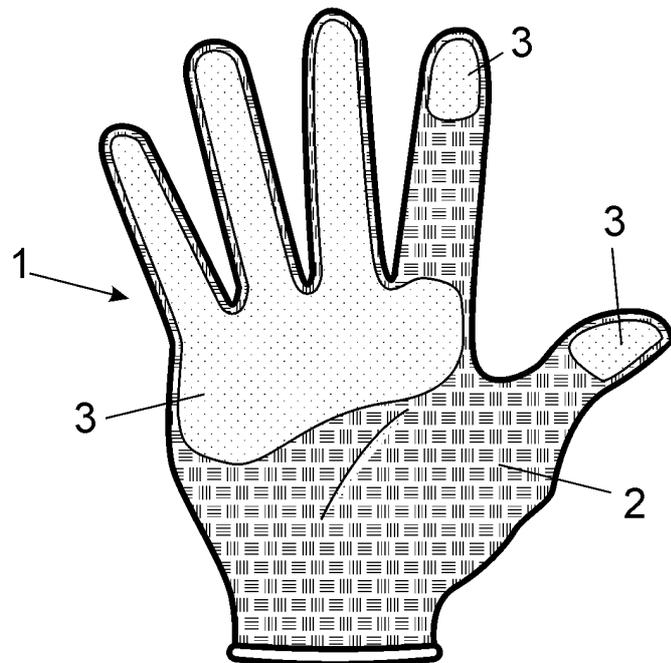


FIG. 3

