

12

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

22 Date de dépôt : 07.04.00.

30 Priorité :

43 Date de mise à la disposition du public de la
demande : 12.10.01 Bulletin 01/41.

56 Liste des documents cités dans le rapport de
recherche préliminaire : *Se reporter à la fin du
présent fascicule*

60 Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

71 Demandeur(s) : BERNARD SYLVAIN — FR.

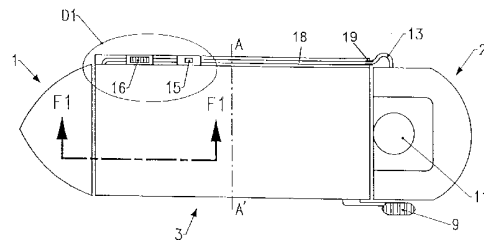
72 Inventeur(s) : BERNARD SYLVAIN.

73 Titulaire(s) :

74 Mandataire(s) : RINUY SANTARELLI.

54 SUPPORT DE JEU UTILISANT UN BOÎTIER ETANCHE POUR SE VIDER OU REMPLIR DE LIQUIDE.

57 Un jeu comprenant un plateau (3) initialement incliné à double paroi (paroi supérieure (20) et paroi inférieure (21) délimitant un boîtier clos (5), lesdites parois étant suffisamment écartées l'une de l'autre pour éviter les phénomènes de capillarité, la paroi supérieure étant en matériau transparent pour permettre de voir l'intérieur dudit boîtier clos (5), caractérisé en ce que ledit boîtier clos (5) est étanche aux liquides, compartimenté par des cloisons (6), muni d'une arrivée (19) pour un liquide, d'un évent et d'un dispositif de vidange (14).



5 La présente invention concerne un nouveau support de jeu.

Elle se rapporte d'une manière générale au domaine des jeux en solitaire ou de société.

Il existe à ce jour un grand nombre de jeux comportant un parcours formé de cases sur lesquelles chaque joueur déplace un pion en fonction des
10 points obtenus en jetant un ou plusieurs dés, tel que le jeu de l'oie.

Les jeux de ce type comportent généralement des cases particulières impliquant des actions déterminées lorsqu'un pion s'arrête sur l'une d'elles. Ces actions peuvent consister à laisser passer un tour, à reculer d'un certain nombre de cases, à perdre ou gagner des points, etc. Le gagnant
15 est soit celui qui arrive le premier à la case représentant l'arrivée, soit celui qui a obtenu le plus de points.

Après de longues recherches et études, le demandeur a trouvé un support de jeu original et attrayant fondé sur le remplissage ou la vidange d'un boîtier clos.

20 C'est pourquoi la présente demande a pour objet un jeu comprenant un plateau initialement incliné à double paroi (paroi supérieure et paroi inférieure) délimitant un boîtier clos, lesdites parois étant suffisamment écartées l'une de l'autre pour éviter les phénomènes de capillarité, la paroi supérieure étant en matériau transparent pour permettre de voir l'intérieur dudit boîtier clos,
25 caractérisé en ce que ledit boîtier clos est étanche aux liquides, compartimenté par des cloisons, muni d'une arrivée pour un liquide, d'un évent et d'un dispositif de vidange et en ce que ledit plateau est de préférence monté basculant par rapport à un axe de basculement.

Les deux parois dites supérieure et inférieure peuvent être par
30 exemple être écartées de 4 mm à 50 mm, avantageusement de 4 mm à 20 mm, de préférence de 5 mm à 15 mm, tout particulièrement de 5 mm à 10 mm notamment pour minimiser le volume du boîtier et donc le poids de l'ensemble tant vide que plein. En outre, l'espace ménagé entre ces deux parois est destiné à être progressivement rempli ou vidé d'eau ou d'un liquide autre, et il est

préférable que la vitesse de remplissage ou de vidange soit contrôlable par l'utilisateur, et non déterminée essentiellement par la capillarité si l'écartement est trop réduit.

5 La paroi supérieure est réalisée en matériau transparent. Si on peut utiliser du verre pour la réaliser, par contre on préfère utiliser une matière plastique telle qu'une matière plastique acrylique, un polymère à base d'éthylène ou de propylène, ou un polycarbonate. En effet, ces matériaux sont plus légers et moins fragiles que le verre.

10 Le boîtier clos est étanche aux liquides car il est destiné à être rempli d'un liquide éventuellement coloré, notamment d'eau.

Ce boîtier clos est compartimenté par des cloisons s'étendant entre les deux parois dites supérieures et inférieures. Ces cloisons constituent ainsi une sorte de canalisation dans laquelle le liquide pourra progressivement se déplacer. Ces parois et cloisons pourront notamment constituer une sorte de
15 labyrinthe.

Le boîtier clos servant de tapis de jeu, il a une forme généralement aplatie comme un plateau. En conséquence son épaisseur pourra aller de 0,5 à 8 cm par exemple, de préférence de 0,8 à 5 cm et tout particulièrement de 0,8 à 4 cm. La surface de jeu du boîtier clos pourra aller de 500 à 5000 cm² par
20 exemple, de préférence de 700 à 4000 cm² et tout particulièrement de 1000 à 3000 cm².

Ce boîtier clos est doté d'une arrivée pour un liquide. Cette arrivée s'effectuera de préférence à un emplacement de la canalisation permettant le remplissage progressif de celui-ci. Dans le cas d'un labyrinthe, cette arrivée
25 sera située de préférence au début du labyrinthe. Cette arrivée comprend notamment un tube souple installé à l'extérieur du plateau, pour que le plateau soit libre de basculer sans que ce tube ne constitue un obstacle. Ce même tube peut en outre coopérer avec un dispositif de réglage de débit comme on le verra ci-après.

30 L'homme de l'art comprend que le remplissage d'un boîtier totalement clos provoquerait une surpression. L'installation d'un évent permet l'évacuation de l'air qui, à l'origine, remplit le boîtier clos pour éviter une telle surpression et autoriser remplissage. Inversement, quand le boîtier clos se vide au cours du jeu, il permet à l'air de remplacer le liquide. Le dispositif d'arrivée

de liquide, pendant la vidange, ou le dispositif de vidange, pendant le remplissage, peuvent remplir ce rôle d'évent lorsqu'ils sont en position ouverte.

L'arrivée de liquide est de préférence reliée en communication de fluide avec un réservoir séparé du plateau et comprend notamment un tube
5 d'alimentation suffisamment long et souple pour être reliée audit réservoir tout en n'étant pas un obstacle au basculement ou pivotement du plateau.

Comme on l'a vu, le dispositif de l'invention est destiné à un jeu. Celui-ci comprend par exemple notamment une étape de remplissage progressif du boîtier clos. Au plus tard quand celui-ci est totalement rempli, il est
10 souhaitable de procéder à une vidange pour commencer une nouvelle partie. Un dispositif de vidange est prévu à cette fin. Il peut être installé en tout emplacement approprié du plateau. On peut l'installer notamment tant du côté ou à proximité du dispositif de remplissage qu'à l'extrémité opposée, atteinte par le liquide en fin de remplissage ou après basculement.

15 Dans d'autres conditions préférentielles de mise en oeuvre du plateau ci-dessus décrit, ce dernier est monté pivotant en utilisant un de ses côtés comme charnière, pour être incliné. Le plateau peut donc être monté sur une base prenant appui sur une table. Il est avantageusement prévu un moyen élastique comme un ressort maintenant incliné le plateau jusqu'à ce que le poids du
20 liquide remplissant le boîtier fasse basculer le plateau qui rejoint alors une position par exemple horizontale ou sous l'horizontale ou établit un contact électrique produisant un signal sonore ou lumineux pouvant marquer la fin de la partie. La base peut incorporer ou constituer un réservoir de récupération du liquide. La base est alors de préférence reliée en communication de fluide avec
25 le boîtier et comprend notamment un organe de contrôle des déplacements du liquide, comme un robinet.

Le plateau selon l'invention est avantageusement à bascule. Ainsi, le moment précis du basculement peut déterminer la fin du jeu ou de la partie.

Le moment précis du basculement peut être réglé en ajustant
30 l'équilibre du plateau. On comprend que lors du remplissage du boîtier clos l'équilibre du plateau va progressivement évoluer puisque la partie du boîtier qui commence à s'emplier la première va s'alourdir d'abord, suivie par le reste de la canalisation formée par les cloisons.

Dans le cas où la bascule est basée sur le principe d'un axe de pivotement installé de manière environ médiane sur le plateau, on agira particulièrement de deux manières différentes, éventuellement utilisées conjointement.

5 On peut tout d'abord régler l'emplacement du pivot de basculement vis à vis du plateau. Le pivot étant au contraire fixe, on peut installer au moins un contrepoids pour modifier le moment où le basculement interviendra.

Ainsi dans le cas d'un plateau allongé monté sur un axe de basculement dont une première extrémité est en position haute tandis que la
10 seconde extrémité est en position basse et dont l'arrivée de liquide est prévue du côté de la seconde extrémité, le fait d'ajouter un contrepoids du côté de la première extrémité, sans pour autant provoquer le basculement du plateau, raccourcit la durée de jeu, à vitesse de remplissage égale.

Le basculement se fait de préférence d'avant en arrière.

15 On pourra aussi fonder le basculement sur le principe de la charnière, un des côtés de celle-ci correspondant au plateau incliné et l'autre côté correspondant à la base du jeu. L'utilisation par exemple de ressorts plus ou moins puissants combinée ou non à celle de contrepoids procure le réglage de sensibilité du basculement désiré.

20 Si l'arrivée pour un liquide peut être reliée en communication de fluide avec une alimentation d'eau courante, pour des raisons tant de sécurité que de coût, cette communication se fait de préférence avec un réservoir, notamment séparé du plateau.

Dans ce dernier cas puisqu'il n'est pas possible de régler la vitesse
25 de remplissage en agissant sur le robinet d'alimentation d'eau courante, on munit avantageusement l'arrivée de liquide d'un dispositif de réglage de la vitesse de remplissage du boîtier clos. Ces dispositifs sont bien connus et peuvent être des dispositifs simples et bons marchés comme ceux utilisés pour régler la vitesse d'une perfusion, basés notamment sur un écrasement
30 progressif d'un tuyau souple, ou peuvent être plus élaborés comme des robinets. Ils pourront être installés en amont ou en aval de l'arrivée de liquide, voire même au niveau de cette arrivée.

De même, le dispositif de vidange peut être muni d'un dispositif de réglage de la vitesse de vidange, comme un robinet.

L'arrivée de liquide peut bien évidemment se prolonger par une canalisation (tuyau ou double paroi par exemple) permettant au liquide par exemple de commencer à remplir le boîtier clos même à l'opposée de l'arrivée de liquide. Un répartiteur peut aussi permettre de débiter le remplissage à
5 volonté par une extrémité du plateau ou par l'autre.

Dans certains principes de jeux, au début de la partie, le boîtier clos sera rempli de liquide et celui-ci s'écoulera progressivement dans le cours du jeu pour vider le boîtier. C'est pourquoi dans d'autres conditions préférentielles de réalisation, le dispositif de vidange est muni d'un dispositif de réglage de la
10 vitesse de vidange du boîtier clos.

Dans d'autres conditions préférentielles de mise en œuvre de l'invention, la paroi inférieure du boîtier en contact avec le liquide est elle aussi transparente. Elle permet au(x) joueur(s) de voir un tapis de jeu installé sous cette paroi inférieure. On peut ainsi prévoir des tapis de jeu différents, adaptés à des
15 principes de jeu différents. On peut aussi munir le plateau d'un double fond pour y insérer les tapis de jeu.

Les pions peuvent être installés sur le dessus du plateau. Dans le cas où les pions sont installés dans le boîtier clos par exemple pour éviter de les perdre, ceux-ci comprennent avantageusement un métal ou alliage sensible
20 au magnétisme pour être manipulés depuis l'extérieur.

Les jeux comprenant un plateau objet de la présente invention possèdent de très intéressantes qualités. On peut notamment citer la possibilité de jouer seul ou à plusieurs, d'avoir des niveaux de jeux différents par simple manipulation d'une molette, d'un robinet ou d'un bouton-poussoir par exemple. On
25 peut aussi jouer à des jeux différents en intervertissant les tapis de jeux prévus sous ou sur le plateau. Cette nouvelle technique autorise deux versions de jeux, soit avec boîtier (s) pré rempli ou à remplir. Son utilisation est simple, il est facile à mettre en fonction et à manipuler et procure de ce fait un jeu vivant et attractif.

La présente demande a encore pour objet un jeu ci-dessus décrit
30 accompagné d'une règle de jeu visant le remplissage ou la vidange du boîtier et de préférence le basculement du plateau, par exemple pour marquer la fin de la partie.

La présente demande a enfin pour objet un jeu ci-dessus décrit, caractérisé en ce qu'il comprend un boîtier clos étanche aux liquides,

compartimenté par des cloisons, et soit un second tel boîtier clos, soit un boîtier clos réservoir, de préférence montés basculant l'un par rapport à l'autre par une articulation axiale notamment de type charnière et dont un des boîtiers clos est prérempli d'un liquide. Dans un tel cas, l'homme de l'art comprend qu'une arrivée pour un liquide et un dispositif de vidange ne sont pas nécessaires sauf pour par exemple remplacer le liquide ou faire un appoint pour les premiers, ou faciliter l'écoulement pour le dernier. Un exemple d'un tel montage est illustré ci-après dans les figures.

Sur les dessins annexés, donnés à titre d'exemple d'une des formes de réalisation de l'objet de l'invention :

les figures 1 et 2 représentent le dispositif de l'invention dans son ensemble, vu respectivement de dessus et de côté,

la figure 3 est un agrandissement du détail D2 de la figure 2,

la figure 4 est une coupe verticale axiale schématique d'un réservoir adoptant l'apparence d'une cheminée de bateau,

la figure 5 représente, à plus grande échelle et en perspective axonométrique, le détail D1 de la figure 1,

la figure 6 est une coupe partielle agrandie du plateau basculant, suivant les flèches F1 de la figure 1,

la figure 7 est en vue en plan agrandie du plateau basculant montrant la disposition des cloisons verticales étanches,

la figure 8 représente, vu de dessus, le dessin représentant un parcours de jeu

et la figure 9 est en vue de profil schématique d'une variante de montage.

Le dispositif, figures 1 à 8, est constitué de deux éléments fixes représentant respectivement l'avant 1 et l'arrière 2 d'un bateau, entre lesquels est disposé un plateau rectangulaire basculant 3 pouvant pivoter autour d'un axe horizontal 17 perpendiculaire à sa longueur.

L'avant 1 est purement décoratif. L'arrière 2 comporte une surface supérieure surélevée par rapport à celle de l'avant 1 constitué d'un panneau horizontal en forme de proue de bateau dans ce jeu. En position initiale, le

plateau basculant 3 est incliné vers l'avant dans l'alignement de ces deux surfaces.

5 Ce plateau basculant 3 est constitué d'un support 4 sur lequel est fixé un boîtier creux 5 parallélépipédique aplati réalisé en matière synthétique transparente. Ce boîtier est étanche et compartimenté par des cloisons 6 verticales ménagées entre la paroi supérieure 20 et la paroi inférieure 21 (figures 6 et 7). Un tapis de jeu 7 amovible représentant l'intérieur d'un navire, visible à travers le boîtier transparent, est inséré entre la paroi inférieure 21 et le support 4. Ce tapis de jeu 7 comprend un dessin qui comporte une série de
10 cases 8 formant un parcours sur lequel peuvent se déplacer des pions représentant les joueurs (figures 6 et 8).

Une cupule 9 en forme de canot de sauvetage représentant le but à atteindre, est fixée à l'avant du plateau 3 au moyen d'une tige 10 de manière à se trouver sur le côté de l'arrière 2.

15 Les dimensions du boîtier réalisé ici sont les suivantes : plateau de 600 x 300 x 8mm, avec des épaisseurs de 1,5 mm pour la paroi supérieure 20 et la paroi inférieure 21 et de 3 mm pour les côtés, les cloisons 6 ayant 5 mm de hauteur, et 2 mm d'épaisseur. L'épaisseur totale du plateau de jeu, boîtier et support 4 compris peut aller jusqu'à 8 cm.

20 L'arrière 2 a l'apparence d'une cheminée 11 constituant un réservoir de liquide 12 relié à une arrivée de liquide 19 installée à l'arrière du plateau par un tube d'alimentation 13 flexible. Un tuyau d'alimentation 18 conduit le liquide à l'avant du boîtier 5 en longeant l'un de ses cotés. La cheminée 11 peut évidemment être prévue amovible.

25 On a prévu dans cette version un retour du liquide au réservoir 12 ce qui permet de conserver le liquide si on l'a coloré. Ainsi la vidange du boîtier 5 s'effectue par gravité à l'aide d'un tube flexible de vidange 14, au diamètre ici supérieur à celui d'alimentation, et raccordé à l'arrière du boîtier 5. Cette opération peut s'effectuer en maintenant le boîtier à la verticale au dessus de
30 la cheminée 11. On peut aussi rabaisser la cheminée par rapport au boîtier.

Comme on peut le voir sur la figure 1, le long du tuyau d'alimentation 18, sur le côté du plateau 3, sont prévus un robinet d'arrêt 15 et un régulateur de débit 16 permettant de régler la durée de remplissage du boîtier 5, en aval de l'arrivée 19 de liquide au plateau 3.

Avant de commencer à jouer, on peut procéder à une préparation consistant à maintenir le plateau 3 incliné vers l'avant au moyen d'une cale disposée sous la partie arrière. Le robinet 15 est alors ouvert. Quand la quantité de liquide dans le boîtier 5 est suffisante pour éviter le basculement, la cale est retirée. On peut aussi installer un contrepoids à l'avant.

Le liquide, avantageusement coloré en bleu, progresse alors lentement vers l'**arrière** entre les cloisons 6 en figurant l'envahissement du navire par l'eau de mer lors d'un naufrage.

Des pivots 17 sont disposés sur les côtés du plateau 3 de façon à permettre à celui-ci de s'incliner vers l'avant ou vers l'arrière. Ces pivots sont placés de telle manière que lorsque le boîtier 5 est en grande partie ou totalement rempli de liquide 12, le plateau bascule vers l'arrière, marquant ainsi par exemple la fin de la partie. Plus l'axe des pivots est déplacé vers l'avant, plus le basculement interviendra tôt à vitesse d'alimentation de liquide égale.

Dans une version différente, au contraire, on remplit le plateau au début du jeu et celui-ci se vide progressivement. La règle de jeu peut alors par exemple consister pour des poissons à éviter de se retrouver à sec à marée basse.

La figure 9 représente une telle version du jeu. Elle représente très schématiquement le plateau de jeu 3 articulé par un dispositif de type charnière comprenant un axe 17 de basculement autorisant son pivotement vis à vis d'une base 22. Cette dernière est reliée au boîtier 5 incorporé au plateau 3 par une tubulure 25. La base 22 constitue un réceptacle pouvant recueillir le liquide s'écoulant depuis le boîtier 5. On a prévu des contacts électriques 24 pouvant déclencher un signal à l'ouverture ou à la fermeture de l'ensemble, c'est à dire au basculement du plateau 3 vers le haut ou vers le bas. Un ressort 23 qui peut être prévu autour de l'axe 17 maintient le plateau 3 écarté lorsque celui-ci est vide ou substantiellement vide de liquide. Le ressort 23 peut être interchangeable.

On remarque que cet ensemble est symétrique. Si le plateau 3 se vide dans la base 22, celle-ci peut ensuite jouer elle-même le rôle de plateau, et si on lui a donné une structure analogue à celle du plateau 3, on peut jouer sans discontinuer par exemple à un jeu différent en retournant l'ensemble, sans avoir à procéder à une vidange ou remplissage autre.

- Le plateau 3 est muni de deux événements 26, 27, un événement 26 étant placé à proximité d'une des parois du boîtier et l'autre 27 à proximité de l'autre paroi. Le plateau 22 comprend aussi deux événements 28, 29, un événement 28 étant placé à proximité d'une des parois du boîtier et l'autre 29 à proximité de l'autre paroi.
- 5 Les événements 26 et 28 sont situés vers l'extérieur du jeu et les autres vers l'intérieur. Les événements 26 et 29 sont reliés en communication de fluide, de même que les événements 27 et 28. Si désiré, des robinets ou vannes peuvent être prévus sur les cheminements du fluide entre les événements.

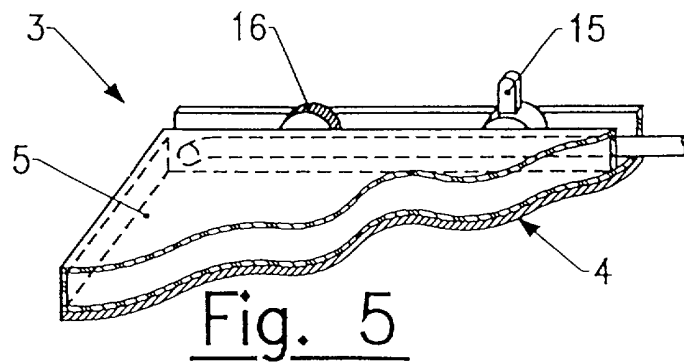
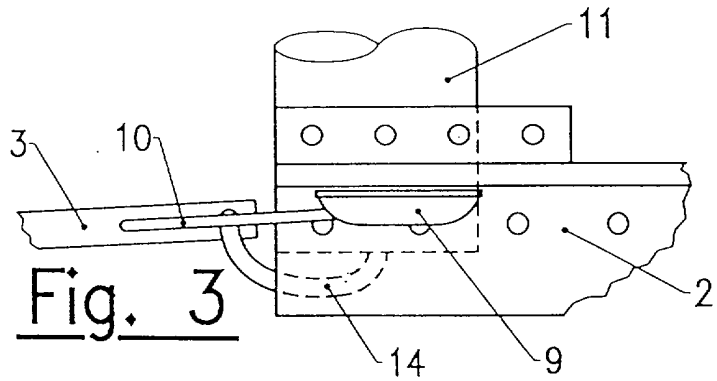
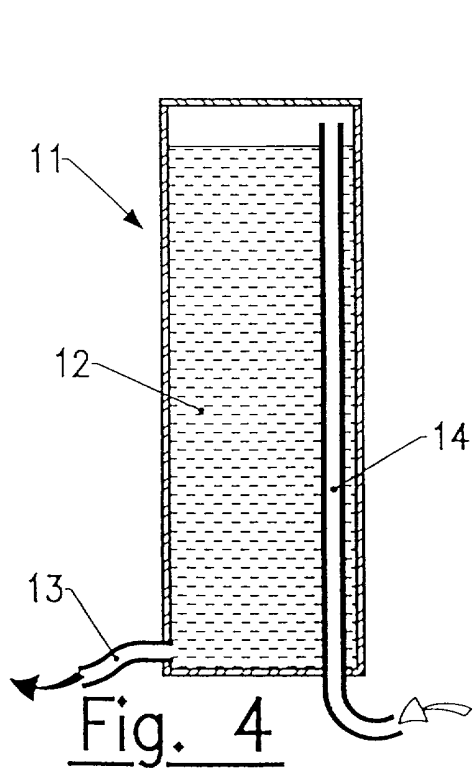
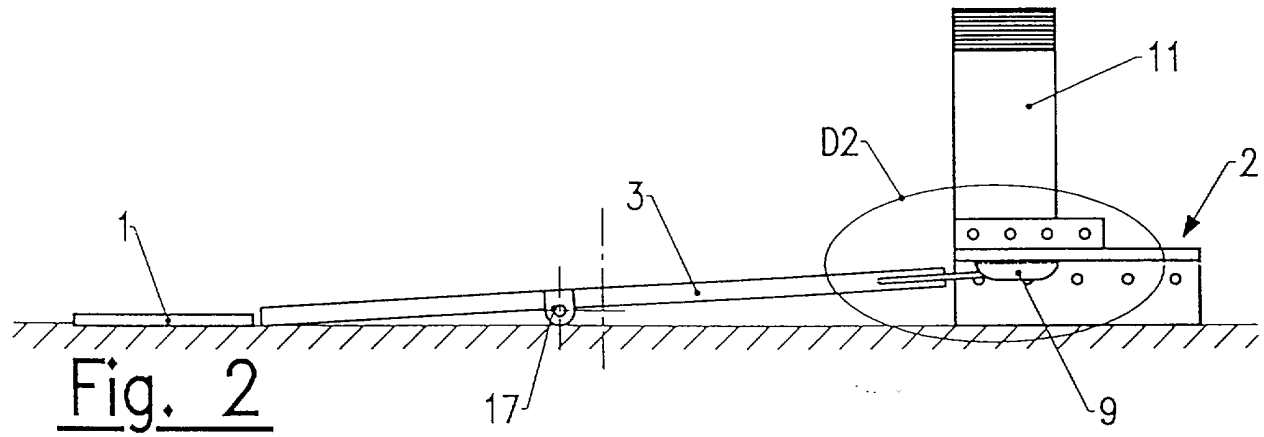
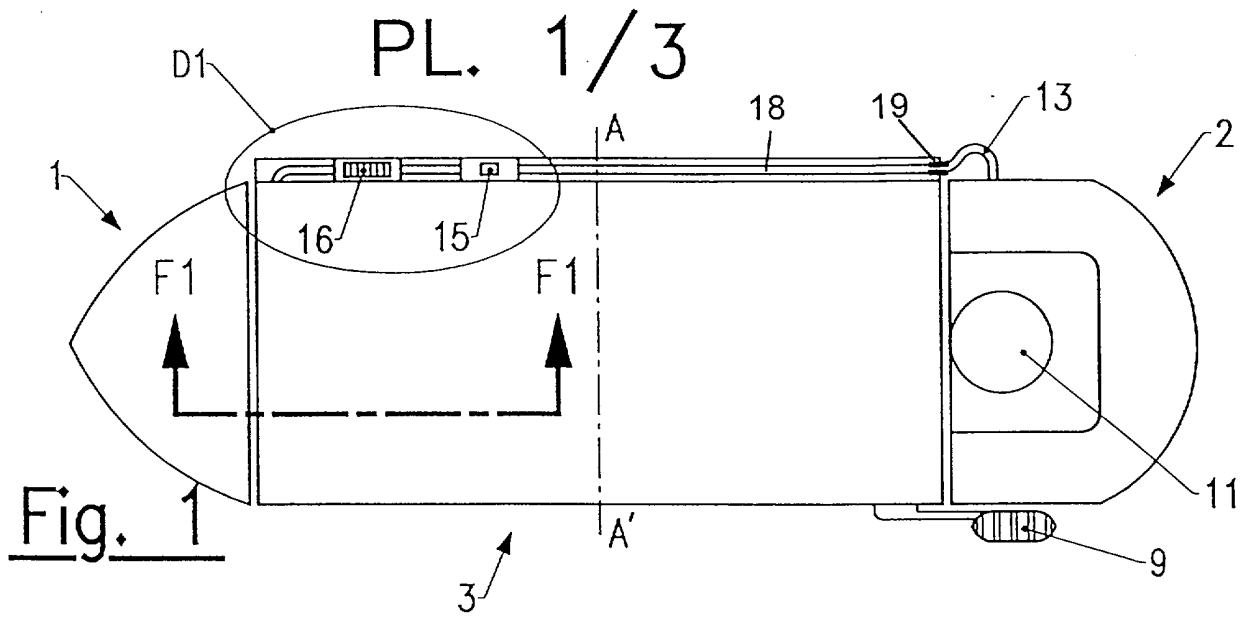
REVENDEICATIONS

1. Un jeu comprenant un plateau (3) initialement incliné à double paroi (paroi supérieure (20) et paroi inférieure (21) délimitant un boîtier clos (5),
5 lesdites parois étant suffisamment écartées l'une de l'autre pour éviter les phénomènes de capillarité, la paroi supérieure étant en matériau transparent pour permettre de voir l'intérieur dudit boîtier clos (5), caractérisé en ce que ledit boîtier clos (5) est étanche aux liquides, compartimenté par des cloisons (6), muni d'une arrivée (19) pour un liquide, d'un évent et d'un dispositif de vidange (14).
- 10 2. Un jeu selon la revendication 1, caractérisé en ce que le plateau (3) est monté basculant par rapport à un axe de basculement (17).
3. Un jeu selon la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que l'arrivée (19) pour un liquide est reliée en communication de fluide avec un réservoir (12) séparé du plateau.
- 15 4. Un jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce que l'arrivée (19) pour un liquide est munie d'un dispositif de réglage (16) de la vitesse de remplissage du boîtier clos (5).
5. Un jeu selon la revendication 3, caractérisé en ce que le dispositif de vidange (14) est muni d'un dispositif de réglage de la vitesse de vidange du boîtier
20 clos (5).
6. Un jeu selon l'une des revendications 2 à 5, caractérisé en ce qu'il est muni d'un dispositif de déplacement de l'axe de basculement (17) pour le réglage du basculement.
7. Un jeu selon l'une des revendications 2 à 6, caractérisé en ce que le
25 réglage du basculement est obtenu à l'aide d'un contrepoids.
8. Un jeu selon l'une des revendications 1 à 7, caractérisé en ce que les parois dites supérieure (20) et inférieure (21) sont écartées de 4 mm à 20 mm.
9. Un jeu selon l'une des revendications 1 à 8, caractérisé en ce que
30 l'arrivée de liquide (19) comprend un tube souple et de longueur suffisante (13) pour être reliée à un réservoir (12) tout en n'étant pas un obstacle au basculement du plateau (3).

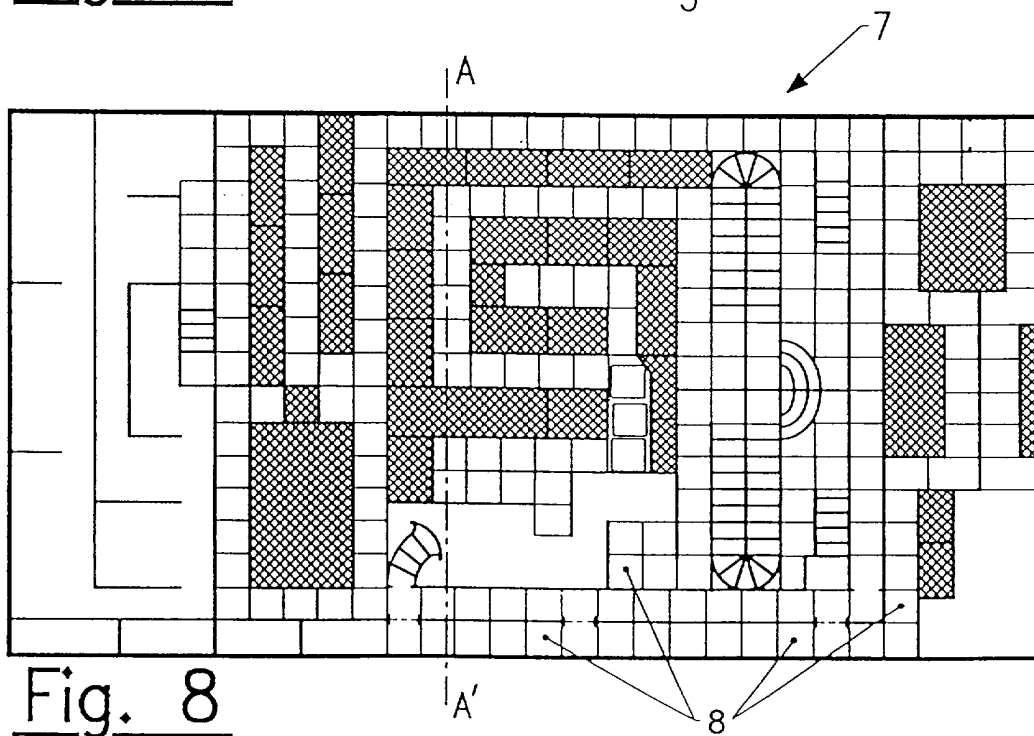
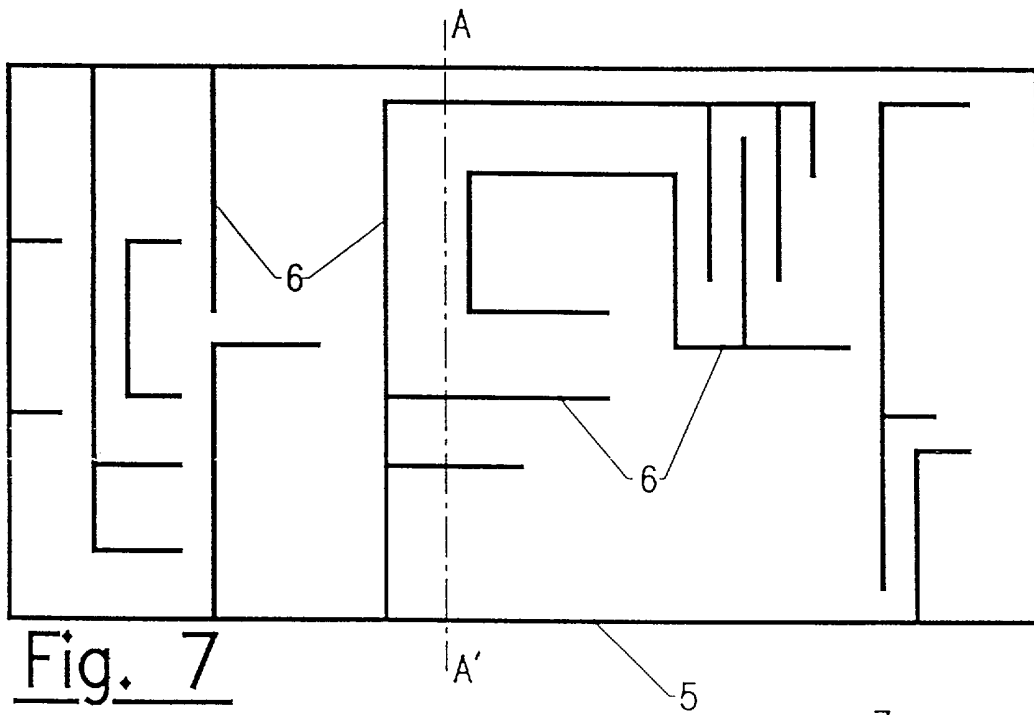
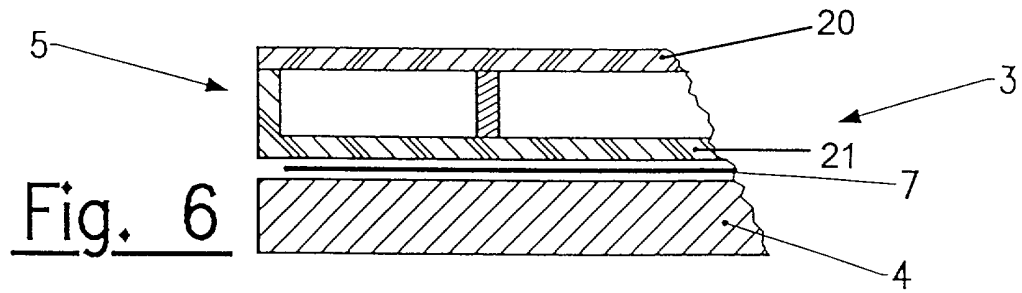
10. Un jeu selon l'une des revendications 1 à 9, caractérisé en ce qu'il comporte le remplissage ou la vidange du boîtier et le basculement du plateau en conséquence de ces remplissage ou vidange.

5 11. Un jeu selon l'une des revendications 1 à 9, caractérisé en ce qu'il comprend un boîtier clos (5) étanche aux liquides, compartimenté par des cloisons (6), et soit un second tel boîtier clos (5), soit un boîtier clos réservoir (22), un des boîtiers clos (5,22) étant pré rempli d'un liquide, et en ce qu'il est si désiré dépourvu d'une arrivée (19) pour un liquide et d'un dispositif de vidange (14).

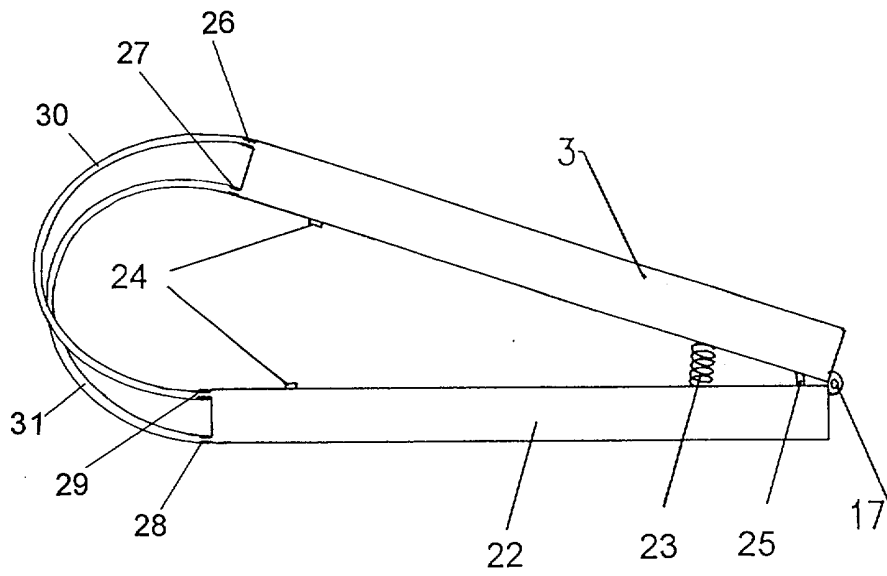
PL. 1/3



PL. 2/3



PL. 3/3

Fig. 9



**RAPPORT DE RECHERCHE
PRÉLIMINAIRE**

établi sur la base des dernières revendications
déposées avant le commencement de la recherche

2807332

N° d'enregistrement
national

FA 585847
FR 0004497

DOCUMENTS CONSIDÉRÉS COMME PERTINENTS		Revendication(s) concernée(s)	Classement attribué à l'invention par l'INPI
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes		
A	US 3 577 674 A (MAGUIRE ET AL.) 4 mai 1971 (1971-05-04) * figures * ---	1	A63F3/04 A63F7/38
A	US 1 671 000 A (WEINSTEIN) 22 mai 1928 (1928-05-22) * figure 1 * ---	1	
A	US 3 843 125 A (LOOSE ET AL.) 22 octobre 1974 (1974-10-22) * le document en entier * ---	1	
A	US 3 106 394 A (GELBERT) 8 octobre 1963 (1963-10-08) *, phrase W * ---	1	
A	US 1 624 282 A (RUSSELL) 12 avril 1927 (1927-04-12) * le document en entier * ---	1	
A	US 4 362 299 A (SUZUKI) 7 décembre 1982 (1982-12-07) * figures 1,2 * -----	1	DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHÉS (Int.CL.7) A63F
Date d'achèvement de la recherche		Examineur	
16 novembre 2000		Raybould, B	
<p>CATÉGORIE DES DOCUMENTS CITÉS</p> <p>X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire</p> <p>T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons</p> <p>..... & : membre de la même famille, document correspondant</p>			

1

EPO FORM 1503 12.99 (P04C14)