

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12)

OPIS OCHRONNY WZORU PRZEMYSŁOWEGO

(19) **PL** (11) **20746**

(51) Klasyfikacja:
25-01

(21) Numer zgłoszenia: **21899**

(22) Data zgłoszenia: **20.01.2014**

(54)

Pustak ścienny karo

(45) O udzieleniu prawa z rejestracji ogłoszono:
31.07.2014 WUP 07/2014

(73) Uprawniony z rejestracji wzoru przemysłowego:
MAKAREWICZ EDWARD ZIEL-BRUK, Płoty, (PL)

(72) Twórca(y) wzoru przemysłowego:
MAKAREWICZ EDWARD, Zielona Góra, (PL)

PL 20746

Opis wzoru przemysłowego

Przedmiotem wzoru przemysłowego jest pustak ścienny karo, imitujący kamień łupany (Skała Lubuska) bez fazy - spoiny pionowej i z minimalną spoiną poziomą. Przeznaczony jest do budowy ścian, obiektów małej architektury, budynków kubaturowych a także ekranów akustycznych.

Skała Lubuska pustak ścienny karo został pokazany na rysunku perspektywnym jako Fig. 1, w rzucie z góry jako Fig. 2. Łączenie pustaków pokazano w rysunku perspektywnym jako Fig. 3.

Skała Lubuska pustak ścienny karo spełnia wszystkie wymagania techniczne i estetyczne wynikające z warunków użytkowania a także w właściwości fizyczne i mechaniczne. Jego stosowanie nie ma negatywnego wpływu na środowisko.

CECHY ISTOTNE WZORU PRZEMYSŁOWEGO

Pustak ma kształt lekko obróconego rombu (karo). Na przeciwległych pionowych krawędziach pustaka karo znajduje się wpust oraz pióro umożliwiające łączenie pustaków bez spoiny. Pustak ma jeden otwór znajdujący się w centralnej części pustaka.

Pustak umożliwia budowanie ścian także bez użycia zaprawy klejącej. Pustak ścienny karo skonstruowany jest w ten sposób, aby w przypadku wznoszenia wysokich konstrukcji możliwe było ich zazbrojenie. W tym celu zaprojektowano otwór, który pozwala na zalanie pustaka betonem.

Ściany pustaka ściennego karo mają powierzchnię imitującą skałę naturalną. Nierówność ścian została uzyskana dzięki zastosowaniu techniki łupania elementów betonowych.

Ilustracja wzoru

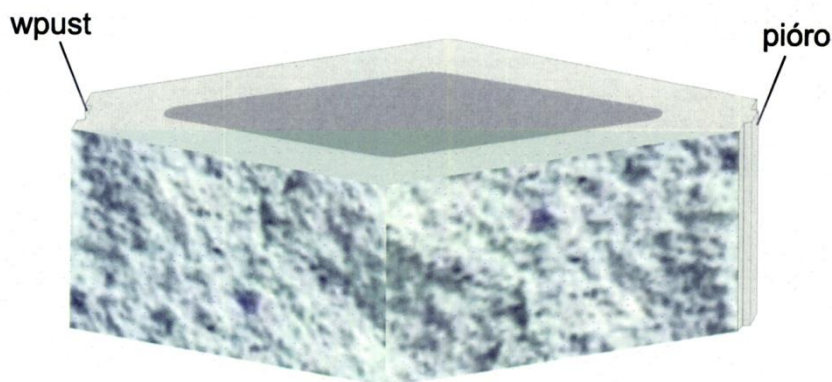


Fig. 1

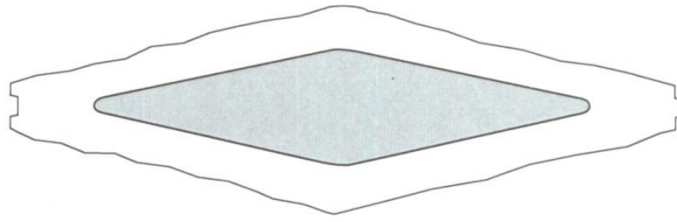


Fig. 2

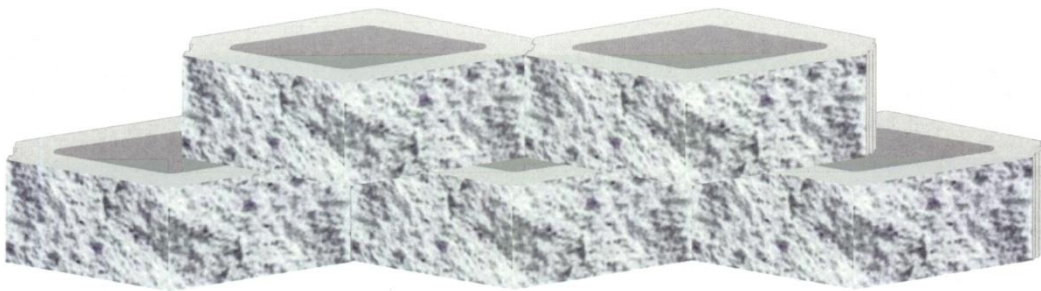


Fig. 3

