



Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

Delegatura de Propiedad Industrial
División de Nuevas Creaciones

OK
PCT

SOLICITUD
PATENTE DE INVENCION

10-109882

21. **EXPEDIENTE No.** _____

54. **TÍTULO** Un juego de creatividad

51. **CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL** _____

71. **SOLICITANTE** Gambi Alcala, Leon

DOMICILIO Cra 24 No 87 - 96

74. **APODERADO** Jesús M. Membrez Bermúdez

22. **BOGOTÁ, D.C.,** Septiembre 2010

PETITORIO

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-109882- -00000-0000

Fecha: 2010-09-06 16:00:25 Dep. 2020 DIP. NULVASCH
Tra. 11 PATENTE IYII Lve: 378 FASE NACIONAL I
Act. 411 PRESENTACION Folios: 55

FORMULARIO ÚNICO DE SOLICITUD DE PATENTE PCT ENTRADA EN FASE NACIONAL

SOLICITUD DE:

☒ Patente de Invención

☐ Patente de Modelo de Utilidad

☒ Capítulo I

☐ Capítulo II

2
SOLICITANTE
(71)

Nombre: CAMHI ALCALAY, LEON

Dirección:
Domicilio: carrera 21 N° 87-96
Lugar de Constitución: Colombia

Teléfono: 6235828 Fax: 6170614
e-mail:

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☐ NIT ☐

C.E. ☐ OTRO ☐

Cual

Número

3
REPRESENTANTE
O APODERADO

Nombre: JESUS M. MENDEZ BERMÚDEZ

Dirección: Calle 83 A 23 - 90

Teléfono: 623 58 28 Fax: 617 06 14
e-mail: jesusmendez@wolfmendez.com

IDENTIFICACIÓN

C.C. ☒ NIT ☐

C.E. ☐ OTRO ☐

Cual

Número 13,491,526 T.P. 99,678

4
INVENTOR (ES)
(72)

Nombre: CAMHI ALCALAY, LEON

Dirección: Carrera 21 N° 87-96

Nacionalidad o Domicilio Colombia

5 PCT (86)

Solicitud Internacional No. PCT/IB2009/000252 Fecha: 05.02.2008

Publicación Internacional No. WO/2009/098529 Fecha: 13.08.2009

6 Título (54) UN JUEGO DE CREATIVIDAD

7 Clasificación Internacional (51)

8 Prioridad

SI ☐ NO ☒

(33) País de Origen

(34) Fecha

(31) Número de Solicitud

9 Comprobante de pago No.

Fecha

10

ANEXOS

- ☒ Comprobante de pago de la tasa de presentación de la solicitud.
- ☐ Comprobante de pago de la tasa por concepto de excedente de palabras en la publicación.
- ☐ Comprobante de pago de la tasa por concepto de reivindicación de prioridad.
- ☐ Poderes, si fuere el caso.
- ☐ Certificado de existencia y representación legal cuando el solicitante sea persona jurídica.
- ☐ Copia certificada de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Traducción simple de la primera solicitud, si se reivindica prioridad.
- ☐ Documento de cesión del inventor al solicitante o a su causante.
- ☒ Descripción de la invención.
- ☒ Una o más reivindicaciones.
- ☒ Dibujos y/o planos necesarios.
- ☐ De ser el caso, copia del contrato de acceso.
- ☐ De ser el caso, documento que acredite la licencia o autorización de uso de conocimientos Tradicionales de la comunidad de las comunidades indígenas.
- ☐ De ser el caso, certificado de depósito del material biológico.
- ☒ Arte final 12x12 y 6x6 cm.
- ☒ Resumen y extracto para publicación.

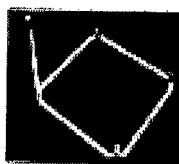


FIG. 1

11

NOMBRE: JESÚS M. MÉNDEZ BERMÚDEZ

FIRMA: _____

C.C. 13.491.525TP 99.678

DESCRIPCIÓN DE LA INVENCIÓN

UN JUEGO DE CREATIVIDAD

Campo de la invención

La presente invención se relaciona con el campo del entretenimiento, particularmente con un juego basado en la creatividad, en particular con un juego consistente en armar una serie de parte unas con otras para formar figuras bi.- o tridimensionales. Al mismo tiempo pone su grano de arena para colaborar con la limpieza del medio ambiente al utilizar elementos que de otra manera serían objeto de ser arrojados a la basura, como lo son los ya conocidos palitos de colombina.

Antecedentes de la invención

Los juegos para entretenimiento tanto de niños, jóvenes y adultos se conocen en el estado de la técnica. Dichos juegos sin embargo presentan limitaciones a la creatividad al depender del número y forma de las partes o elementos de construcción que poseen.

Esto hace que la persona que juega se ve frustrada al no poder tener fácil acceso a mayor número de piezas o elementos de construcción.

Adicionalmente, por lo general, dichos juegos presentan dentro de su caja una serie de instrucciones y modelos para armar, lo cual a decir verdad limita la capacidad creativa del usuario a solo los modelos que se presentan en le manual del juego. También debido a que dichos juegos traen las piezas o elementos de construcción necesarios y exclusivos para los modelos que presenta en su manual.

Cualquier opción por fuera de estos modelos se ve por lo general truncada al no tener las piezas necesarias para su desarrollo. Por lo cual, el usuario se ve condenado a desistir o a gastar una considerable suma de dinero para obtener la siguiente versión del juego que por lo general trae unas cuantas piezas de demás,

pero en últimas con un límite físico igual. Siempre, el usuario se verá en la situación de carecer de las piezas necesarias para desarrollar su propia creatividad.

Por lo tanto existe la necesidad de un juego que tenga pocas clases de piezas y suministre al usuario la posibilidad de desarrollar toda su creatividad a bajo costo.

Resumen de la invención

La presente invención provee un juego didáctico que se basa exclusivamente en la habilidad del usuario para lograr desarrollar modelos bi o tridimensionales limitados exclusivamente por su propia creatividad. El juego contiene en esencia dos grupos de elementos conformados por cinco clases elementos básicos de construcción. Aunque, una persona versada en la técnica pudiera considerar otros grupos y/o clases de elementos adicionales, los cinco básicos son suficientes para producir el efecto de la creatividad del usuario.

Los dos grupos de elementos ilustrativos son: un primer grupo de elementos de enlace y un segundo grupo de elementos conectores. El primer grupo consiste de una clase de elementos o piezas de enlace que consisten de una o más varillas de forma cilíndrica. El segundo grupo contiene las siguientes clases de elementos o piezas: uno o más

elementos conectores de cuatro vías, uno o más elementos conectores de cinco vías, uno o más elementos conectores de seis vías .

El juego de creatividad consiste en esencia unir dichos elementos de enlace entre sí por medio de dichos elementos conectores, utilizando la imaginación para formar elementos más complejos como, por ejemplo, sin limitarse a, muñecos, carros, aviones, helicópteros, animales, casas, etc.

REIVINDICACIONES

1. Un juego de creatividad que se basa exclusivamente en la habilidad del usuario para lograr desarrollar modelos bi o tridimensionales limitados exclusivamente por su propia creatividad, caracterizado porque comprende un primer grupo de elementos de enlace y un segundo grupo de elementos conectores.
2. El juego de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque dicho elemento de enlace comprende uno o más elementos alargados como por ejemplo, una varilla de sección transversal preferiblemente cilíndrica.
3. El juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, caracterizado porque dicho elemento de enlace tiene una sección transversal cuadrada.
4. El juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, caracterizado porque dicho elemento de enlace tiene una sección transversal triangular.
5. El juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, caracterizado porque dicho elemento de enlace tiene una sección transversal pentagonal.
6. El juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, caracterizado porque dicho elemento de enlace tiene una sección transversal hexagonal o de otra forma adecuada.
7. El juego de acuerdo con la reivindicación 1 o 2, caracterizado porque dicho elemento de enlace es un palo o varilla de las que se utilizan para sujetar las conocidas y llamadas chupetas o dulces.
8. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizado porque

dicho elemento de enlace se hace de un material con preferencia que tenga cierta flexibilidad como por ejemplo plástico, también puede utilizarse la madera u otro material adecuado.

9. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizado porque dicho elemento conector se puede dar con una de las siguientes clases de elementos, uno o más elementos de cuatro vías (20, 30), uno o más elementos de cinco vías (40), uno o más elementos de seis vías (50) o un grupo de elementos de todas las clases mencionadas arriba.
10. El juego de acuerdo con la reivindicación 9 caracterizado porque dicho elemento conector de cuatro vías (20) está conformado por tres secciones (21, 22, 23), una primera sección (21) tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las otra dos secciones (22, 23), dichas otras dos secciones (22, 23) tienen forma esencialmente cilíndrica y son también huecas y se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de la primera sección (21) y forman un ángulo esencialmente recto entre ellas, dicho elemento (20) está formado integralmente por dichas tres secciones.
11. El juego de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones 9 o 10 caracterizado porque dicho elemento conector de cuatro vías (30) está conformado por tres secciones (31, 32, 33), una primera sección (31) tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las otras dos secciones (32, 33), dichas otras dos secciones (32, 33) tienen forma esencialmente cilíndrica y son también huecas y se desprenden perpendicularmente desde la

superficie exterior de dicha primera sección (31) y forman un ángulo de alrededor de 120° entre estas dichas otras dos secciones, dicho elemento (30) está formado integralmente por dichas tres secciones.

12. El juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones 9 a 11 caracterizado porque dicho elemento conector de cinco vías (40) comprende cuatro secciones (41, 42, 43 y 44), una primera sección (41) tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las otras tres secciones (42, 43 y 44), dichas otras tres secciones (42, 43 y 44) tienen una forma esencialmente cilíndrica y son también huecas y se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de dicha primera sección (41) y forman un ángulo de alrededor de 120° entre estas, dicho elemento conector (40) está formado integralmente, como una sola pieza.
13. El juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones 9 a 12 caracterizado porque dicho elemento conector de seis vías (50) comprende cinco secciones (51, 52, 53, 54 y 55), una primera sección (51) tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las otras cuatro secciones (52, 53, 54 y 55), dichas otras cuatro secciones (52, 53, 54 y 55) tienen una forma esencialmente cilíndrica y son también huecas y se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de la sección (51) y forman un ángulo esencialmente recto entre estas, dicho elemento conector (50) está formado integralmente, es decir, es de una sola pieza.
14. El juego de acuerdo con una cualquiera de las reivindicaciones precedentes caracterizado porque dichos elementos conectores (20, 30, 40, 50) reciben en los agujeros de cada una de sus secciones a

BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

Con el objeto de entender mejor los principios de la presente invención se dará una descripción detallada de las modalidades preferidas de la invención, las cuales se deben tomar como meramente ilustrativas y no limitativas del alcance y espíritu de la invención, junto con los dibujos adjuntos en los cuales:

La Figura 1 muestra dos ejemplos de posibilidades de construcción de elementos complejos de la presente invención.

La Figura 2 muestra en perspectiva una modalidad de elemento de enlace de la presente invención.

La figura 3 es una vista en perspectiva de una modalidad de elemento conector de cuatro vías de la presente invención.

La Figura 4 es una vista frontal del elemento de la figura 3 de la presente invención.

La Figura 5 es una vista lateral derecha del elemento de la figura 3 de la presente invención.

La Figura 6 es una vista lateral izquierda del elemento de la figura 3 de la presente invención.

La Figura 7 es una vista trasera del elemento de la figura 3 de la presente invención.

La Figura 8 es una vista superior del elemento de la figura 3 de la presente invención.

La Figura 9 es una vista inferior del elemento de la figura 3 de la presente invención.

La figura 10 es una vista en perspectiva de una segunda modalidad de elemento conector de cuatro vías de la presente invención.

La Figura 11 es una vista frontal del elemento de la figura 10 de la presente invención.

La Figura 12 es una vista lateral derecha del elemento de la figura 10 de la presente invención.

La Figura 13 es una vista lateral izquierda del elemento de la figura 10 de la presente invención.

La Figura 14 es una vista trasera del elemento de la figura 10 de la presente invención.

La Figura 15 es una vista superior del elemento de la figura 10 de la presente invención.

La Figura 16 es una vista inferior del elemento de la figura 10 de la presente invención.

La figura 17 es una vista en perspectiva de una modalidad de elemento conector de cinco vías de la presente invención.

La Figura 18 es una vista frontal del elemento de la figura 17 de la presente invención.

La Figura 19 es una vista lateral derecha del elemento de la figura 17 de la presente invención.

La Figura 20 es una vista lateral izquierda del elemento de la figura 17 de la presente invención.

La Figura 21 es una vista trasera del elemento de la figura 17 de la presente invención.

La Figura 22 es una vista superior del elemento de la figura 17 de la presente invención.

La Figura 23 es una vista inferior del elemento de la figura 17 de la presente invención.

La figura 24 es una vista en perspectiva de una modalidad de elemento conector de cuatro vías de la presente invención.

La Figura 25 es una vista frontal del elemento de la figura 24 de la presente invención.

La Figura 26 es una vista lateral derecha del elemento de la figura 24 de la presente invención.

La Figura 27 es una vista lateral izquierda del elemento de la figura 24 de la presente invención.

La Figura 28 es una vista trasera del elemento de la figura 24 de la presente invención.

La Figura 29 es una vista superior del elemento de la figura 24 de la presente invención.

La Figura 30 es una vista inferior del elemento de la figura 24 de la presente invención.

Descripción detallada de las modalidades preferidas de la invención

La presente invención provee un juego didáctico que se basa exclusivamente en la habilidad del usuario para lograr desarrollar modelos bi- o tridimensionales limitados exclusivamente por su propia creatividad (ver Figura 1) . En esta Figura 1 se pueden apreciar algunos ejemplos ilustrativos de creaciones logradas con la presente invención en donde se aprecia la formación de la estructura mediante unir los diferentes elementos de construcción (10, 20, 30, 40 y 50) .

El juego contiene en esencia dos grupos de elementos conformados por cinco clases elementos básicos de construcción. Aunque, una persona versada en la técnica pudiera considerar otros grupos y/o clases de elementos adicionales, los cinco básicos son suficientes para producir el efecto de la creatividad del usuario.

Los dos grupos de elementos ilustrativos son: un primer grupo de elementos de enlace y un segundo grupo de elementos conectores.

De acuerdo con la figura 2, se ilustra el primer grupo consiste de una clase de elementos o piezas de enlace 10 que comprende uno o más elementos alargados como por ejemplo, una varilla de sección transversal preferiblemente

cilíndrica. Otros elementos de enlace 10 también pueden fabricarse con otras formas de sección transversal, como por ejemplo, sin limitarse a, cuadrado, triangular, pentagonal, hexagonal, etc. Otra modalidad es la de utilizar, como elemento de enlace 10, aquellos palos o varillas que se utilizan para sujetar las conocidas y llamadas colombinas, chupetas o dulces que tanto agradan a los niños. El uso de estos elementos, una vez que el usuario ha terminado de comer una colombina puede coleccionar dichos palos o varillas para utilizarlos como elemento de enlace 10. A su vez dicha acción contribuya a dar un uso de reciclamiento a estos elementos que de otra manera se convertirían en basura a veces contaminante dependiendo del material en que se hayan fabricado. Dichos elementos de enlace 10 pueden ser fabricados en diferentes materiales como por ejemplo, sin limitarse a, madera, plástico, etc. De manera preferida, dichos elementos 10 se fabrican de modo que tengan una cierta flexibilidad para que puedan ser conformados con facilidad en formas curvadas .

El segundo grupo se ilustra en las figuras 3 a 30 el cual contiene las siguientes clases de elementos o piezas: uno o más elementos conectores 20 (Figura 3 a 9) , 30 (Figura 10 a 16) de cuatro vías, uno o más elementos conectores 40 de cinco vías (Figura 17 a 23) , uno o más elementos conectores 50 de seis vías (Figura 24 a 30) .

El juego de creatividad consiste en esencia unir dichos elementos de enlace entre sí por medio de dichos elementos conectores, utilizando la imaginación para formar elementos más complejos como, por ejemplo, sin limitarse a, muñecos, carros, aviones, helicópteros, animales, casas, etc.

Haciendo ahora referencia a las figuras 3 a 9, se muestra un elemento conector 20 de 4 vías, conformado por tres secciones 21, 22, 23. La sección 21 tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las secciones 22, 23. Las secciones 22 y 23 tienen forma esencialmente cilíndrica y son también huecos. Estas dos secciones se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de la sección 21 y forman un ángulo esencialmente recto entre ellas. El elemento 20 está formado integralmente. Es decir no hay partes sueltas. Dicho elemento conector está hecho principalmente de material plástico como polietileno u otro polímero adecuado. Como se puede apreciar en las diferentes vistas, el hecho de que las secciones 21, 22, 23 sean cilindros huecos hace posible que dichos elementos de enlace 10 puedan ser insertados dentro de las secciones 21, 22, y 23.

Haciendo ahora referencia a las figuras 10 a 16, se muestra un elemento conector 30 de 4 vías, conformado por tres secciones 31, 32, 33. La sección 31 tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las secciones 32, 33.

Las secciones 32 y 33 tienen forma esencialmente cilíndrica y son también huecas. Estas dos secciones se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de la sección 31 y forman un ángulo de alrededor de 120° entre estas. El

elemento 30 está formado integralmente. Es decir no hay partes sueltas. Dicho elemento conector está hecho principalmente de material plástico como polietileno u. otro polímero adecuado. Como se puede apreciar en las diferentes vistas, el hecho de que las secciones 31, 32, 33 sean cilindros

huecos hace posible que dichos elementos de enlace 10 puedan ser insertados dentro de las secciones 31, 32, y 33.

Haciendo ahora referencia a las figuras 17 a 23, se muestra un elemento conector 40 de 5 vías, conformado por cuatro secciones 41, 42, 43 y 44. La sección 41 tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las secciones 42, 43 y 44. Las secciones 42, 43 y 44 tienen una forma esencialmente cilíndrica y son también huecas. Estas tres secciones se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de la sección 41 y forman un ángulo de alrededor de 120° entre estas. El elemento 40 está formado integralmente. Es decir no hay partes sueltas. Dicho elemento conector está hecho principalmente de material plástico como polietileno u otro polímero adecuado. Como se puede apreciar en las diferentes vistas, el hecho de que las secciones 41, 42, 43 y 44 sean cilindros huecos hace posible que dichos elementos de enlace 10 puedan ser insertados dentro de las secciones 41, 42, 43 y 44.

Haciendo ahora referencia a las figuras 24 a 30, se muestra un elemento conector 50 de 6 vías, conformado por cinco secciones 51, 52, 53, 54 y 55. La sección 51 tiene una forma de cilindro hueco y es el soporte para las secciones 52, 53, 54 y 55. Las secciones 52, 53, 54 y 55 tienen una forma esencialmente cilíndrica y son también huecas. Estas tres secciones se desprenden perpendicularmente de la superficie exterior de la sección 51 y forman un ángulo

esencialmente recto entre estas. El elemento 50 está formado integralmente. Es decir no hay partes sueltas. Dicho elemento conector está hecho

principalmente de material plástico como polietileno u otro polímero adecuado. Como se puede apreciar en las diferentes vistas, el hecho de que las secciones 51, 52, 53, 54 y 55 sean cilindros huecos hace posible que dichos elementos de enlace 10 puedan ser insertados dentro de las secciones 51, 52, 53 y 54.

La anterior descripción de una modalidad preferida del juego creativo de la presente invención tiene el carácter de ser ilustrativa y no debe de ninguna manera interpretarse como restrictiva del verdadero alcance y espíritu de la invención. Por ejemplo, es posible tener otros elementos conectores variando el número de elementos constituyentes y/o los ángulos entre las partes.

Al utilizar los "palos de las chupetas" se contribuye a reciclar material que de otra manera va a parar a la basura produciendo contaminación ambiental. Así, el juego de la presente invención tiene el propósito adicional al entretenimiento, el de enseñar a los niños a cuidar el ambiente en que vivimos .

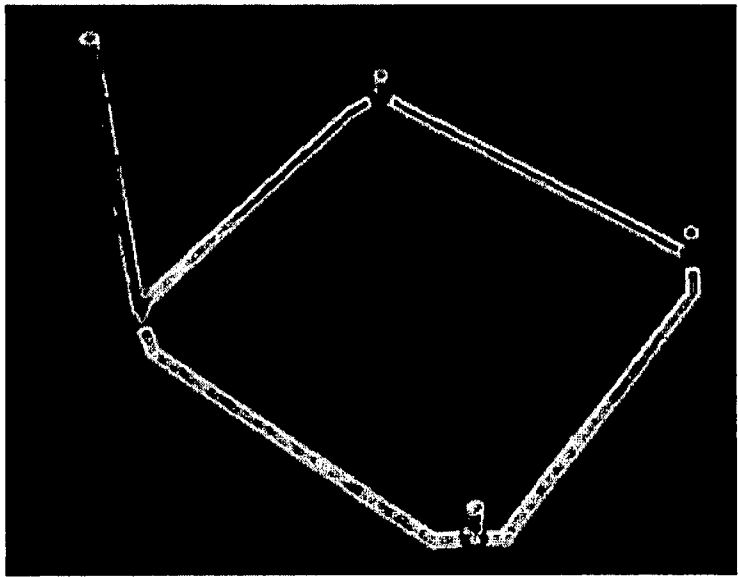
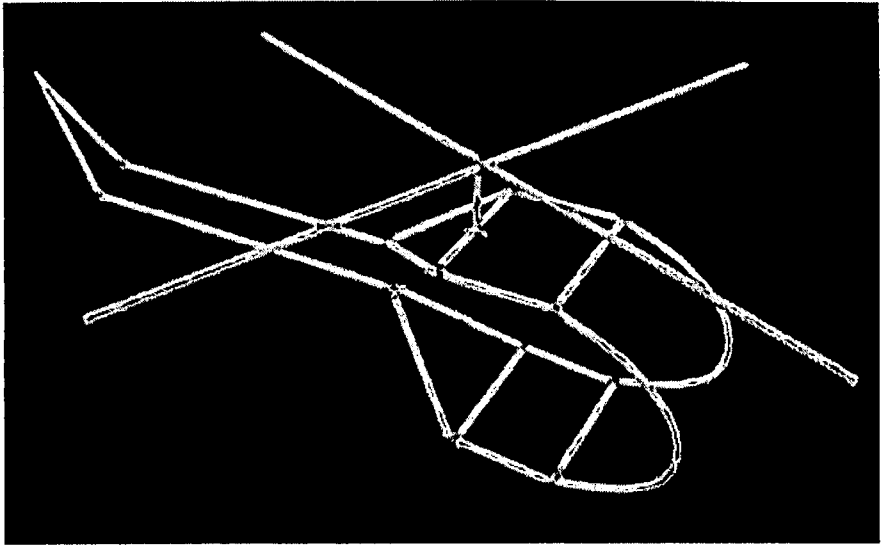


FIG. 1

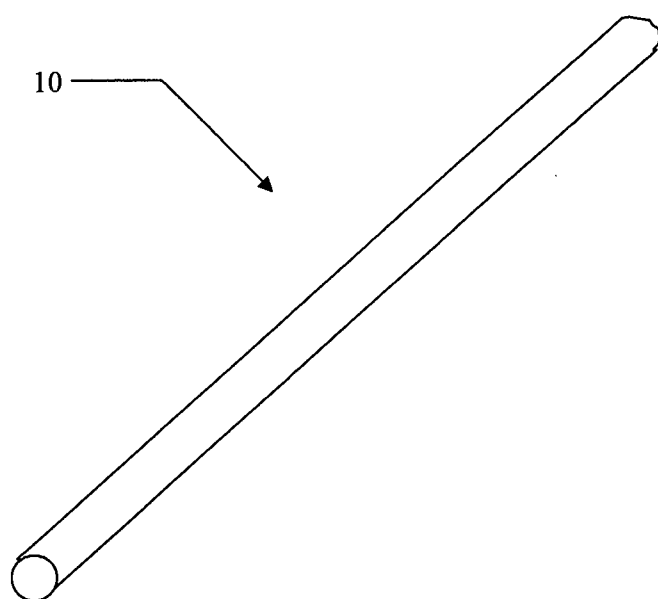


FIG. 2

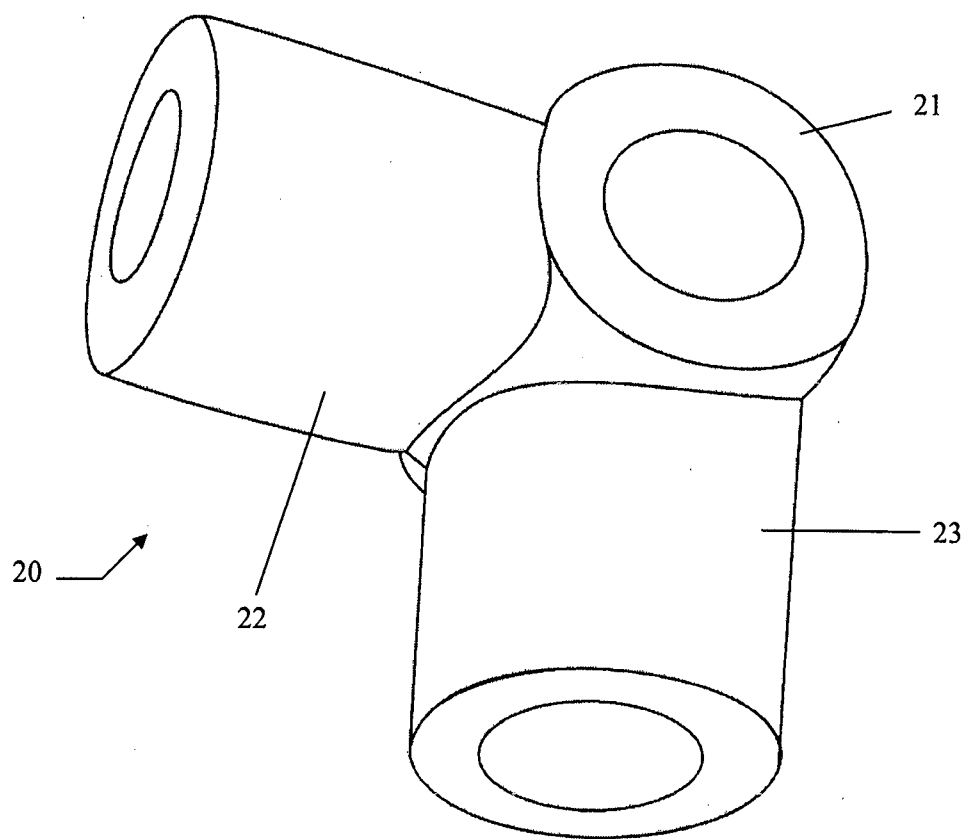


FIG. 3

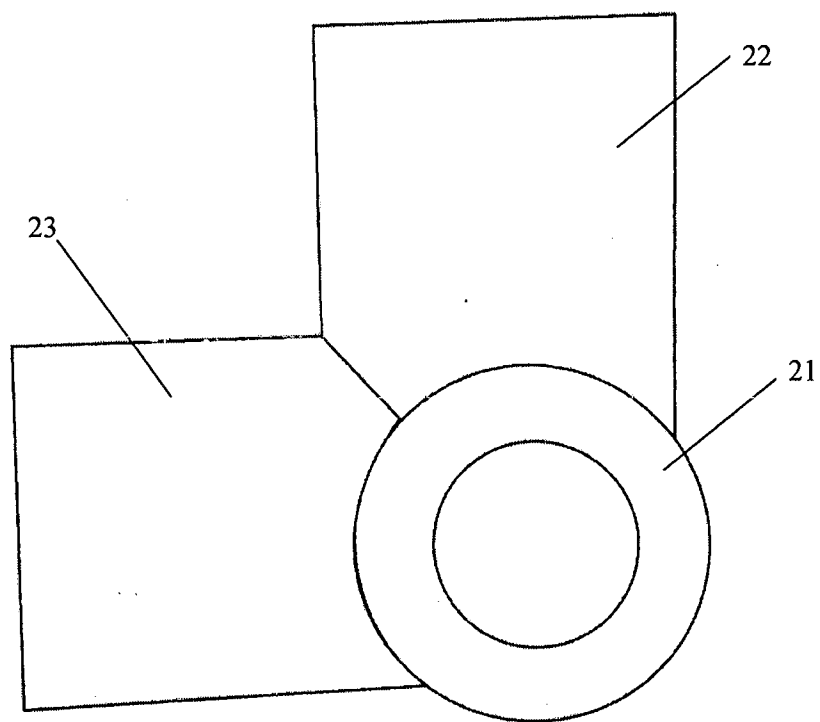


FIG. 4

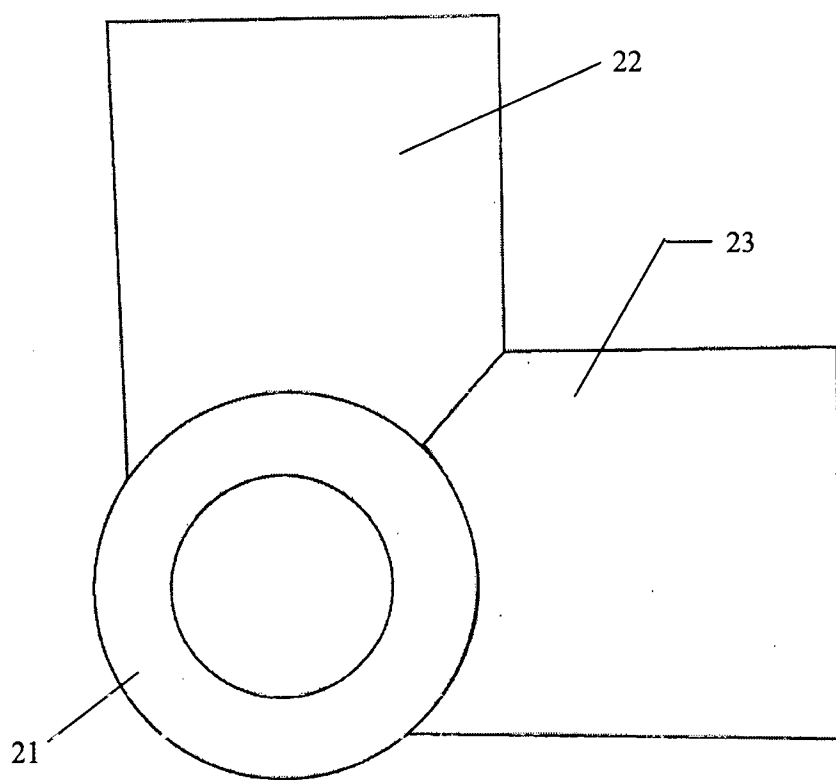


FIG. 5

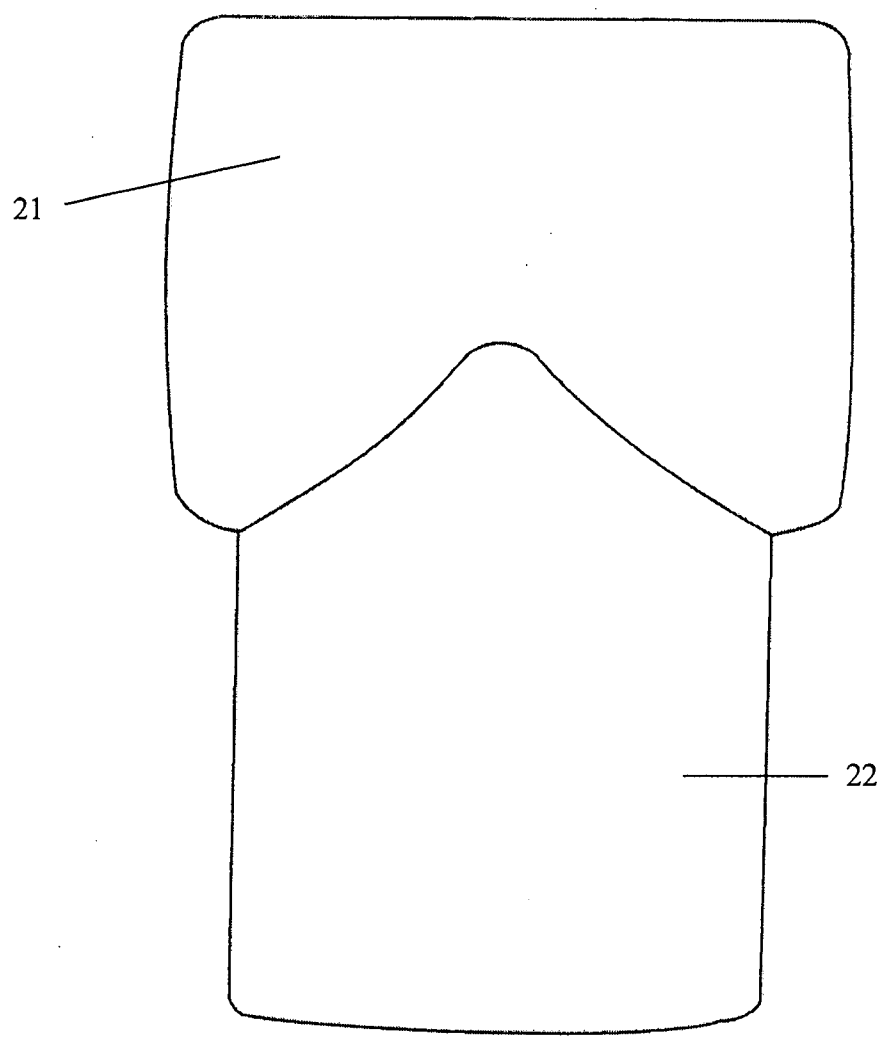


FIG. 6

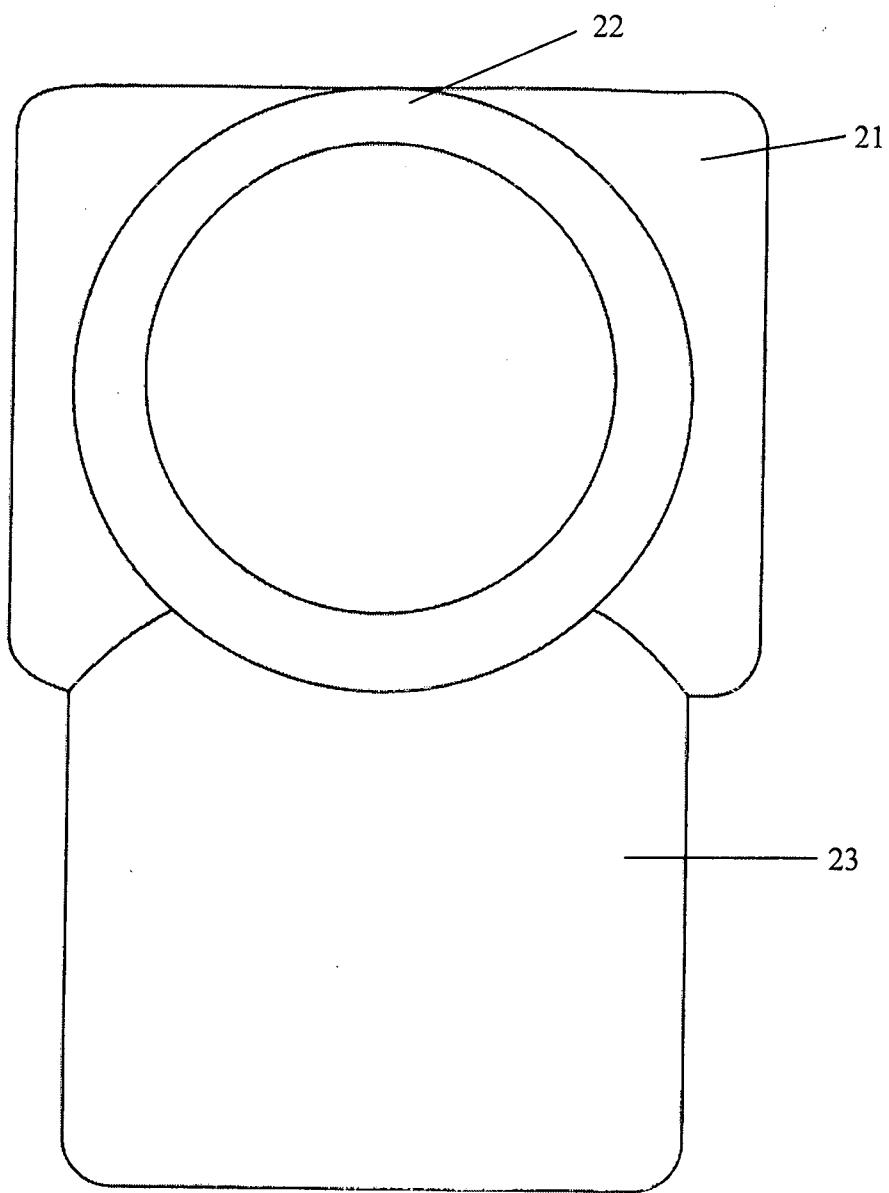


FIG. 7

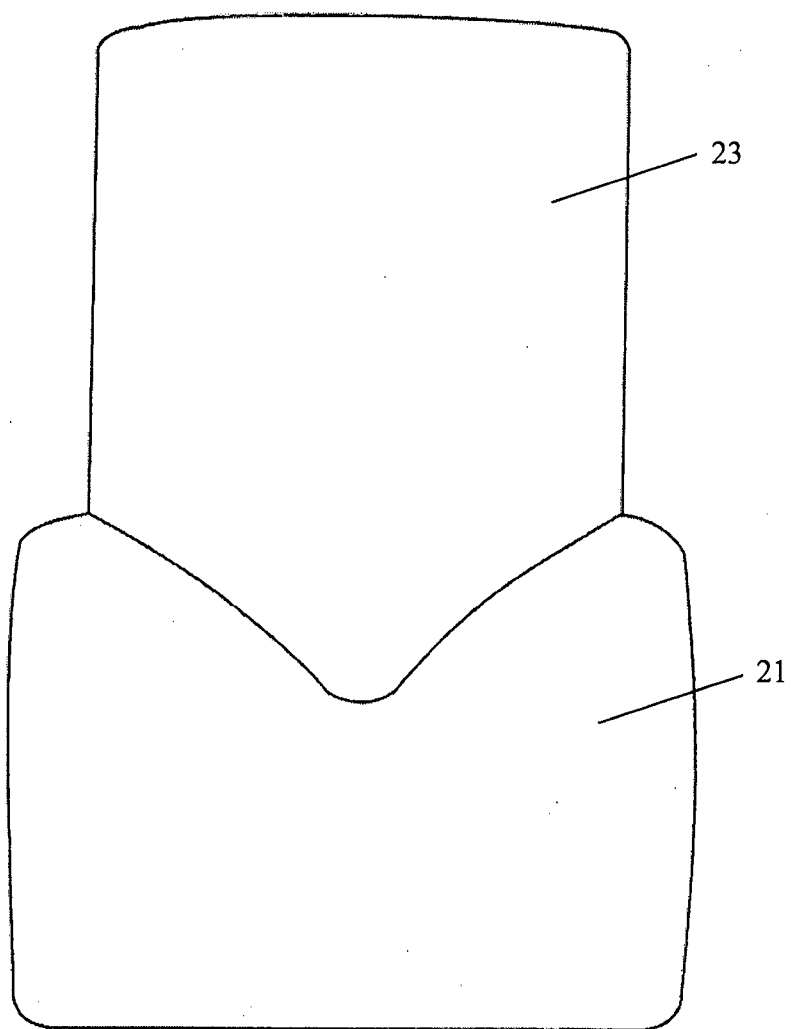


FIG. 8

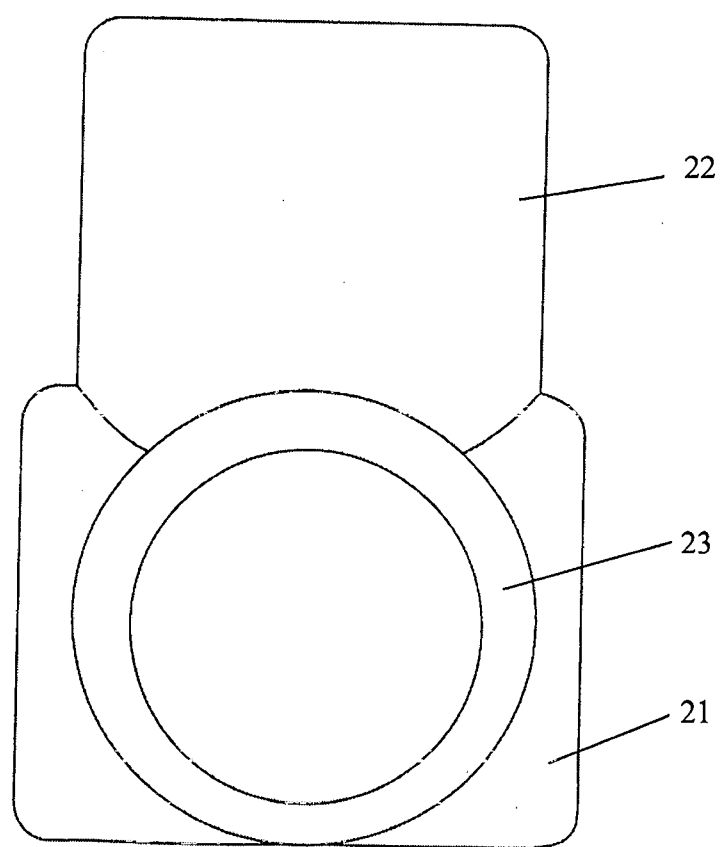


FIG. 9

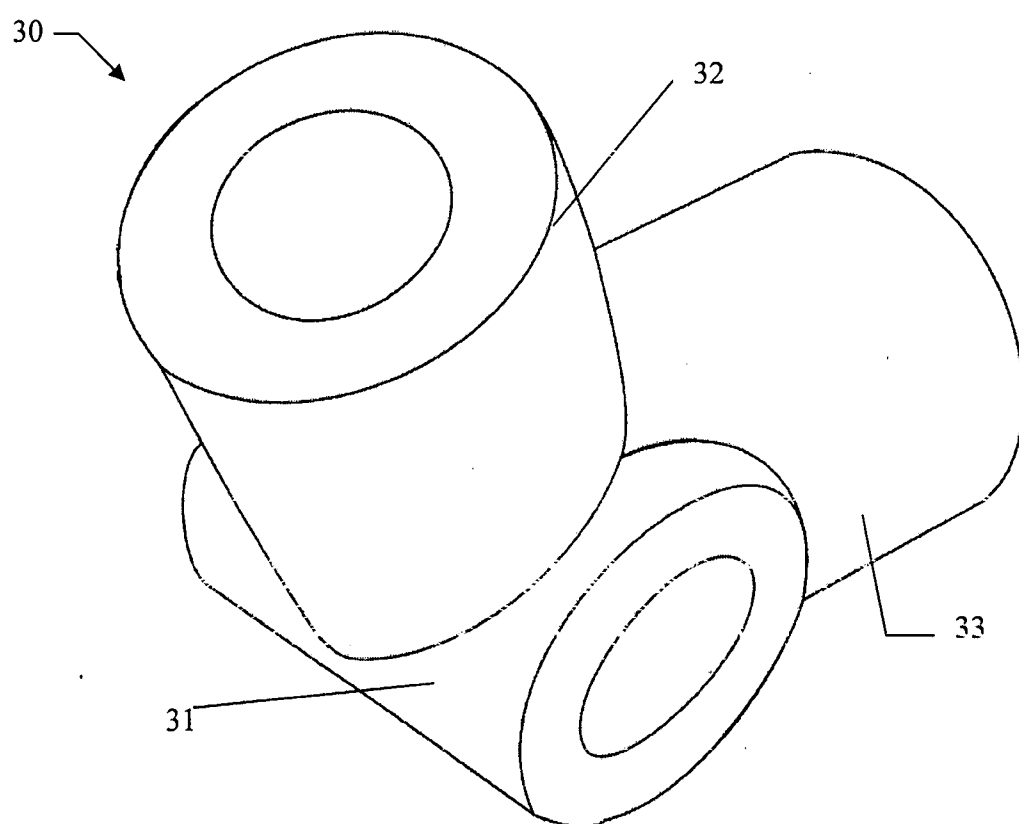


FIG. 10

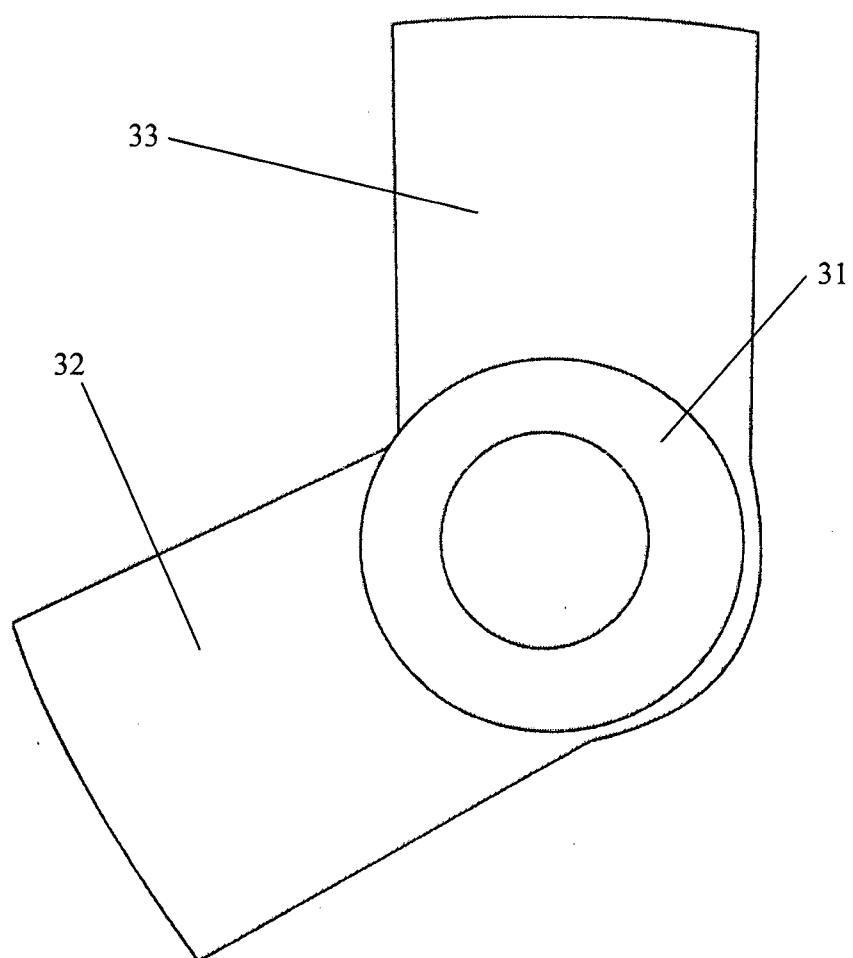


FIG. 11

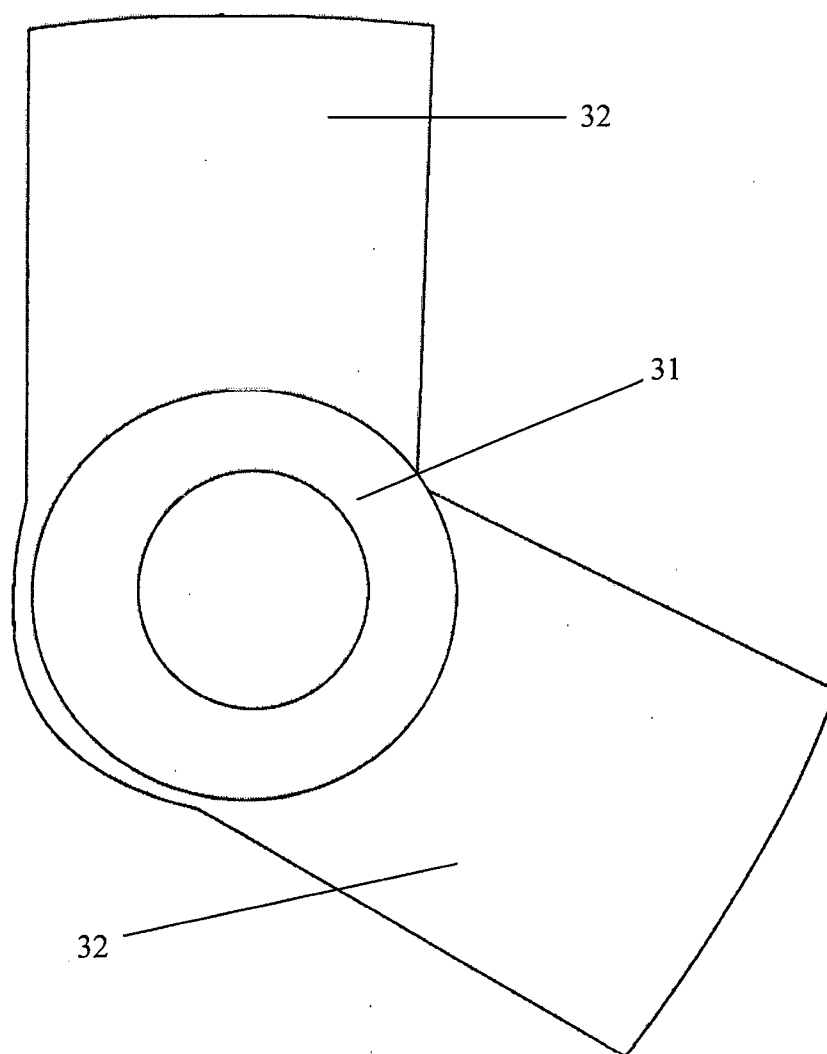


FIG. 12

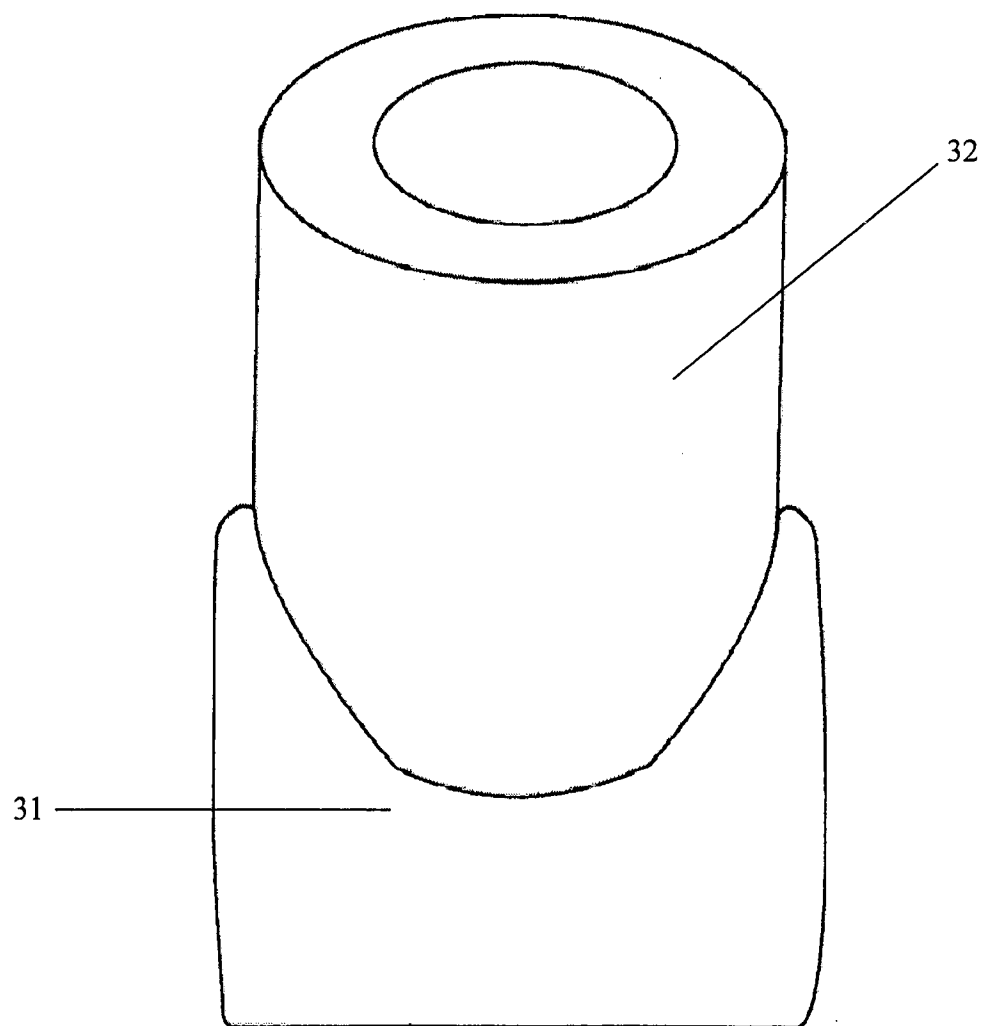


FIG. 13

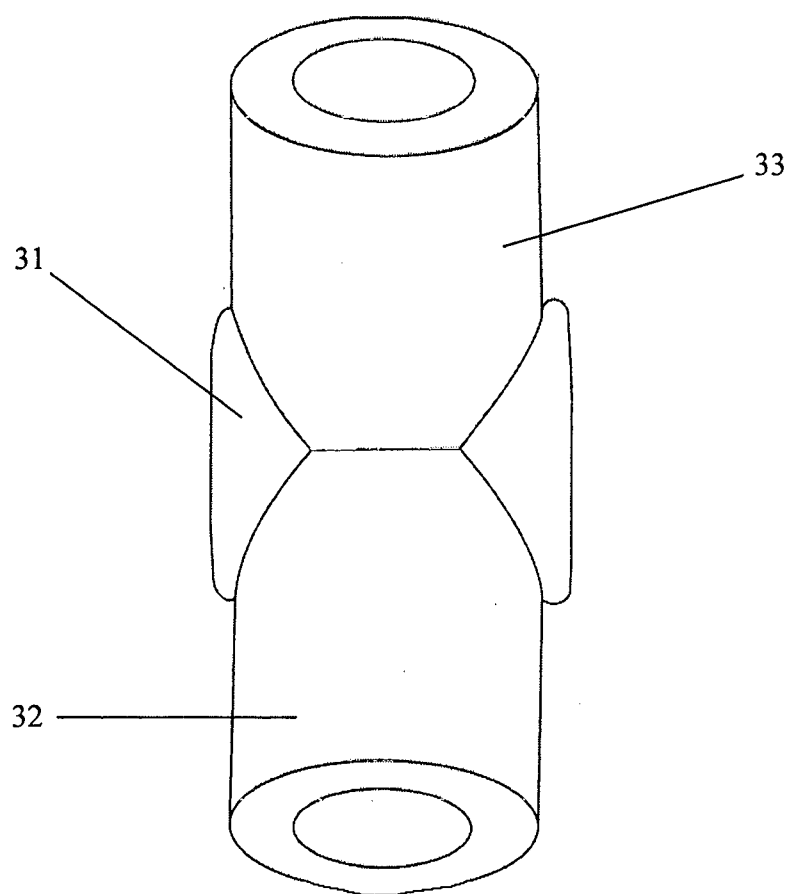


FIG. 14

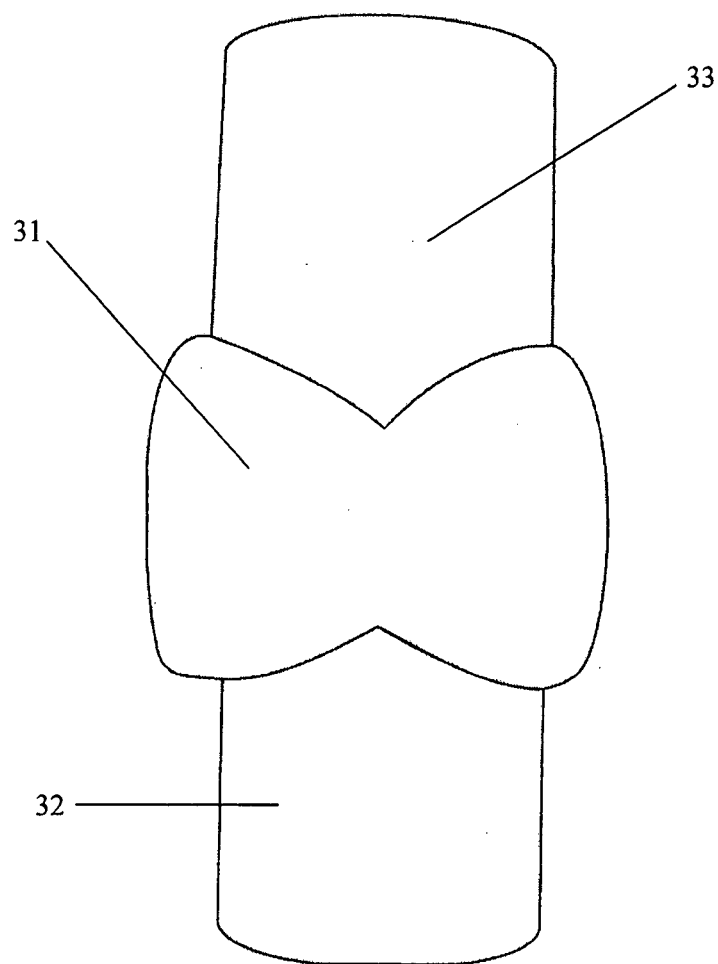


FIG. 15

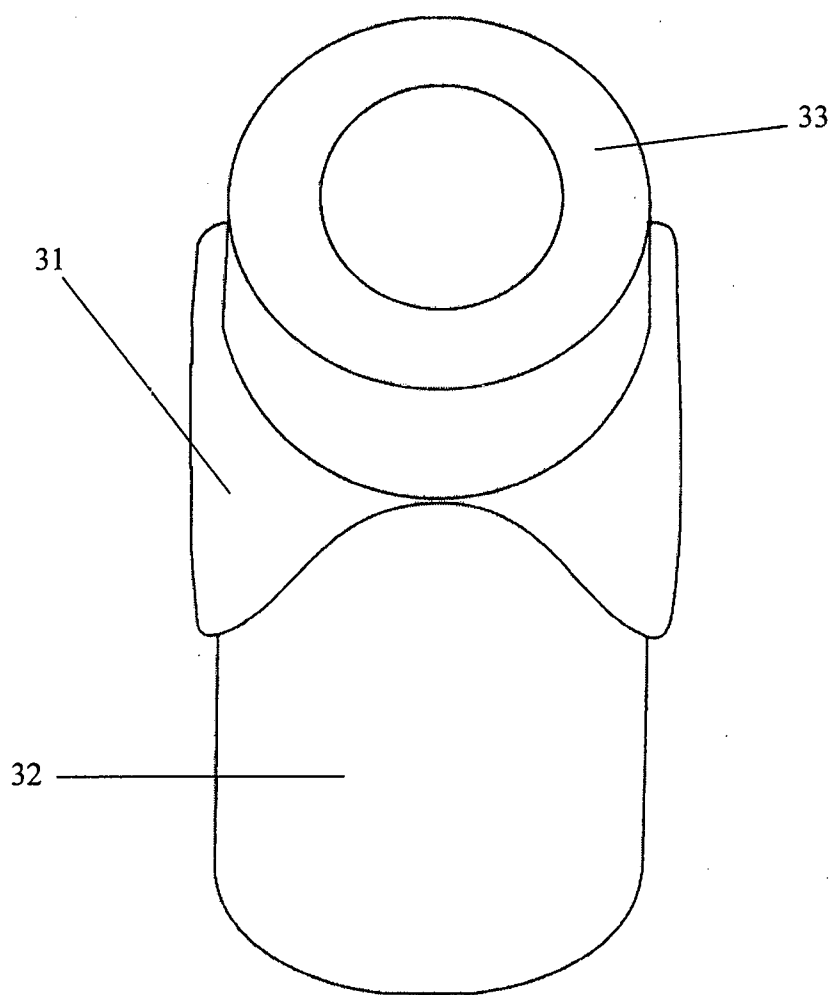


FIG. 16

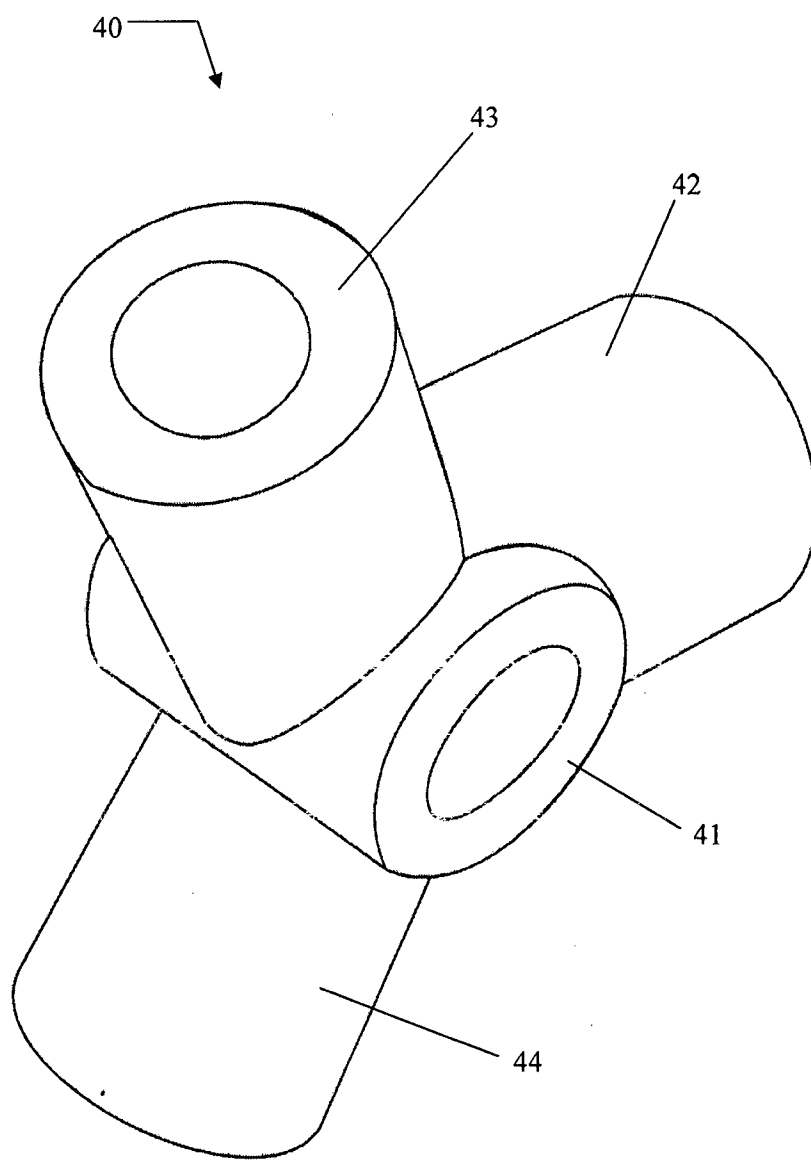


FIG. 17

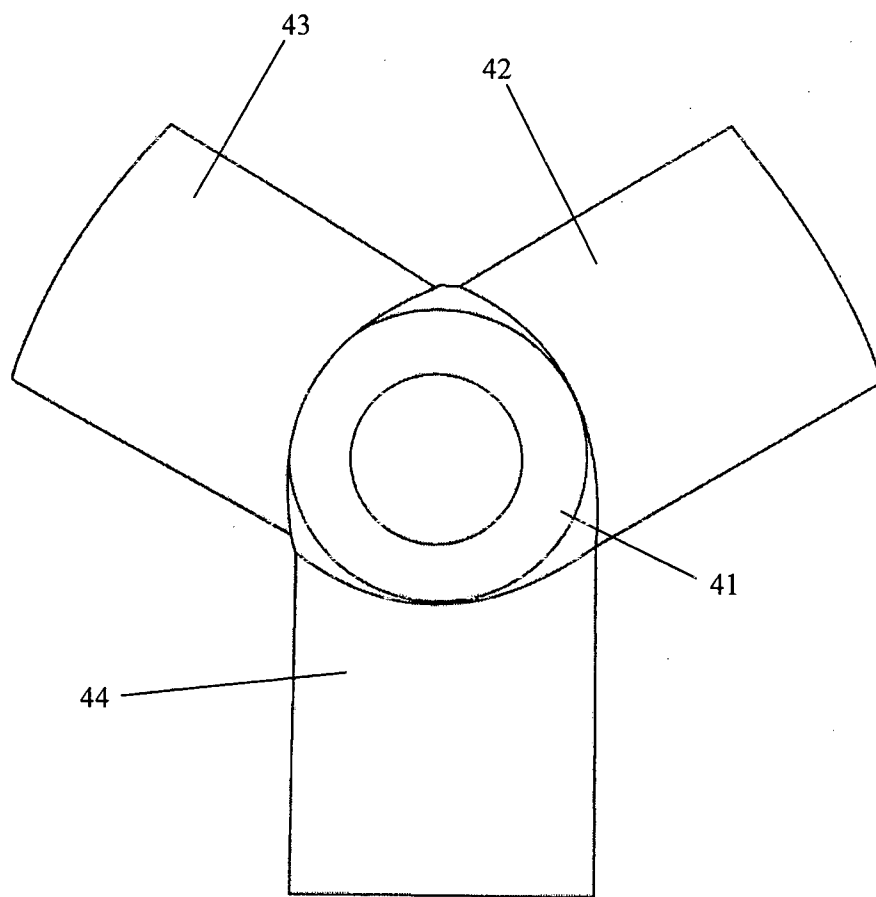


FIG. 18

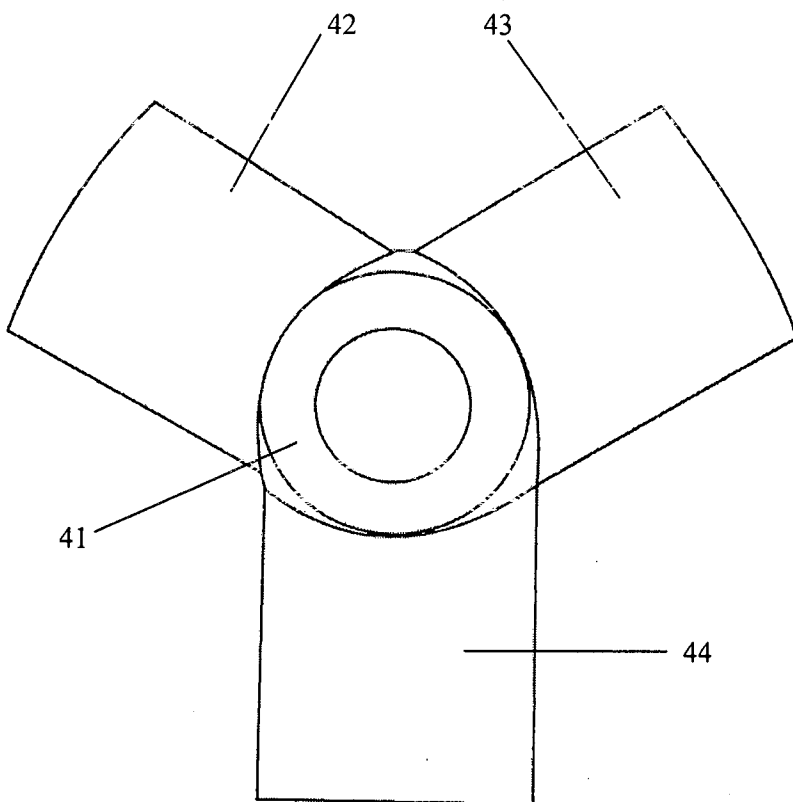


FIG. 19

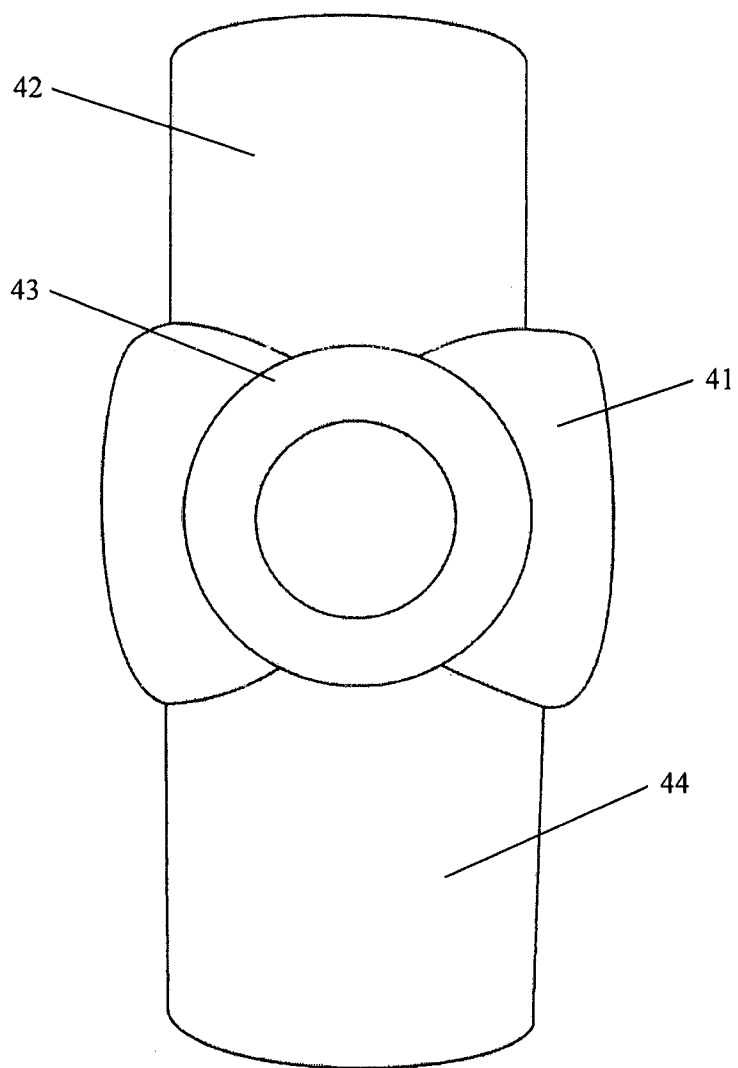


FIG. 20

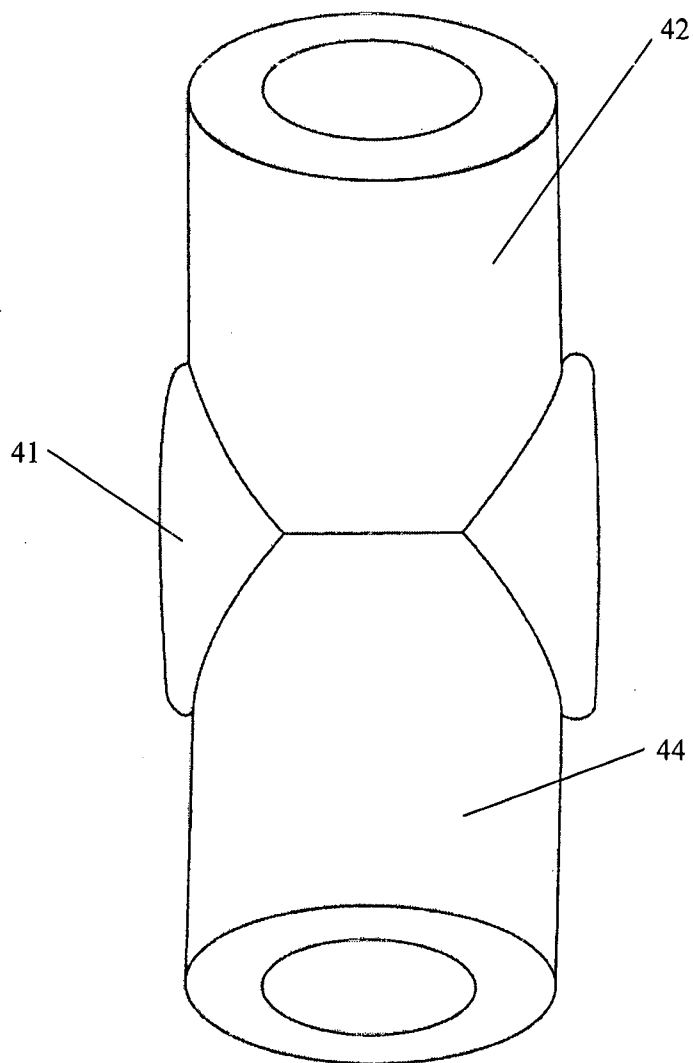


FIG. 21

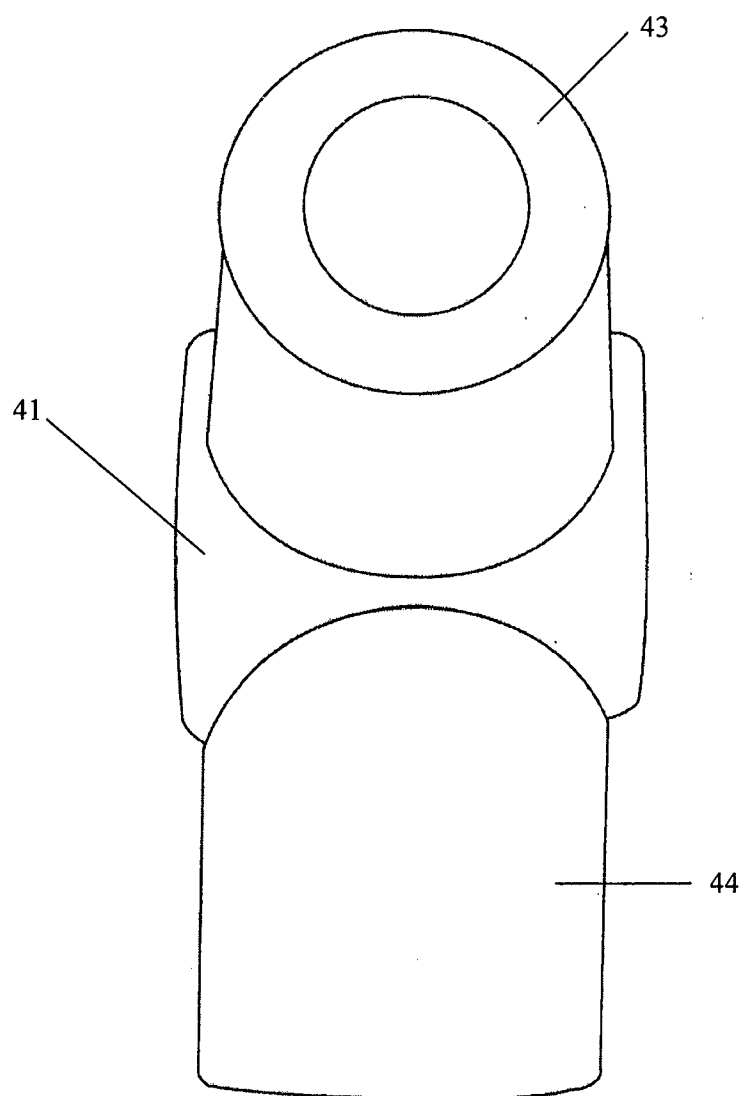


FIG. 22

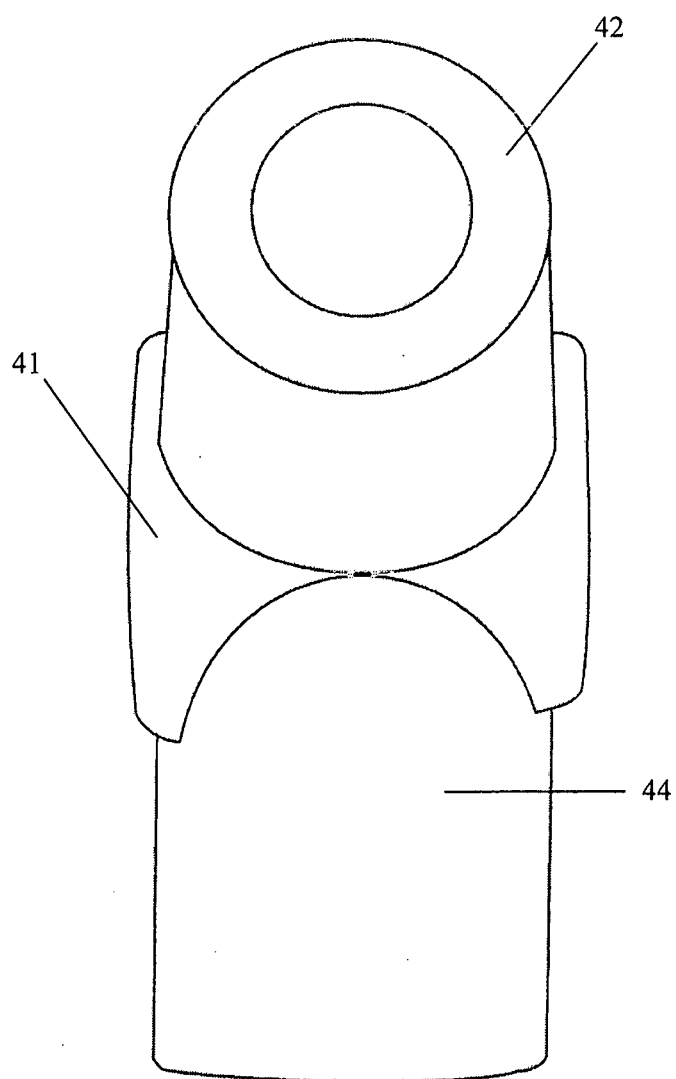


FIG. 23

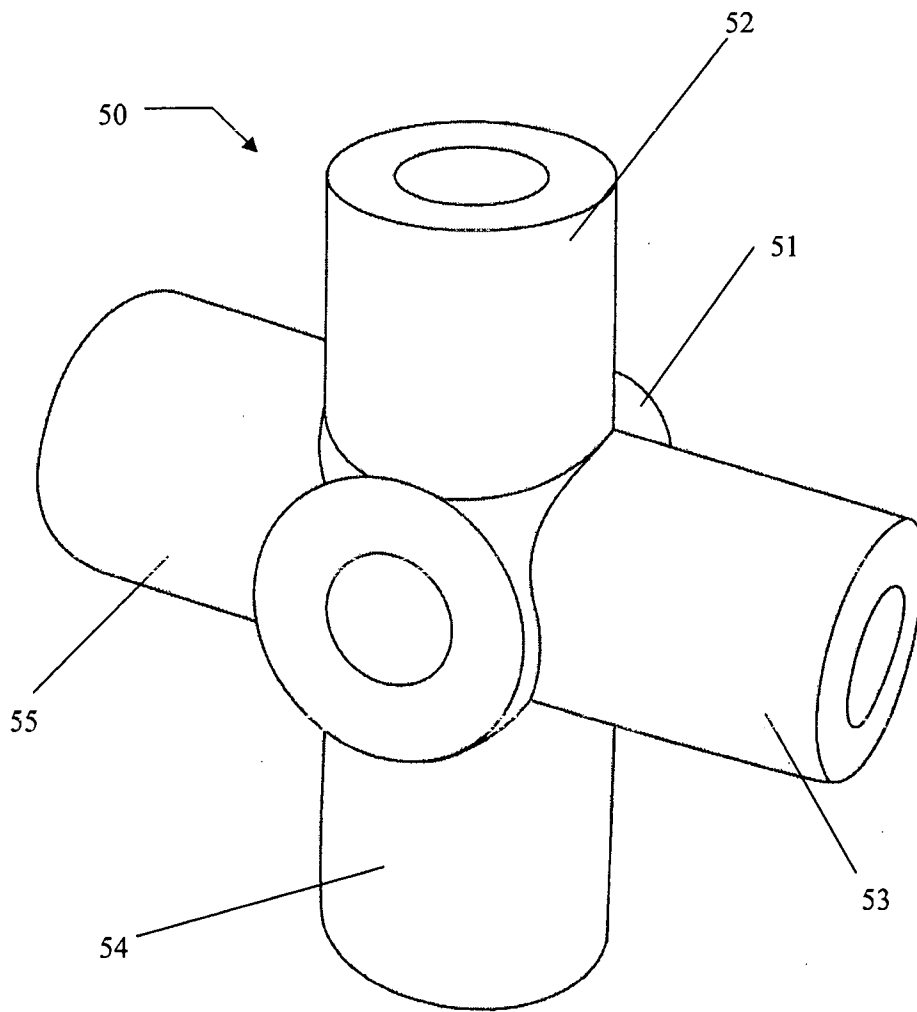


FIG. 24

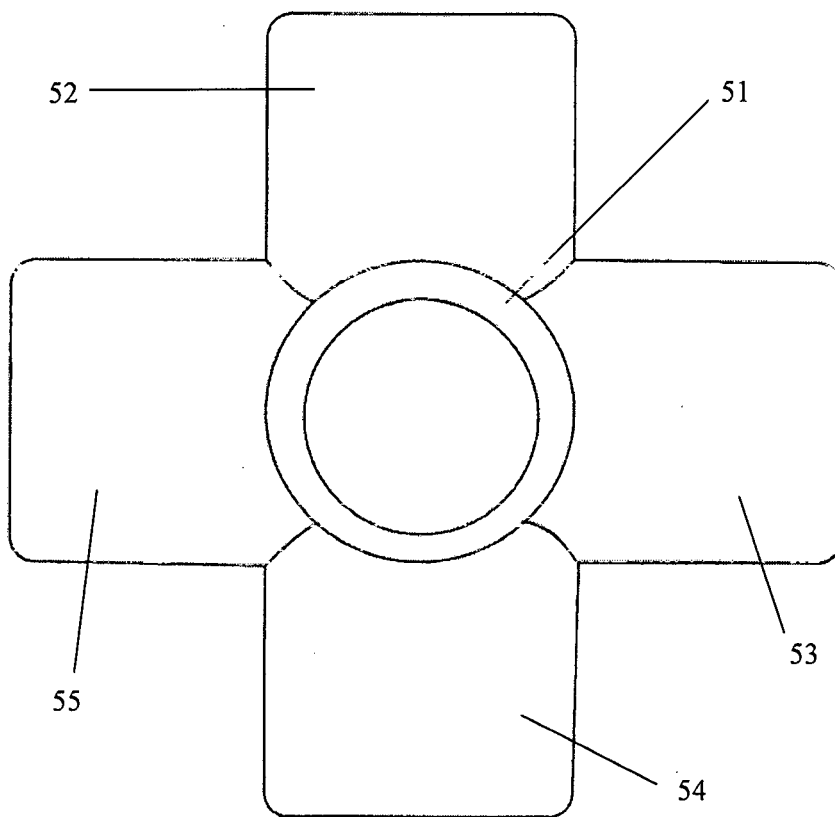


FIG. 25

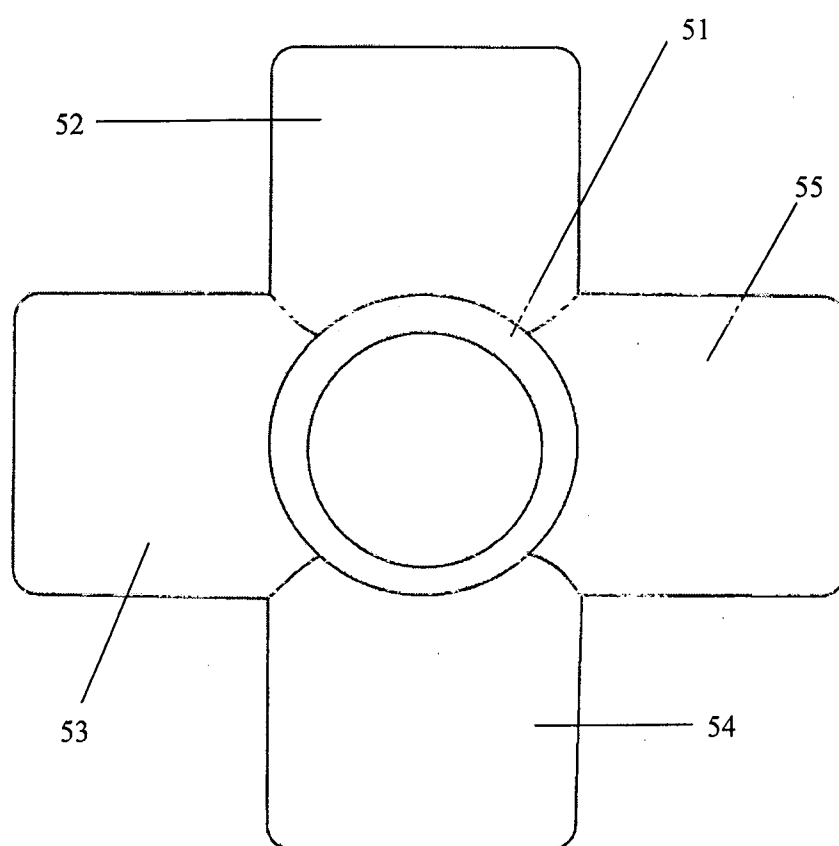


FIG. 26

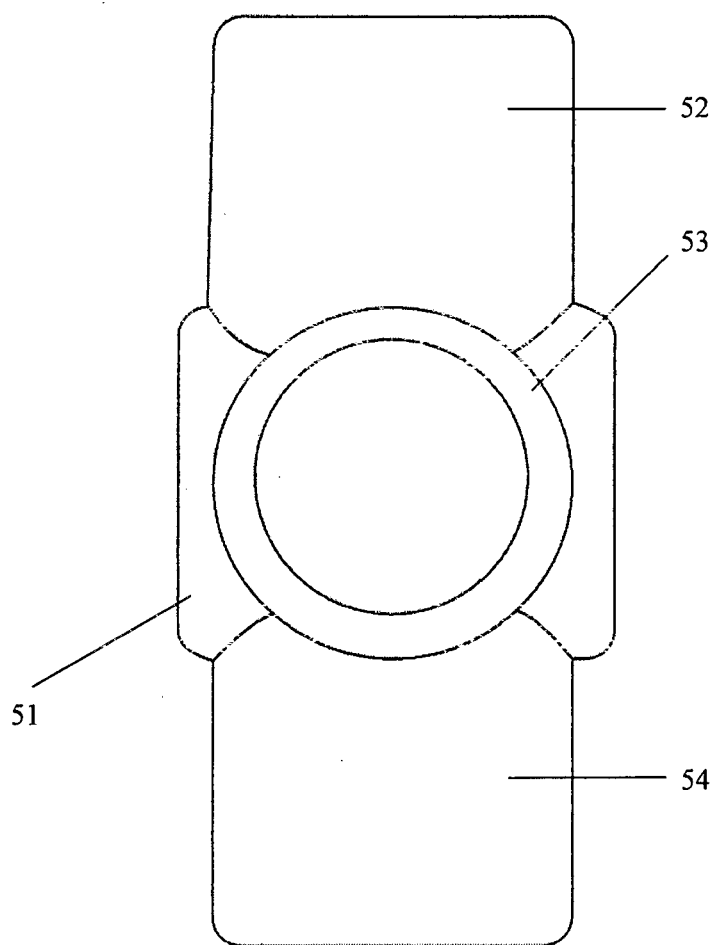


FIG. 27

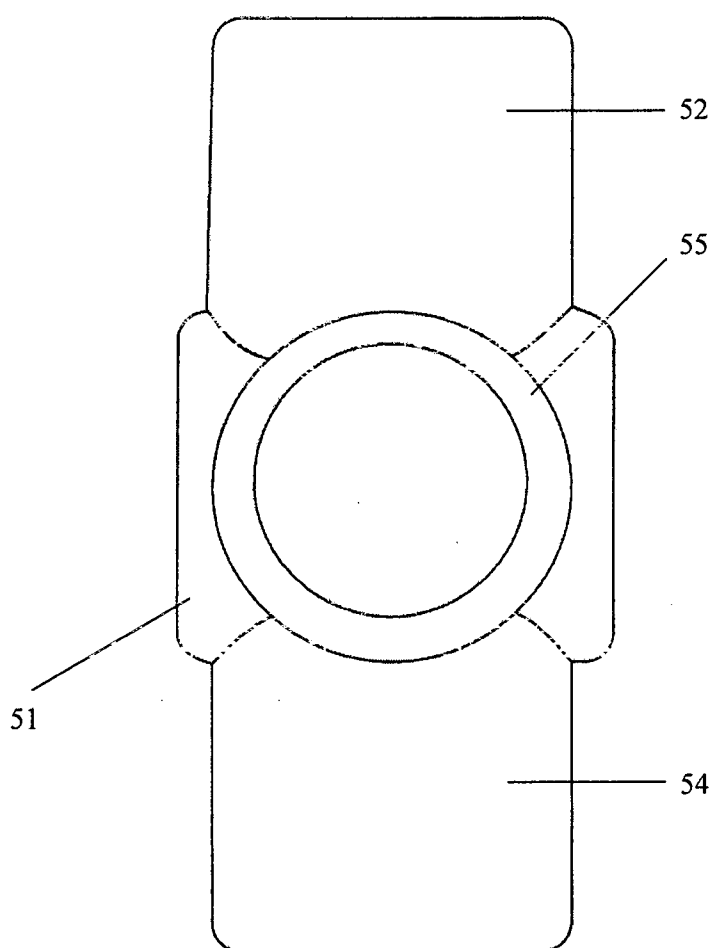


FIG. 28

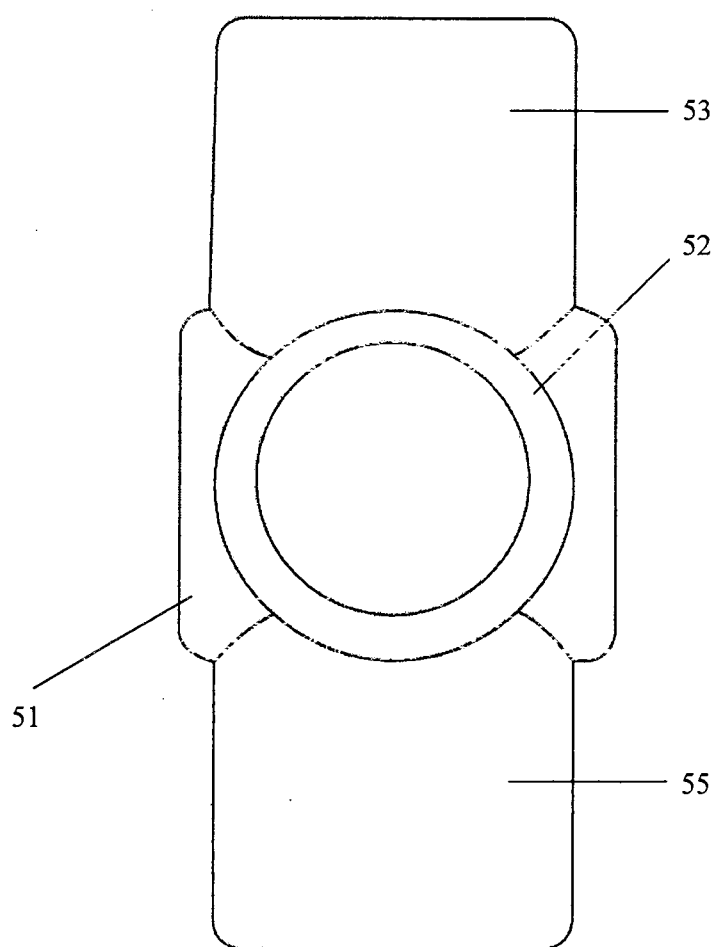


FIG. 29

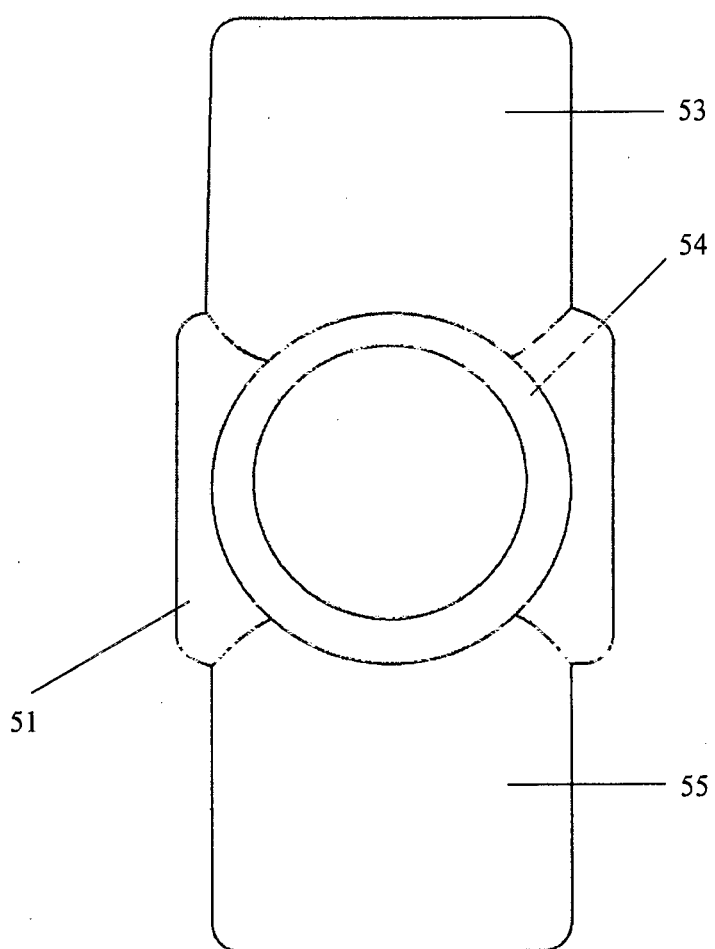


FIG. 30



FIG. 4



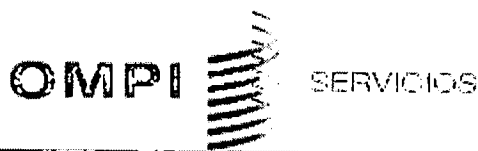
FIG. 4

Resumen :

Un juego didáctico basado en la habilidad del usuario para lograr desarrollar modelos bi. o tridimensional. El juego contiene en esencia dos grupos de elementos conformados por cinco clases elementos básicos de construcción. Los dos grupos de elementos ilustrativos son: un primer grupo de elementos de enlace y un segundo grupo de elementos conectores. El primer grupo consiste de una clase de elementos o piezas de enlace que consisten de una o más varillas de forma cilíndrica. El segundo grupo contiene las siguientes clases de elementos o piezas: uno o más elementos conectores de cuatro vías, uno o más elementos conectores de cinco vías, uno o más elementos conectores de seis vías. El juego de creatividad consiste en esencia unir dichos elementos de enlace entre si por medio de dichos elementos conectores, para formar elementos más complejos como, por ejemplo, sin limitarse a, muñecos, carros, aviones, helicópteros, animales, casas.

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO			
PATENTE PCT	☒	MODELO DE UTILIDAD	☐
			DISEÑO INDUSTRIAL
			☐
SOLICITANTE/S, RAZÓN SOCIAL O APELLIDOS Y NOMBRES CAMHI ALCALAY LEON			
DOMICILIO	solicitante Cra 21 No. 87-96		
AFODERADO TITULO	JESÚS M. MÉNDEZ BERMÚDEZ		
	UN JUEGO DE CREATIVIDAD		
	CLASIFICACION		
EXPEDIENTE No.	FECHA DE SOLICITUD	6 de septiembre de 2010	ROLLO MICROFILM
CERTIFICADO No.	FECHA DE CONCESION		VIGENCIA DESDE HASTA
PRORROGA			
TRASPASO A			
INVENTOR (ES)	CAMHI ALCALAY LEON		
OTROS			

 Industria y Comercio SUPERINTENDENCIA		SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO DIVISION DE NUEVAS CREACIONES TARJETA ARCHIVO TEMATICO	
PATENTE DE INVENCION		☐ PCT ☒ MODELO DE UTILIDAD ☐ DISEÑO INDUSTRIAL ☐	
(21) N° de solicitud: PCT/IB2008/000252		(22) Fecha de solicitud: 05.02.2008	
(51) Clasificación Internacional:		  FIG. 1	
(71) Solicitante (s): CAMHI ALCALAY, León			
(72) Inventor (es): CAMHI ALCALAY, León			
(74) Apoderado: MÓNICA WOLF WASSERMAN			
(30) Prioridad (31) (32) (33)			
(05) Fecha límite inicio fase nacional: 6 de septiembre de 2010.		(07) Publicación internacional:	
(06) Datos relativos a la presentación de la solici. PCT		Fecha: 13.08.2009	
Fecha de presentación de la solicitud: 05.02.2008		No. Publicación: WO/2009/098529	
No. de solicitud: PCT/IB2008/000252			
(54) Título: MATERIAL DE POLÍMERO POROSO BIÓCOMPATIBLE Y MÉTODOS			
(57) Resumen: Un juego didáctico basado en la habilidad del usuario para lograr desarrollar modelos bi. o tridimensionales. El juego contiene en esencia dos grupos de elementos conformados por cinco clases elementos básicos de construcción. Los dos grupos de elementos ilustrativos son: un primer grupo de elementos de enlace y un segundo grupo de elementos conectores. El primer grupo consiste de una clase de elementos o piezas de enlace que consisten de una o más varillas de forma cilíndrica. El segundo grupo contiene las siguientes clases de elementos o piezas: uno o más elementos conectores de cuatro vías, uno o más elementos conectores de cinco vías, uno o más elementos conectores de seis vías. El juego de creatividad consiste en esencia unir dichos elementos de enlace entre si por medio de dichos elementos conectores, para formar elementos más complejos como, por ejemplo, sin limitarse a, muñecos, carros, aviones, helicópteros, animales, casas.			



ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Página inicial Servicios PATENTSCOPE® Buscar una Patente
Esta página está siendo eliminada de los sistemas de producción, pero estará disponible durante la transición al nuevo sistema. Por favor, pruebe la nueva página de búsqueda PATENTSCOPE® para Colecciones nacionales e internacionales (solo en inglés).



Resultado de la búsqueda: 1 sobre 1

(WO/2009/098529) UN JUEGO DE CREATIVIDAD

Datos biblio. Descripción Reivindicaciones Fase nacional Notificaciones Documentos

Últimos datos bibliográficos registrados en la Oficina Internacional



Nº de Pub.: WO/2009/098529 Nº de solicitud internacional: PCT/IB2008/000252
Fecha de publicación: 13.08.2009 Fecha de presentación internacional: 05.02.2008

CIP: A63H 33/10 (2006.01)

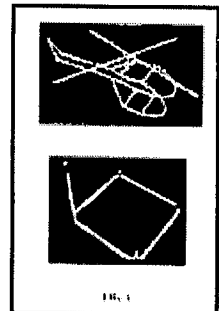
Solicitante: CAMHI ALCALAY, Leon [CO/CO]; (CO).

Inventore: CAMHI ALCALAY, Leon; (CO).

Mandatario: MENDEZ, Jesus; Wolf Mendez Abogados Asociados, Calle 83A No. 23-90, Bogotá, S (CO).

Título: (EN) CREATIVITY-BASED GAME
(ES) UN JUEGO DE CREATIVIDAD

Resumen: (EN) The invention relates to a didactic game based on a user's skill in developing two- or three-dimensional models. The game essentially comprises two groups of elements formed by five basic construction element classes. The two illustrative element groups are: a first group of linking elements and a second group of connector elements. The first group contains a class of linking parts or elements consisting of one or more cylindrical rods. The second group contains the following classes of elements or parts, namely: one or more four-way connector elements, one or more five-way connector elements, one or more six-way connector elements. The creativity-based game essentially consists of joining the linking elements to one another using the connector elements in order to form more complex elements such as, but not exclusive to, figures, vehicles, aircraft, helicopters, animals and houses.



(ES) Un juego didáctico basado en la habilidad del usuario para lograr desarrollar modelos bi o tridimensionales. El juego contiene en esencia dos grupos de elementos conformados por cinco clases elementos básicos de construcción. Los dos grupos de elementos ilustrativos son: un primer grupo de elementos de enlace y un segundo grupo de elementos conectores. El primer grupo consiste de una clase de elementos o piezas de enlace que consisten de una o más varillas de forma cilíndrica. El segundo grupo contiene las siguientes clases de elementos o piezas: uno o más elementos conectores de cuatro vías, uno o más elementos conectores de cinco vías, uno o más elementos conectores de seis vías. El juego de creatividad consiste en esencia unir dichos elementos de enlace entre si por medio de dichos elementos conectores, para formar elementos más complejos como, por ejemplo, sin limitarse a, muñecos, carros, aviones, helicópteros, animales, casas.

Estados designados: AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BS, BG, BH, BF, BW, BY, BZ, CA, CH, CI, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LF, LP, LS, LT, LU, LV, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
Organización Regional Africana de la Propiedad Intelectual (ARIPO) (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW)

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-109882- -00000-0000

Fecha: 2010-09-06 16:00:25 Dep. 2020 DIR.NULVASCR
Tra. 11 PATENTEIYII Eve: 378 FASENACIONALI
Act. 411 PRESENTACION Folios: 55

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 10 - 74,043
FECHA : SEPTIEMBRE 6 DE 2010

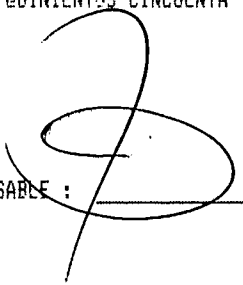
***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
WOLF ABOGADOS ASOCIADOS	CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	155767135	06/09/2010	739.200.00

***** C O N C E P T O *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-01	SOLICITUDES	
		1 TRAMITES DE SOL. DE PATENTE DE IN	554,000.00
		TOTAL :	\$ 554,000.00

SON: QUINIENTOS CINCUENTA Y CUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE : 

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 10-109882- -00000-0000

Fecha: 2010-09-06 16:00:25

Ítem. 11 PATENTELIYII

Act. 411 PRESENTACION

Dep. 2020 DIR.NUEVASCR

Lvs: 378 FASENACIONALI

Folios: 55

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 10 - 74,044

FECHA : SEPTIEMBRE 6 DE 2010

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
WOLF ABOGADOS ASOCIADOS	CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	155767135	06/09/2010	739,200.00

***** CONCEPTO *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
4	50005-01-01 SOLICITUDES	*** REIVINDICACION UNITARIA ADICIONAL	104,000.00
		TOTAL :	\$ 104,000.00

SON: CIENTO CUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE :

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____





No. 10-109882- -00000-0000

Fecha: 2010-09-06 16:00:25 Dep. 2020 DIR.NULVASCR
Tra. 11 PATENTLIYII Lve: 378 FASENACIONALI
Act. 411 PRESENTACION Folios: 55

PATENTE DE INVENCION ☐

MODELO DE UTILIDAD ☐

Art 33 Decisión 486/00

☐	Indicación que se solicita una patente.
☐	Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☐	Descripción de la invención
☐	Dibujos de ser estos pertinentes
☐	Comprobante de pago de las tasas establecidas (De ser el caso formato de descuento)
Completa ☐	Incompleta ☐

PATENTE DE INVENCION PCT ☐

MODELO DE UTILIDAD PCT ☐

Art.33 Decisión 486/00, Circular Única

☐	Indicación que se solicita una PCT
☐	Copia de la solicitud en español, tal como fue presentada inicialmente (capítulo descriptivo, reivindicatorio, resumen)
☐	Dibujos de ser estos pertinentes
☐	Comprobante de pago de las tasas establecidas (de ser el caso formato de descuento)
Completa ☐	Incompleta ☐

DISEÑO INDUSTRIAL ☐

(Art. 119 Decisión 486/00)

☐	Indicación que se solicita Diseño industrial
☐	Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☐	Representación gráfica y fotográfica del Diseño industrial o muestra del material que incorpora el diseño
☐	Comprobante de pago de las tasas establecidas
Completa ☐	Incompleta ☐

ESQUEMA DE TRAZADO ☐

(Art. 92 Decisión 486/00)

☐	Indicación que se solicita un esquema de trazado
☐	Datos de identificación del solicitante o de la persona que presenta la solicitud
☐	Representación gráfica de un esquema de trazado
☐	Comprobante de pago de las tasas establecidas
Completa ☐	Incompleta ☐



Bogotá D.C.,
2020

Doctor(a)
MÉNDEZ BERMÚDEZ JESÚS MARIA
Apoderado(a) y/o Representante de
CAMHI ALCALAY LEON

REFERENCIA	Radicación No.	10-109362
	Solicitud internacional	PCT/IB2009/000252
	Fecha inicio fase nacional	05/09/2010
	Trámite	11
	Evento	378
	Actuación	430
	Oficio No.	

12033

Como resultado del examen de forma, realizado con fundamento en el artículo 38 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, artículo 27 del Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT), regla 51 bis del Reglamento y Circular Única de la Superintendencia de Industria y Comercio, se le comunica que:

1. La solicitud no contiene el poder debidamente otorgado, con el lleno de los requisitos exigidos por los artículos 63 y subsiguientes del Código de Procedimiento Civil. Adicionalmente, deberá presentar el documento que acredita la existencia y representación legal de la sociedad solicitante, cuando ésta fuere persona jurídica.
2. El solicitante debe presentar un nuevo título que permita identificar la materia de la cual trata la solicitud, ya que el título relacionado no se encuentra con la precisión necesaria para identificar claramente el objeto de la solicitud de patente. (Regla 4.3 PCT, Art 26-27 D-486, Circular Única 5.2.9)

En cumplimiento de lo dispuesto por el artículo 29 de la Decisión 486, se le requiere para que dentro del término de dos meses siguientes a la fecha de notificación del presente oficio, complete los requisitos anteriormente enunciados. En caso de no dar cumplimiento al presente requerimiento, la solicitud se considerará abandonada y perderá su prelación.

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Única No.10 de 2001.

ALIC CARMENZA DESPEDES DE VERGEL
Directora de Nuevas Creaciones (c)

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista de fecha 17 SET. 2020
adpa11