



(12) CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: a 2020 00352

(22) Data de depozit: 23/06/2020

(41) Data publicării cererii:
30/12/2021 BOPI nr. 12/2021

(71) Solicitant:
• NECULCEA ION, CALEA MOLDOVEI
NR.219, BACĂU, BC, RO

(72) Inventatori:
• NECULCEA ION, CALEA MOLDOVEI
NR.219, BACĂU, BC, RO

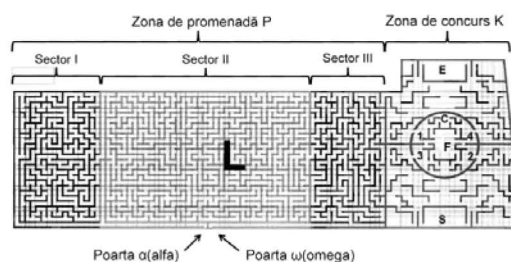
(74) Mandatar:
IRARDI CONSULTING S.R.L., OP 53, CP17,
BUCUREȘTI

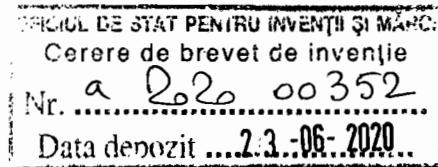
(54) JOC ATLETIC DE ORIENTARE ȘI AMUZAMENT ÎN LABIRINT

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc athletic, de orientare și amuzament care se desfășoară într-un labirint, construit din arbuști ornamentali și care formează un gard viu. Jocul conform invenției este format dintr-un labirint (L) de formă poligonală având o zonă (P) de promenadă în care se disting trei sectoare (I, II și III) și o zonă (K) de concurs având două incinte (E și S) dispuse diametral opus față de un cerc (C) închis, în cerc (C) fiind dispus un foișor (F) în care se găsesc niște supraveghetori, precum și niște pasarele (1, 2, 3 și 4) pentru trecerea peste gardul viu care delimitează cercul (C).

Revendicări: 4
Figuri: 1





JOC ATLETIC DE ORIENTARE ȘI AMUZAMENT ÎN LABIRINT

DESCRIERE

Invenția se referă la un joc athletic de orientare și amuzament care se desfășoară într-un labirint permanent, construit din arbuști ornamentali și care formează un gard viu. Jocul presupune parcurgerea labirintului, colectarea unor obiecte aflate în anumite zone ale acestuia, dar și trecerea unor obstacole. Jocul se încheie odată cu ieșirea din labirint, fiind câștigat de cel care parcurge labirintul, colectează toate obiectele și iese din labirint în timpul cel mai scurt. Jocul poate avea și o variantă simplă, însemnând pătrunderea în labirint cu singurul obiectiv de a găsi drumul către ieșire sau o varianta scurtată.

Sunt cunoscute numeroase exemple de labirinturi, construite din diverse specii de arbuști plantați astfel încât să constituie un gard viu prin care nu se poate trece și fasonat la diferite înălțimi față de sol. Pot fi amintite în acest sens, labirintul Longleat Hedge, Warminster, Marea Britanie sau labirintul din Villapresente, provincia Cantabria, Spania. De asemenea pot fi amintite și soluții practice de construcție a unor labirinturi, utilizând pentru construcția gardului viu diverse plante agricole, spre exemplu porumbul, așa cum este precizat în cererea de brevet nr. CN1524601.

Problema pe care prezenta invenție o rezolvă este aceea a creării unui joc de orientare într-un labirint natural, punând în valoare perspicacitatea, rapiditatea în luarea deciziilor, spiritul de observație și memoria, dar și pregătirea fizică și lucrul în echipă, totul într-o siguranță deplină pentru oricare dintre participanți, indiferent de vârstă, sex ori pregătire fizică.

Problema menționată anterior este rezolvată prin construcția unui labirint, având o formă poligonală, din arbuști ornamentali, plantați pe două rânduri și intercalați, astfel încât să formeze un gard viu care să nu permită trecerea jucătorilor dintr-o parte în alta a acestuia. Arbuștii sunt plantați pe o suprafață de teren plană sau aproape plană astfel încât să formeze un labirint cu alei care permit trecerea a două persoane, una pe lângă cealaltă. Labirintul are două zone distincte, una este zonă de promenadă și cealaltă este zonă de concurs. Zona de promenadă este la rândul său împărțită în trei sectoare, între aceste sectoare existând o singură poartă de trecere. Intrarea jucătorilor în labirint se face printr-o poartă situată pe latura lungă a acestuia, la jumătatea zonei de promenadă, la intervale egale de timp, individual sau în echipe. Ieșirea din

labirint se face printr-o poartă, poziționată lângă poarta de intrare. Zona de concurs are o organizare diferită de cea întâlnită în zona de promenadă. Zona de concurs are două incinte, poziționate de o parte și de alta a unui cerc care situat în centrul zonei de concurs. Pătrunderea în cerc se face după preluarea unei cocarde care se găsește în prima incintă. Pătrunderea în cerc se poate face numai utilizând niște pasarele cu respectarea indicațiilor privind sensul de utilizare al acestora, astfel încât nu se poate ajunge de la o incintă la cealaltă decât trecând prin cerc și implicit utilizând pasarelele, dar cu respectarea sensului indicat pentru parcurgerea acestora. În centrul cercului este amplasat un foisor unde sunt niște supraveghetori care au rolul de a semnala jucătorilor, printr-un semnal sonor cu ajutorul unui fluier, faptul că nu respectă sensul de utilizare al unei pasarele. Dacă jucătorul nu răspunde semnalului sonor și utilizează o pasarelă în sens contrar celui indicat atunci supraveghetorii comunică organizatorului jocului, prin radio sau telefon, numărul de concurs al respectivului jucător pentru a fi descalificat. Ieșirea din cerc pentru accesul la cea de-a doua incintă se face tot utilizând una din pasarelele de trecere cu respectarea sensului indicat pentru fiecare. Jucătorul care iese din cerc respectând sensul corect de utilizare al pasarelelor ajunge la cea de-a doua incintă de unde primește de la un supraveghetor un fanion, dând la schimb cocarda luată din prima incintă. Niciun jucător nu va primi un fanion fără să dea la schimb o cocardă. Odată intrat în posesia fanionului jucătorul poate parcurge traseul invers, respectând sensurile de utilizare ale pasarelelor, până la poarta de ieșire din labirint. Jucătorul care ajunge la poarta de ieșire fără fanion este, de asemenea, descalificat. Jocul poate fi scurtat, ca durată și parcurs, prin evitarea parcurgerii primelor două sectoare ale zonei de promenadă, caz în care atât pătrunderea în labirint cât și ieșirea se face prin aceeași poartă, respectiv ce de ieșire.

În continuare este prezentat un exemplu de realizare a invenției în legătură cu fig. 1 care reprezintă o vedere generală a labirintului destinat jocului athletic de orientare și amuzament.

Jocul athletic și de amuzament în labirint, conform invenției, este bazat pe un labirint **L**, ca noțiune cunoscut, de formă poligonală, la care se disting o zonă de promenadă **P** și o zonă de concurs **K**. Zona de promenadă **P** este la rândul ei alcătuită din sectorul **I**, sectorul **II** și sectorul **III**, între care există câte o singură poartă de comunicare. Intrarea în labirintul **L** se face printr-o poartă α (alfa), iar ieșirea printr-o poartă ω (omega), alăturate și amplasate pe latura mare a labirintului **L**, corespunzător jumătății zonei de promenadă **P**. Zona de concurs **K** are o incintă **E** și o incintă **S**, cu poziții diametral opuse față de un cerc **C**, închis, în care este amplasat un foisor **F**, poziționat în centrul cercului **C**. Toate traseele de parcurs trec obligatoriu prin cercul **C**,

în care se poate pătrunde numai prin utilizarea unor pasarele 1, 2, 3 și 4 care pot fi parcurse într-un singur sens, cele amplasate de o parte a foișorului F în sensul de pătrundere în cercul C, celelalte în sensul de ieșire din cercul C. În foișorul F se găsesc niște supraveghetori care au ca obiectiv urmărirea respectării de către jucători a sensului de parcurs al pasarelelor 1, 2, 3 și 4, orice abatere fiind semnalizată și anunțată la organizatorul jocului. Din incinta E un jucător ia o cocardă pe care, în incinta S o dă unui supraveghetor în schimbul unui fanion. Acest fanion trebuie prezentat la ieșirea din labirintul L pe la poarta ω (omega), fiind dovada parcurgerii întregului traseu, ceea ce conduce la validarea rezultatului, respectiv timpul petrecut în labirintul L să fie cât mai scurt.

REVENDICĂRI

1. Joc athletic și de amuzament în labirint în care labirintul este construit pe un teren plan, utilizând diverse specii de arbuști pentru gardul viu ce îl constituie, este **caracterizat prin aceea că** labirintul (L) are o zonă de promenadă (P) la care se disting sectoarele (I), (II) și (III) și o zonă de concurs (K), la care se disting o primă incintă (E), un cerc (C) închis și o a doua incintă (S), incintele (E) și (S) fiind amplasate diametral opus față de cercul (C), în cercul (C) fiind amplasat un foisor (F) unde se găsesc niște supraveghetori, iar în zona de concurs (K) mai găsindu-se și niște pasarele (1), (2), (3) și (4), pentru trecerea peste gardul viu care delimitează cercul (C).

2. Joc athletic și de amuzament în labirint, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că**, după intrarea în labirint pe o poartă (α)(alfa) și după parcurgerea zonei de promenadă un jucător trebuie să ridice din incinta (E) o cocardă, iar din incinta (S) un fanion pentru care dă la schimb cocarda luată din incinta (E), posesia fanionului la ieșirea printr-o poartă (ω)(omega) fiind condiție pentru validarea rezultatului jocului, respectiv timpul petrecut în labirint trebuie să fie cât mai scurt.

3. Joc athletic și de amuzament în labirint, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că** intrarea în cercul (C), ca și ieșirea din cercul (C), se poate face numai utilizând pasarelele (1), (2), (3) și (4), de trecere peste gardul viu care delimitează cercul (C), pentru fiecare dintre cele patru pasarele fiind marcate vizibil sensuri unice de parcurs, respectiv cele dintr-o parte a foisorului (F) sunt pentru intrarea în cercul (C) și cele din partea opusă pentru ieșirea din cercul (C).

4. Joc athletic și de amuzament în labirint, conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că**, traseul și implicit durata jocului pot fi scurtate prin eliminarea parcurgerii sectoarelor (I) și (II) ale zonei de promenadă (P), respectiv prin intrarea jucătorilor în labirintul (L) prin poarta (ω)(omega), parcurgerea sectorului (III) și a zonei de concurs (K), parcurgerea aceluiaș traseu în sens invers și ieșirea pe aceeași poartă (ω)(omega).

Desene depuse conform
art. 14 alin. 7 din legea nr. 64 / 1991
la data de 07 -07- 2020

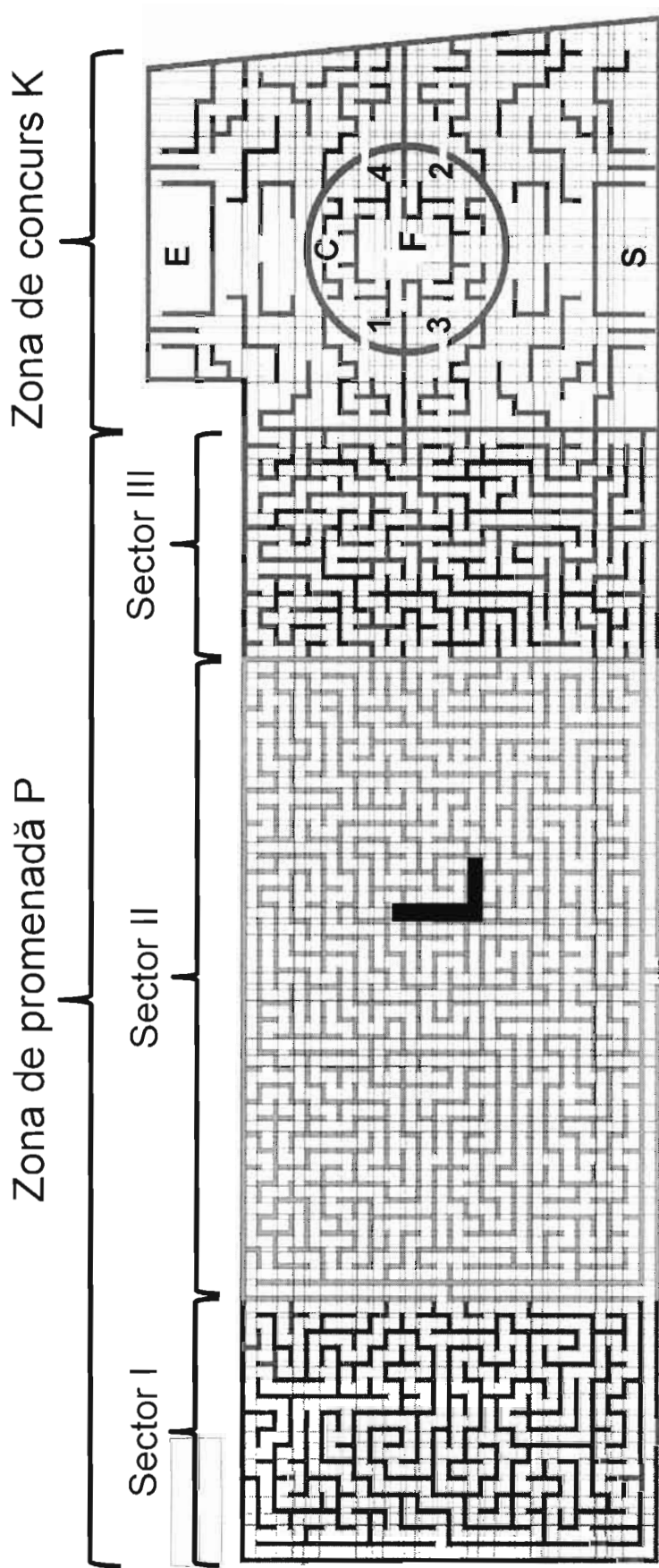


Fig. 1.

Poarta α (alfa) Poarta ω (omega)

Handwritten signature

Handwritten mark