



No. 10-060885- -00003-0000

Fecha: 2012-07-25 11:14:43 Dep. 2020 DIR.NUEVASCR
Tra. 3 MODELO Eve: 1 REGDEPOSITO
Act. 523 RESPUESTA Folios: 4

**SEÑORES
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
DIVISION DE NUEVAS CREACIONES
Ciudad**

Referencia: Expediente 10 - 060885 sobre Juguete recreativo giratorio

Por medio de la presente y dentro del plazo fijado por ése Despacho, me permito dar respuesta al requerimiento planteado en el Oficio 10043 de junio 8 de 2012.

Sobre el punto 3. "De la solicitud de patente".

Sobre el particular, me permito allegar un pliego de reivindicaciones con las correcciones sugeridas por el Examinador, esperando dar claridad sobre el objetivo de nuestro modelo.

Sobre los puntos 4 "Determinación del Estado de la Técnica" y punto 5 "Novedad" nos permitimos las siguientes observaciones con relación al antecedente allegado por el Examinador:

El antecedente D1 correspondiente a la patente U.S. 3 330 067 se refiere a un Juguete de suspensión magnética.

El antecedente corresponde a un trompo de vaciado o moldeado hueco interiormente con dos apéndices extremos (12) y (13) Este extremo (13) se fabrica en un material magnético en tanto el cuerpo del trompo se fabrica en un material no magnético que puede ser plástico, madera o aluminio así como el apéndice inferior (12) de giro.

El extremo superior del cuerpo del trompo lleva una placa (22) en cuyo alrededor se fija la cuerda (15) que hace girar el trompo. Esta placa (22) lleva interiormente un receptáculo (24) que aloja al cuerpo (13) que determina dicho apéndice saliente de (22).

El hecho notorio en dicho modelo o antecedente es la pieza (31) magnetizada que se ata a un extremo de la cuerda de giro (15) .Esta pieza puede llevar una esfera magnética (32)

Si se aprecia en detalle el diseño y conformación de las figuras del antecedente mencionado D1 se advierte que:

Es un modelo de diseño un tanto complejo en sus piezas, si se compara con el diseño de nuestro modelo solicitado.

No se menciona que una característica de novedad en el antecedente sea el de poder girar ya sea sobre uno u otro extremo, sea sobre la porción de contorno esférico o de contorno cónico, como sí se revela en nuestro modelo.

Nuestro modelo de la solicitud no hace mención de piezas o elementos magnetizados dado que por lo simple en su conformación se acude para su moldeado al material plástico o su torneado en madera sin adición de materiales que conlleven un efecto especial, como lo menciona el antecedente.

En resumen, estamos plenamente seguros que las diferencias de concepción y diseño entre nuestro modelo de la solicitud mencionada en la referencia y el del antecedente D1 correspondiente a la patente U.S. 3 330 067 se evidencian a primera vista para cualquier entendido en el diseño de éstos artefactos, lo que nos lleva a solicitar respetuosamente de su Despacho un dictamen favorable para nuestro modelo, en razón de lo descrito, ilustrado y reivindicado como novedad dentro de la presente.

Atentamente


ERIKA NICOLE SATTER BOGOTA
C.C. No. 53.070.052 de Bogotá

Anexo: Reivindicaciones corregidas

REIVINDICACIONES

1. Jugete recreativo giratorio, concretamente un trompo, caracterizado por cuerpo de revolución con dos secciones integradas, una semiesférica (11) y una cónica (12), atravesado dicho cuerpo por un eje metálico (13) sobre su eje, y cuyos extremos emergentes del eje sobre los extremos del cuerpo de revolución llevan porciones roscadas (14) y (15) una de las cuales sirve de fijación roscada a una cabeza (16).
2. Jugete recreativo o trompo, conforme a la reivindicación 1, que se caracteriza además porque el extremo de rotación del eje metálico (13) emerge ya sobre la sección cónica (12) o sobre la sección semiesférica (11) que conforman el cuerpo de revolución del trompo.
3. Jugete recreativo o trompo, conforme a las reivindicaciones 1 y 2, caracterizado además porque la cabeza (16) en el extremo del cuerpo va colocada ya sobre la sección semiesférica (11) o sobre la sección cónica (12).
4. Jugete recreativo o trompo, conforme a las reivindicaciones 1, 2 y 3 caracterizado porque su rotación a través de su eje metálico (13) se hace ya sobre la sección esférica o sobre la sección cónica de su cuerpo.

RESUMEN

El presente modelo de juguete rotativo se basa en un trompo con un cuerpo de revolución en madera o en plástico. compuesto de dos secciones integradas en el volumen, una semiesférica o casquete unida a una sección cónica, dicho cuerpo atravesado axialmente por un eje metálico cuyos extremos emergentes en los extremos del cuerpo presenta unas porciones roscadas que indistintamente sirven de medio de fijación roscada a una cabeza del trompo, la cual a su vez bien puede ir sobre la parte semiesférica o bien sobre la punta de la sección cónica, sin afectar la rotación del trompo al desenrollarse de su cuerda.