



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA LOTTA ALLA CONTRAFFAZIONE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

DOMANDA DI INVENZIONE NUMERO	102011901915049
Data Deposito	10/02/2011
Data Pubblicazione	10/05/2011

Classifiche IPC

Titolo

POSTAZIONE DI GIOCO DONDOLANTE INTEGRATA CON PANNELLO LUMINOSO SCATOLATO CONTENENTE SOGGETTI DI GIOCO TRIDIMENSIONALI INTERCAMBIABILI PER ATTIVITA LUDICA.
--

DESCRIZIONE DI INVENZIONE INDUSTRIALE

Descrizione dell' invenzione avente per titolo *"Postazione di gioco dondolante integrata con pannello luminoso scatolato contenente soggetti di gioco tridimensionali intercambiabili per attività ludica"* a nome di Zaccheria Salvatore residente a Maropati (RC) - 89020 - in Corso Umberto 1° n. 53, di nazionalità italiana, depositato il _____ con numero _____.

TESTO DELLA DESCRIZIONE

Trattasi di apparecchio elettromeccanico da divertimento per giochi di abilità leciti senza vincita in denaro; apparecchio dondolante utile per la installazione di soggetti di gioco differenti; il trovato è il risultato della integrazione di due tipologie diverse e cioè, quella del flipper e quella del dondolante che, nella fattispecie, si muove improvvisamente, per castigo dell' utente ad ogni obiettivo mancato durante le manovre del gioco. A tal punto vale la pena esporre la seguente considerazione: per quanto io abbia potuto constatare sul mercato, sia il flipper che ogni altro apparecchio similare inducono l' utente a volere realizzare come premio un certo punteggio od un bonus il più consistente possibili, tutto qui; nel dondolante, l' utente viene movimentato semplicemente per sua deliberata volontà. Per contro, nel mio trovato in questione l' apparecchio interagisce con l' utente, movimentandolo improvvisamente ed inaspettatamente, (dunque producendogli forti emozioni e *suspense*), ogni qual volta l' utente stesso manca l' obiettivo, erra nella strategia, nelle manovre e nelle azioni del gioco. Quel che viene indicato come castigo, il fatto di venire flesso allo indietro, in realtà può diventare facilmente piacevole e ricercabile, essendo nella realtà l' elemento prevalente del gioco, per cui l' utente continua a giocare per il piacere di venire comunque movimentato e l' apparecchio non necessita di dover dare vincite in bonus, in punteggio od altrimenti. A me è parso che non esistano di trovati simili al mio e che utilizzino tali funzioni, di riflesso. Pertanto, dalla combinazione e integrazione di due tipologie di prodotti ne deriva nella fattispecie uno soltanto e talmente interattivo tale da soddisfare esigenze attuali e nuove di utenti giovani e giovanissimi che prima non era possibile soddisfare.



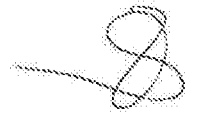
Per altro non esistono di tali apparecchi ove sia possibile sostituire tanto facilmente i soggetti del gioco per rendere l' apparecchio stesso nuovo perché il gestore possa usarlo nel proprio locale per lunghi periodi.

L' intera struttura dell' apparecchio è costituita da otto unità e cioè:

- Un seggiolino con cinture di sicurezza;
- Un telaio dondolante centrale con comandi a leva e volante;
- Un telaio di collegamento, a terra contenente un primo motore elettrico;
- Un carrello munito di ruote e piedi di registro, sul quale poggiano le colonne;
- Una colonna grande contenente un motore elettrico;
- Una colonna piccola contenente altro motore elettrico;
- Un pannello luminoso scatolato contenente soggetti di gioco tridimensionali intercambiabili;
- Numero quattro carter, due per colonna con coperchi.

L' apparecchio è costituito da due colonne, una più alta e una più bassa, (similarmente a due armadietti con piani interni), chiuse tra di loro con cerniere a cardini e serratura e apribili da sinistra verso destra, verso l' esterno. La colonna più alta è fissata stabilmente su un adeguato carrello con ruote e piedi a registro. La colonna più bassa, per aprirsi verso lo esterno, ruota su due cardini, di cui uno è fissato sul carrello e l' altro su un profilo angolare sul quale sono saldate due delle quattro grosse tenute che sorreggono il grande pannello luminoso scatolato. Ogni colonna è munita di un motore elettrico e di organi meccanici di movimento indipendenti; così ché, ogni colonna o meglio, ogni motore comanda il proprio soggetto di gioco che si muove, indipendentemente dall' altro, concreto e tridimensionale nella scatola del pannello luminoso.

Il soggetto collegato al motore della colonna alta si muove per rotazione; mentre, il soggetto comandato dal motore della colonna bassa si muove per traslazione dall' alto al basso e viceversa. L' utente gioca con uno o con entrambi i soggetti mediante comandi a leva e volante. Nella colonna alta il giocatore può, col volante, invertire il senso di rotazione del soggetto visibile sul pannello luminoso. I soggetti di gioco sono costituiti da legno multistrato, plexiglass, spugna od altro materiale confacente con sopra effigiata l' immagine di un animale, di una mano o di qualsivoglia altro soggetto impiegabile ed attinente. Nella colonna bassa, per mezzo della leva, il giocatore può tirare in basso e fare scomparire l' altro



- 4 -

soggetto che, ineluttabilmente torna nella posizione in alto per mezzo delle due corde elastiche o di due molle che tengono costantemente in trazione l'albero sul quale è installato il soggetto stesso. Il pannello luminoso, installato sulla colonna più alta, è contenuto in una spettacolare struttura scatolata dove si muovono i soggetti di gioco intercambiabili, essenzialmente e solitamente soltanto due.

Un soggetto ha la possibilità di toccare o colpire l' altro, oppure nascondersi per non venire toccato o colpito.

L' apparecchio può venir munito di gettoniera con scheda elettronica per il gioco a tempo e, in tal caso, ogni partita ha la durata mediamente di novanta secondi. L'apparecchio viene comunque concepito per la installazione della gettoniera sul fianco sinistro della colonna alta. Il seggiolino è installato su un telaio centrale dondolante, installato, a sua volta, sul telaio a terra collegato con l'apparecchio. Due o più molle a trazione sono poste tra il telaio centrale ed il telaio a terra. L'intera struttura è realizzata per lo più con ferraccio ad angolo od alluminio. La scatola del pannello luminoso è costituita da quattro telai paralleli tenuti tra loro a pacco da tiranti e distanziali. Il telaio posteriore sorregge un pannello in bachelite al quale sono fissati internamente quattro tubi neon per l'illuminazione del pannello centrale in policarbonato compatto con sovrapposta una stampa digitale raffigurante un paesaggio marino glaciale fantastico od altro, compatibilmente con i soggetti di gioco installati di volta in volta. Un ulteriore telaio anteriore consente la chiusura a pacco della scatola che lateralmente è chiusa da lamiera zincata o da lastra in policarbonato compatto. Il telaio frontale esterno che chiude la scatola sorregge altra lastra, sempre in policarbonato compatto trasparente, per ovvi motivi di sicurezza e di protezione. I comandi per il gioco, leva e volante, a mezzo di microinterruttori di fine corsa, traducono i movimenti fisici del giocatore in impulsi elettrici, in bassa tensione, per il comando dei due motori elettrici installati nelle colonne. Infatti, il soggetto di gioco che è applicato sull' albero verticale della colonna bassa contiene un microinterruttore che viene azionato dal soggetto in movimento della colonna alta tutte le volte che i due soggetti si incontrano in quel punto; e, di conseguenza, il microinterruttore predetto fa azionare il motore sul telaio a terra che a sua volta fa movimentare la struttura dondolante col seggiolino. L' abilità dell' utente

consiste appunto nello evitare che i due soggetti si incontrino in quel punto. Il motore elettrico che fa flettere il seggiolino, inclinandolo all'indietro, è installato sul telaio a terra e viene azionato dai due soggetti del gioco visibili nella scatola del pannello luminoso frontalmente all'utente. L'apparecchio in questione è solido, robusto, sicuro, stabile e compatto e non assolutamente pericoloso e non può dare alcun segno di cedimento e/o flessione su nessun lato, né frontalmente, né ad apparecchio spento e né a regime, sia in virtù dei consistenti materiali pensati ed impiegabili per la costruzione, sia in virtù di una razionale ed oculata progettazione e strutturazione dell'apparecchio stesso, per come ideato esclusivamente dal sottoscritto scrivente, autore, inventore e firmatario. Le dimensioni di ingombro dello apparecchio sono circa 2350 mm in altezza, 2500 mm in lunghezza e 1100 mm circa in larghezza. Il peso complessivo è di circa cinquecento Kg. L'età minima di gioco viene fissata in anni otto in presenza di un adulto. Una cintura automatica per autovettura ferma saldamente l'utente al seggiolino. Ogni eventuale modifica da parte di terzi, dell'apparecchio, nella meccanica interna, nelle funzioni essenziali e/o secondarie e opzionali, nella struttura e/o nell'aspetto, non pregiudica il diritto alla proprietà dell'invenzione del trovato, nello interesse del sottoscritto inventore.

Le tavole dei disegni che si allegano ne illustrano il nuovo trovato nelle varie viste esternamente ed internamente e cioè:

- La tavola I rappresenta l'apparecchio chiuso, su carrello, con esclusione dei due telai e del seggiolino, ovvero, della postazione di comando dondolante, nella vista del fianco sinistro;
- La tavola II rappresenta il seggiolino e il telaio centrale sul telaio a terra con la vista del motore per la movimentazione della postazione di comando nella vista del fianco sinistro;
- La tavola III rappresenta la vista dall'alto del pannello scatolato, colonna alta e carrello sottostante;
- La tavola IV rappresenta il telaio centrale posto sul telaio a terra nella vista dall'alto;
- La tavola V rappresenta il carrello nella vista dall'alto;
- La tavola VI rappresenta l'apparecchio a *console* aperta nella vista frontale;

- La tavola VII rappresenta il seggiolino e il telaio centrale sul telaio a terra nella vista posteriore, frontalmente all' apparecchio;
- La tavola VIII rappresenta le varie viste dei carter della colonna alta e di quella bassa.

I soggetti di gioco più caratteristici a corredo dell' apparecchio sono:

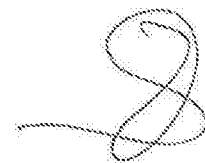
- Soggetto Gorilla effigiato su multistrato di legno (od altro materiale confacente) sagomato e installato con flangia sull' albero al centro del pannello luminoso; il gorilla viene trascinato dal motore della colonna alta.
- Soggetto orso bianco con cuccioli effigiati su multistrato di legno (od altro materiale confacente) sagomato e installato sull' albero con moto verticale alternativo della colonna bassa;
- Soggetto mano destra parzialmente chiusa con dito indice puntato verso l'alto effigiata su multistrato di legno(od altro materiale confacente) sagomato e installabile in luogo del soggetto orso bianco con cuccioli.

Ogni eventuale altro soggetto di gioco pensabile e/o installabile come nuovo in luogo di quelli qui sopra menzionati, da parte di terzi, non pregiudica assolutamente la proprietà dell' invenzione del trovato, nell' interesse del sottoscritto inventore.

Il sottoscritto inventore si riserva il diritto a potere installare sullo apparecchio , in qualunque momento, eventuali nuovi soggetti di gioco in sostituzione a quelli qui sopra menzionati e ad apportare ogni eventuale modifica che riterrà opportuna anche ad ampliamento ed integrazione del contenuto della presente descrizione.

Si chiede il sollecito accoglimento della domanda di concessione di brevetto per invenzione industriale od in subordine per modello di utilità. Seguono, nelle pagine successive, rivendicazioni in lingua italiana e rivendicazioni in lingua inglese.

FIRMATO DIGITALMENTE
DA: Salvatore Zaccheria
MOTIVO:

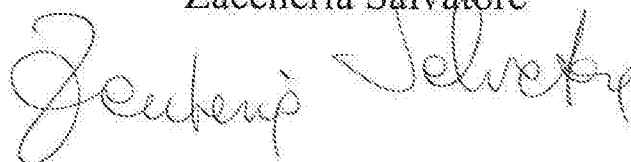


RIVENDICAZIONI

- 1) Postazione di gioco dondolante integrata con pannello luminoso scatolato contenente soggetti di gioco tridimensionali intercambiabili per attività ludica;
- 2) Postazione di gioco dondolante ecc. ecc. secondo la rivendicazione al punto 1), utile per l'installazione di sempre nuovi soggetti di gioco, installabili, due per volta, con pochissime semplici manovre assimilabili a quelle della manutenzione;
- 3) Postazione di gioco dondolante ecc. ecc. secondo la rivendicazione al punto 1), ove i due soggetti di gioco in movimento, visibili nel pannello luminoso, ricevono il movimento dai due motori contenuti nelle colonne, ciascuno indipendentemente dall'altro;
- 4) Postazione di gioco dondolante ecc. ecc. secondo la rivendicazione al punto 1), ove il movimento del dondolio non viene comunicato al seggiolino in modo automatico dal motore elettrico installato sul telaio a terra e neppure per deliberata diretta volontà dell'utente, ma a seguito e per effetto della collisione dei due soggetti di gioco in un certo punto, collisione che l'utente non è riuscito ad evitare, impedendo l'impatto per tempo, contrariamente alle prescrizioni del gioco.

Maropati li 12/11/2010

In fede l'inventore sottoscritto
Zaccheria Salvatore



FIRMATO DIGITALMENTE
DA: Salvatore Zaccheria
MOTIVO:

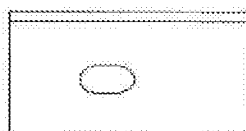
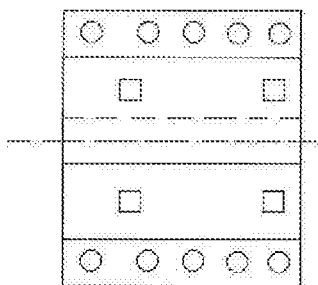
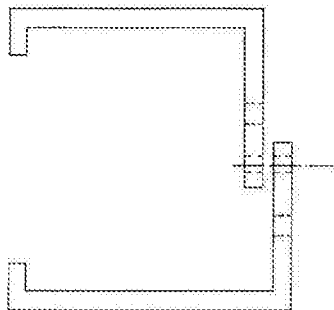
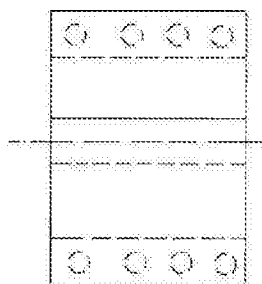
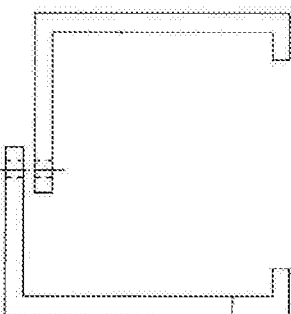


TAVOLA VIII



FIRMATO DIGITALMENTE
DA: Salvatore Zaccheria