



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

DOMANDA DI INVENZIONE NUMERO	102009901723451
Data Deposito	16/04/2009
Data Pubblicazione	16/10/2010

Classifiche IPC

Titolo

SISTEMA DI CONTROLLO PER CONSOLE DI VIDEOGIOCHI E SIMILI.

DESCRIZIONE

a corredo di una domanda di brevetto per invenzione industriale avente per titolo:

“SISTEMA DI CONTROLLO PER CONSOLE DI VIDEOGIOCHI E SIMILI”.

Titolare: **GALASSI MAURO**, residente in
Castelfidardo (An), Via Ponchielli A., 26

DEPOSITATO IL.....

TESTO DELLA DESCRIZIONE

La presente domanda di brevetto per invenzione industriale ha per oggetto un sistema di controllo per console di videogiochi e simili.

I videogiochi sono ormai una presenza "normale " nella vita dei bambini e degli adolescenti; oggi due terzi dei bambini tra 13 e 14 anni usa i videogiochi, il 58% possiede una console e, su un campione di minori tra 19 e 16 anni di 10 paesi europei, la fruizione complessiva di media è di 4,15 ore al giorno; inoltre questi dati sono in costate crescita.

Un genitore su due si pone il problema di come gestire il tempo dei propri figli di utilizzo di nuovi giochi.

I giochi elettronici e tutti i loro derivati possono essere di forte stimolo alla creatività e possono essere un valido divertimento, purché non sottraggano tempo al gioco "dal vivo", alla lettura allo studio e allo sport. Inoltre i videogiochi possono stimolare l'apprendimento, favorire lo sviluppo

cognitivo e la capacità di coordinamento occhio - mani.

È importante tuttavia che il bambino dedichi ai videogiochi un intervallo di tempo adeguato, e chiaramente utilizzi solo quelli adeguati alla sua età.

Il "MOIGE" movimento italiano genitori ha elaborato un decalogo per far videogiocare in tutta sicurezza i bambini. Tali regole fondamentali sono qui di seguito riportate:

1) Videogiochi, computer e tv vanno usati in maniera equilibrata e soprattutto non devono mai sostituire del tutto gli amici reali.

2) Contrattate con vostro figlio dei limiti di tempo per l'utilizzo tenendo conto che l'ideale sarebbe non superare le due ore al giorno tra videogiochi e tv.

3) Non fate utilizzare videogiochi, così come la tv, la mattina appena svegli o dopo le 22.

4) Computer, console e tv dovrebbero trovarsi in un'area facilmente controllabile a vista dagli adulti, così da poter sempre vedere cosa fanno e cosa guardano i bambini.

5) Evitate di mettere tv, console o computer nella camera dei bambini, potrebbe utilizzare a vostra insaputa giochi non adatti o guardare programmi non appropriati.

6) Sarebbe bene stare vicini ai figli durante il gioco o magari giocare insieme; può essere un momento di socializzazione e se c'è qualche scena che vi lascia un po' perplessi potete "spiegarla" ai figli e fare con loro delle

considerazioni "critiche". Così potrete anche interrompere la sua "full immersion".

7) Interrompete il gioco per la merenda o per momenti di relax con voi o con i fratelli, in modo da distrarlo un po' ed evitare l'affaticamento visivo e ricordate che esso deve essere ad almeno 50 - 70 cm dagli occhi.

8) Spiegate ai bambini che il videogioco è pur sempre un gioco ed evitate di drammatizzare il tono delle sfide.

9) Per quanto il bambino possa amare i videogiochi state attenti che non trascuri lo studio, lo sport o altre forme di svago come i libri, i giochi da tavolo e quelli didattici.

10) Per fare un acquisto adeguato tenete conto che oggi la maggior parte dei videogiochi adotta un sistema di classificazione. Sulla scatola dovrebbe esserci scritta la fascia d'età a cui è destinato il gioco, prendete solo quelli che corrispondono agli anni del bambino.

Queste dieci regole basilari sono quindi le principali norme da seguire per videogiocare nel modo più corretto.

La presente invenzione ha quindi lo scopo di facilitare ai genitori e/o i tutori dei bambini affinché i punti 2, 3, 7 e 9 siano meglio rispettati. Infatti è vero che si può stabilire un modo corretto di utilizzo direttamente con l'interessato, ma molto spesso tali videogiochi creano una specie di dipendenza tale che le regole e gli orari non sono rispettati dal giocatore; e purtroppo l'assenza dei genitori/tutori per motivi di lavoro

lascia campo libero ai bambini che chiaramente non riescono nella maggior parte dei casi a rispettare gli orari di gioco stabiliti con i propri genitori e/o tutori.

Questo scopo è raggiunto in accordo all'invenzione, con le caratteristiche elencate nell'annessa rivendicazione indipendente 1.

Realizzazioni vantaggiose appaiono dalle rivendicazioni dipendenti.

Il sistema di controllo per console di videogiochi e simili secondo l'invenzione è applicato ad una console che comprende un cavo di alimentazione elettrica provvisto di una spina. Il sistema di controllo comprende:

- una scheda di circuito che comprende una CPU, un timer programmabile, una porta atta ad accogliere detta spina del cavo di alimentazione elettrica della console e un cavo di alimentazione elettrica collegato ad una spina atta ad essere inserita in una presa della rete elettrica,
- una scatola contenente detta scheda di circuito in modo che la spina del cavo di alimentazione della console non possa essere estratta dalla scatola e la spina del cavo di alimentazione della scheda fuoriesca dalla scatola per potere essere collegata a una presa di rete, e
- mezzi di programmazione atti a consentire la programmazione di detta scheda per abilitare l'alimentazione elettrica della console per periodi di tempo preimpostati.

Appaiono evidenti i vantaggi del sistema di controllo per console di videogiochi e simili, secondo l'invenzione che consente di mettere sotto controllo la presa di alimentazione della console e/o similari.

Ulteriori caratteristiche dell'invenzione appariranno più chiare dalla descrizione dettagliata che segue, riferita a sue forme di realizzazione puramente esemplificative e quindi non limitative, illustrate nei disegni annessi, in cui:

la Fig. 1 è una vista schematica in prospettiva illustrante il sistema di controllo per console di videogiochi e simili, secondo l'invenzione, in cui la scatola è in posizione aperta;

la Fig. 2 è una vista come Fig. 1, ma illustrante la scatola in posizione chiusa;

la Fig. 3 è una vista in prospettiva, parzialmente interrotta, illustrante una clip adesiva collegata alla spina della console, e facente parte del sistema di controllo secondo l'invenzione; e

la Fig. 4 è una vista schematica in prospettiva illustrante una variante del sistema di controllo di Fig. 1.

Con l'ausilio delle figure viene descritto il sistema di controllo per console di videogiochi e simili secondo l'invenzione, indicato complessivamente con il numero di riferimento (1).

Per ora con riferimento alle Figg. 1 e 2, viene illustrata una console (2) per videogiochi e simili. Tuttavia con il

termine console si intende ogni tipo, marca e forma di apparecchio simile e similare, come ad esempio PC, TV e tutto quello che funzioni tramite alimentazione a corrente elettrica (tutti i voltaggi).

La console (2) è provvista di un cavo di alimentazione (20) terminate con una spina (21) atta ad essere collegata ad una presa di corrente dell'impianto elettrico di rete.

Il sistema di controllo (1) comprende una scatola (3). La scatola (3) comprende una base (30) ed un coperchio (31) incernierato alla base (30), mediante cerniere (32).

Nella base (30) è disposta una scheda di circuito stampato (4), sulla quale è montata una presa (40) atta ad accogliere la spina (21) della console.

Sulla scheda di circuito stampato (4) è montato un cavo di alimentazione elettrica (41) terminante in una spina (42) atta ad essere collegata ad una presa dell'impianto di alimentazione di rete.

La base (30) ed il coperchio (31) della scatola presentano delle asole (33) su rispettivi bordi perimetrali opposti. In questo modo, quando il coperchio (31) si chiude sulla base (30), vengono definiti due fori per il passaggio del cavo di alimentazione (20) della console e del cavo di alimentazione (41) della scheda di circuito (4).

Il coperchio (31) presenta una serratura (34) per potersi chiudere sulla base (30), in modo da impedire l'apertura della

scatola (3). La serratura (34) può essere aperta con una chiave o altro sistema, quale codice e simili.

Con riferimento a Fig. 3, il cavo di alimentazione (20) della console (2) presenta una presa (22) che viene collegata ad una porta (23) della console. Il sistema di controllo (1) è provvisto inoltre di un dispositivo antimanomissione (7).

Il dispositivo antimanomissione (7) comprende un filo o catenella (70) che presenta ad una sua estremità un collare (71) che vien disposto sul cavo di alimentazione (20), vicino alla presa (22). Il filo (70) è provvisto all'altra estremità di una clip adesiva (72) che viene applicata alla parete della console (2). In questo modo, se il bambino tenta di staccare il cavo di alimentazione (20) dalla console (2) per sostituirlo con un altro cavo, l'adesivo (72) viene lacerato indicando il tentativo di manomissione. Il collare (71) è del tipo non apribile, senza rottura.

Chiaramente, essendo la clip adesiva (72) mono uso, il sistema di controllo (1) secondo l'invenzione sarà fornito nella confezione iniziale di più clip adesive (72) (che andranno chiaramente tenute sotto controllo del genitore e/o tutor) per permettere il riutilizzo del sistema secondo l'invenzione.

Per evitare, comunque questa possibilità di sostituzione del cavo di alimentazione (20), il sistema secondo l'invenzione è dotato di un allarme acustico e luminoso (che rimarrà acceso e potrà essere spento solo dal genitore e/o tutor) qual'ora si sia

tolta la presa (22) del cavo di alimentazione dalla console (2), come sarà spiegato in seguito. Chiaramente durata acustica allarme e durata accensioni spia "tentata manomissione alimentazione" saranno programmabili dall'utente. In questo modo l'utente può controllare che gli allarmi visivi - acustici non sono stati attivati e che la clip-adesiva (72) sia integra avendo la certezza che la console viene usata nel modo corretto e con la programmazione inserita.

La scheda di circuito (4) è provvista di una CPU e di un timer programmabile ed è collegata, mediante rispettivi cavi, a una tastiera (5) e a un display (6) previsti nel coperchio (31) ed accessibili all'utilizzatore dall'esterno.

La tastiera (5) permette di programmare il sistema di controllo (1) a piacimento dell'utente. La tastiera (5) è accessibile tramite un codice segreto che sarà impostato dal genitore per non permettere manomissioni da giocatori non autorizzati.

La tastiera (5) consente in una modalità di "esecuzione veloce" di poter bloccare e/o allungare e/o variare periodi di gioco già impostati, senza rifare la programmazione "base" intervenendo così su necessità estemporanee, il tutto sempre con il pre-inserimento del codice segreto in assenza del quale la tastiera stessa è bloccata.

Il display (6) serve per controllare il programma inserito tramite la tastiera (5), il tempo di gioco rimanente, e tutti i dati

possibili che potranno variare tra modello e modello. La programmazione del sistema (1) può essere impostata a piacimento dal genitore e/o tutor, esempi di programmazione sono la durata periodi di gioco, il numero di periodi di gioco. La programmazione delle giornate di gioco potrà essere su base giornaliera /settimanale/ mensile / cumulativa in minuti di gioco su un giorno - una settimana ecc.

La scheda di circuito (4) è collegata a una pluralità di LED (L1, L2, L3, L4) e a un segnalatore acustico (B), previsti ad esempio nella base (30).

Il Led (L1) (spia dell'alimentazione d'entrata) rimane acceso in presenza di giusta tensione in entrata al circuito stampato (4), è spento in assenza di tensione d'ingresso e lampeggia in caso di tensione errata.

Il Led (L2) (spia dell'alimentazione d'uscita) rimane acceso quando viene fornita corrente alla console (2); inizia a lampeggiare per un minuto (programmabile) prima dell'inizio gioco.

Il led (L3) (spia ultimi minuti di gioco) si accende, seguito da un "beep", a 5 minuti (programmabili) dalla fine del gioco e inizia a lampeggiare all'ultimo minuto di gioco (programmabile), seguito da un "beep più forte".

Il Led (L4) (spia tentativo distacco presa console) si accende se viene staccata la presa (22) del cavo (20) dalla console dalla porta (23) della console (2). Anche se il cavo

(20) rimane staccato per un breve tempo, ad esempio anche per un decimo di secondo, il Led (L4) si accende e viene emesso un allarme acustico programmabile sia in intensità che in durata.

Gli allarmi acustici o "bip" che seguono i LED (L3 ed L4) sono effettuati mediante il segnalatore acustico (B).

Tutte queste spie led (L1, L2, L3, L4) potranno essere di colore e forme diverse e dislocate in punti diversi da quelli illustrati nelle Figure che servono solo per meglio capire il principio di funzionamento del sistema secondo l'invenzione. Inoltre altre spie led luminose potranno essere inserite e/o tolte in base ai vari modelli che potranno essere commercializzati.

Il circuito integrato della CPU della scheda (4) è il cervello del sistema di controllo (1) ed è collegato chiaramente al video (6), alla tastiera (5) al cavo di alimentazione di entrata (41) e fornisce la giusta alimentazione alla console (2) in base alle impostazioni dall'utente immesse e gestisce allarmi (B) e spie led (L1, L2, L3, L4).

In seguito viene descritto il funzionamento del sistema di controllo (1) secondo l'invenzione.

Quando la scatola (3) è aperta, si inserisce la spina (21) di alimentazione della console nella presa (40) della scheda (4). Quindi si chiude la scatola (3) con una chiave, tramite la serratura (34). La spina (21) rimane bloccata all'interno della

scatola (3), in quanto il foro attraverso il quale passa il cavo di alimentazione (20) non permette l'uscita della spina (21) che è più grande.

Quando la scatola (3) è chiusa, il sistema di controllo (1) è in posizione di funzionamento, la spina (21) di alimentazione della console rimane bloccata meccanicamente dentro la scatola (3) e viene alimentata in base alla programmazione impostata dal genitore.

La spina (42) del sistema di controllo (1) deve restare collegata alla rete, in quanto deve tenere aggiornato il timer della scheda di circuito (4), in modo che la sua programmazione sia sempre regolare con l'orario in vigore e le impostazioni inserite. In ogni caso il sistema di controllo (1) può essere dotato di una batteria autonoma di funzionamento e mantenimento dati ed orario, così da non perdere le programmazioni inserite e l'orario corrente.

La presa (22) di alimentazione della console deve essere inserita nella porta (23) della console. Appositi mezzi di rilevazione, implementati nella scheda di circuito (4) rilevano l'eventuale distacco della presa (22) dalla porta della console ed in conformità inviano segnali di controllo al Led (L4) che si accende e al segnalatore acustico (B) che inizia a suonare.

In aggiunta o in sostituzione di tale sistema di rilevazione elettronico è previsto anche il dispositivo antimanomissione (7) di tipo esclusivamente meccanico.

In Fig. 4 viene illustrata una variante del sistema di controllo, indicato complessivamente con il numero di riferimento (100), in cui elementi uguali o corrispondenti a quelli già descritti sono indicati con gli stessi numeri di riferimento e si omette la loro descrizione dettagliata.

Il sistema di controllo (100) comprende un telecomando (8) in cui è integrata una scheda di programmazione (80) collegata ad una tastiera (5) ed un display (6). La scheda (80) presenta un trasmettitore wireless (81) accoppiato ad un ricevitore wireless (82) previsto sulla scheda di circuito stampato (4) disposta nella base della scatola (3). In questo modo, tramite il telecomando (8) l'utente può effettuare una programmazione remota della scheda (4) tramite sistemi di trasmissione wireless, quali "bluetooth", "infrarossi" e/o simili.

Questa variante ha il vantaggio di non dover necessariamente mettere la tastiera di programmazione (6) a ridosso della console (2), che generalmente ha in dotazione un cavo di alimentazione (20) non eccessivamente lungo. In questo modo la scatola (3) con il ricevitore wireless (82) può essere collocata vicino alla presa di corrente della rete ed il controllo remoto (8) può essere posizionato a piacimento dell'utente come un telecomando, essendo lo stesso alimentato da batterie e quindi indipendente dalla rete elettrica; quindi il tutto risulta più funzionale e comodo nell'utilizzo .

Alla presente forma di realizzazione dell'invenzione possono essere apportate numerose variazioni e modifiche di dettaglio, alla portata di un tecnico del ramo, rientranti comunque entro l'ambito dell'invenzione espresso dalle rivendicazioni annesse.

IL MANDATARIO

ING. CLAUDIO BALDI S.R.L.
(ING. GIANLUIGI CUTROPIA)

RIVENDICAZIONI

1) Sistema di controllo (1; 100) per console (2) di videogiochi e simili, detta console (2) comprendendo un cavo di alimentazione elettrica (20) provvisto di una spina (21), caratterizzato dal fatto di comprendere:

- una scheda di circuito (4) che comprende una CPU, un timer programmabile, una porta (40) atta ad accogliere detta spina (21) del cavo di alimentazione elettrica della console e un cavo di alimentazione elettrica (41) collegato ad una spina (42) atta ad essere inserita in una presa della rete elettrica,

- una scatola (3) contenente detta scheda di circuito (4) in modo tale che la spina (21) del cavo di alimentazione della console non possa essere estratta dalla scatola e la spina (42) del cavo di alimentazione della scheda fuoriesca dalla scatola per essere collegata a una presa di rete, e

- mezzi di programmazione (5, 6; 8) atti a consentire la programmazione di detta scheda (4) per abilitare l'alimentazione elettrica della console (2) per periodi di tempo preimpostati.

2) Sistema di controllo (1; 100) secondo la rivendicazione 1, caratterizzato dal fatto di comprendere mezzi di segnalazione acustica (B) e/o mezzi di segnalazione visiva (L1, L2, L3, L4) collegati a detta scheda di circuito (4) per segnalare alcune funzioni di detto sistema di controllo.

3) Sistema di controllo (1; 100) secondo la

rivendicazione 1 o 2, caratterizzato dal fatto che detto cavo di alimentazione (20) della console comprende una presa (22) atta ad essere collegata ad una porta (23) della console e detto sistema di controllo comprende mezzi antimanomissione (4, 7) atti segnalare il distacco di detta presa (22) del cavo di alimentazione dalla porta (23) della console.

4) Sistema di controllo (1; 100) secondo la rivendicazione 3, caratterizzato dal fatto che detti mezzi antimanomissione (4) sono di tipo elettronico e comprendono mezzi di rilevazione integrati in detta scheda per rilevare il distacco di detta presa (22) del cavo di alimentazione dalla porta (23) della console ed in conformità inviare un segnale di comando a detti mezzi di segnalazione acustica (B) e/o visiva (L4)

5) Sistema di controllo (1; 100) secondo la rivendicazione 3, caratterizzato dal fatto che detti mezzi antimanomissione (4) sono di tipo meccanico e comprendono un filo (7) che presenta un'estremità (71) fissata al cavo di alimentazione (20) della console e l'altra estremità fissata mediante una clip adesiva (72) ad una parte della console, in modo che la clip adesiva (72) si laceri, quando viene staccata detta presa (22) del cavo di alimentazione dalla porta (23) della console.

6) Sistema di controllo (1; 100) secondo una qualsiasi delle rivendicazioni da 2 a 5, caratterizzato dal fatto che detta

scheda di circuito (4) comprende mezzi atti a rilevare la tensione elettrica d'entrata e comandare un Led (L1) (spia dell'alimentazione d'entrata) che rimane acceso in presenza di giusta tensione in entrata al circuito stampato (4), si spegne in assenza di tensione d'ingresso e lampeggia in caso di tensione errata.

7) Sistema di controllo (1; 100) secondo una qualsiasi delle rivendicazioni da 2 a 6, caratterizzato dal fatto che detta scheda di circuito (4) comprende mezzi atti a rilevare la tensione elettrica d'uscita e comandare un Led (L2) (spia dell'alimentazione d'uscita) che rimane acceso quando viene fornita corrente alla console (2), e inizia a lampeggiare per un periodo di tempo prima dell'inizio gioco.

8) Sistema di controllo (1; 100) secondo una qualsiasi delle rivendicazioni da 2 a 7, caratterizzato dal fatto che il timer di detta scheda di circuito è impostato in modo tale da inviare un segnale di comando a detti mezzi di segnalazione acustica e/o visiva, allo scadere di un periodo preimpostato prima della fine del gioco, in modo che un Led (L3) (spia ultimi minuti di gioco) si accende, seguito da un "beep" effettuato da detto segnalatore acustico (B).

9) Sistema di controllo (1) secondo una qualsiasi delle rivendicazioni precedenti, caratterizzato dal fatto che detti mezzi di programmazione comprendono una tastiera (5) ed un

display (6) collegati a detta scheda (4) e disposti in detta scatola (3) accessibili all'utilizzatore.

10) Sistema di controllo (100) secondo una qualsiasi delle rivendicazioni da 1 a 8, caratterizzato dal fatto che detti mezzi di programmazione comprendono un telecomando (8) provvisto di un trasmettitore wireless (81) accoppiato ad un ricevitore wireless (82) previsto in detta scheda (4) disposta in detta scatola (3).

IL MANDATARIO

ING. CLAUDIO BALDI S.R.L.
(ING. GIANLUIGI CUTROPIA)

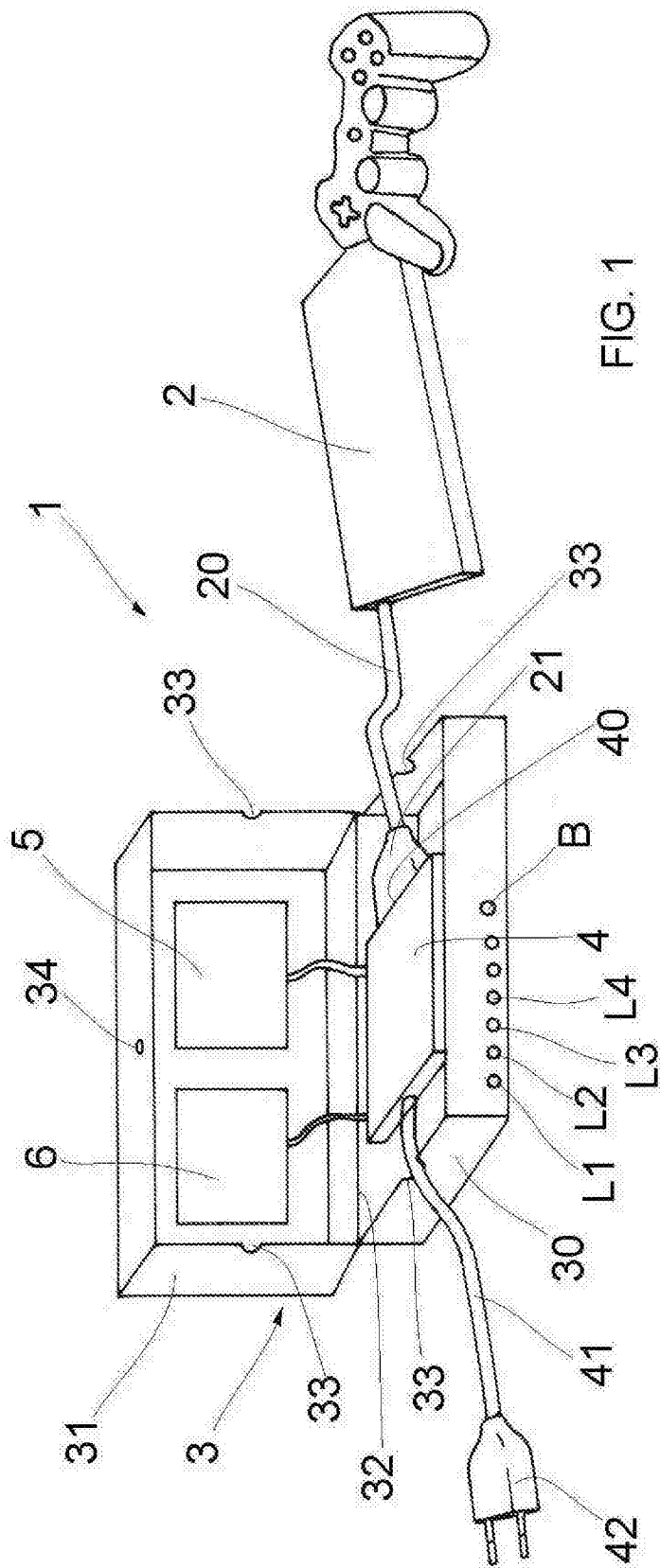


FIG. 1

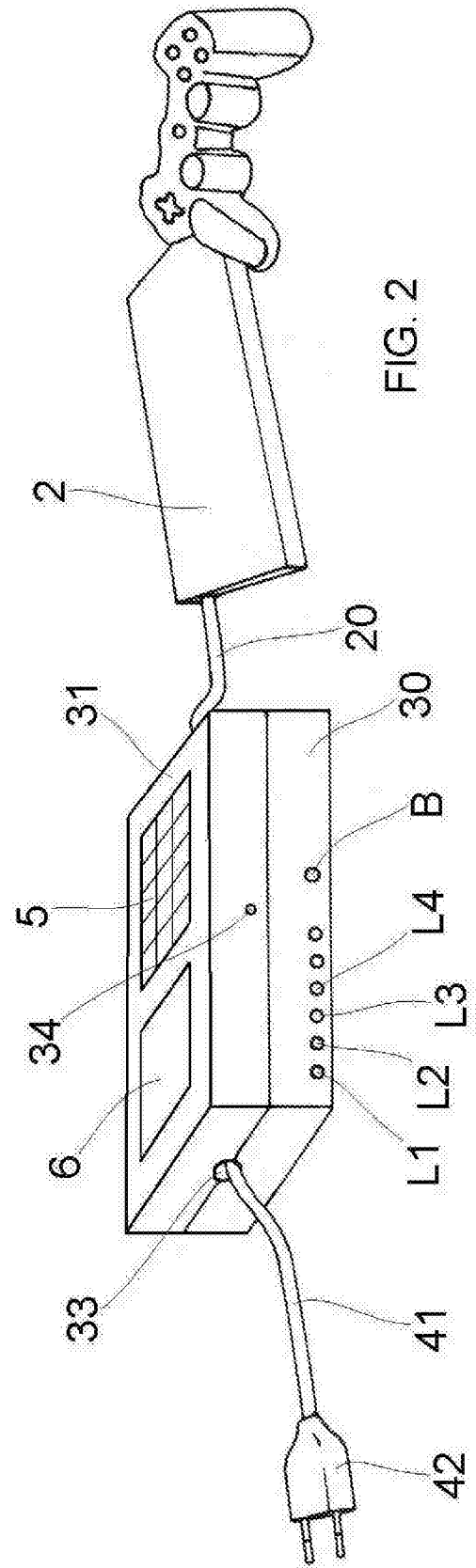


FIG. 2

