



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETÀ INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

UIBM

DOMANDA NUMERO	101994900364438
Data Deposito	02/05/1994
Data Pubblicazione	02/11/1995

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
H	04	M		

Titolo

DISPOSITIVO ELETTRONICO TASCABILE DISCRIMINATORE DI INTERVALLI TEMPORALI A RETE TEMPORIZZATA AUSILIARIA UTILIZZABILE COME UN MOUSE A DISTANZA PER SEGUIRE INTERATTIVAMENTE, TRAMITE COLLEGAMENTI TELEGRAFICI BIDIREZIONALI APPARENTI SUPPORTATI DAL NORMALE CANALE TELEVISIVO UNIDIREZIONALE, PARTICOLARI PROGRAMMI TELEVISIVI A QUIZ.

RM94 A 000261

DESCRIZIONE

1 - Introduzione

L'invenzione è un perfezionamento del cosiddetto "telecomando interattivo" commercializzato in Italia col nome di Quizzy (in Francia come Quizako e in Spagna come teleTREBOL). Il sistema, com'è noto, permette di partecipare da casa a dei quiz televisivi ed emette un segnale musicale di vittoria quando la soluzione "in codice" dei quiz, preventivamente digitata dal "telegiocatore", coincide con la successiva immissione della soluzione "in chiaro". Il principale difetto del Quizzy, oltre al sistema di premiazione, è di avere un'interazione scorrelata dal programma televisivo e vistosamente e grossolanamente circoscritta all'apparecchio, che rende minimi il coinvolgimento e l'interesse del telegiocatore.

L'attuale vertiginoso sviluppo della multimedialità, tendente alla integrazione di telefono, televisione e computer, d'altra parte, non potrà mai portare al coinvolgimento contemporaneo di milioni di persone in una trasmissione televisiva. Ammesso che si possano interallacciare milioni di telefoni, anche cellulari, al massimo vi si potrà smistare la voce del presentatore televisivo, mentre sarà impossibile l'operazione inversa di far parlare milioni di persone contemporaneamente. Un Quizzy che fosse una sorta di telefonino multimediale permetterebbe sì a milioni di persone di partecipare in diretta ad un gioco televisivo ma, paradossalmente, facendo diminuire e non aumentare il grado di coinvolgimento. Infatti, dopo la selezione automatica dei telefoni che hanno risposto esattamente e di quelli che hanno sbagliato, si avrebbero dalla viva voce del conduttore telefonate per così dire circolari di felicitazioni e di consolazione le quali, essendo collettive e non "biunivoche", snaturerebbero il feeling del telefono.

Quello che invece gratifica e che conta nella "tele-interazione" giocatore/conduttore non è tanto parlare con Mike Bongiorno, quanto ricevere da questi, in diretta, dei premi o riconoscimenti alla propria bravura. Un sistema interattivo più coinvolgente, più interessante, più armonizzato col programma e più realistico del Quizzy dovrebbe far sì che il giocatore, fatta pervenire in tempo reale una risposta esatta, possa ricevere immediatamente una tangibile attestazione della vittoria.

L'approccio giusto al problema sarebbe dunque quello di scartare il telefono e pensare a carte di credito, telex o fax. Tuttavia c'è un sistema enormemente più pratico ed economico: sfruttare la magia dei vecchi telegrafi e mascherare l'interazione locale del Quizzy facendola apparire un'interazione a distanza. Con un "telegrafino" ogni telespettatore potrà credere di inoltrare la sua risposta ai quiz direttamente al conduttore del programma e ricevere da questi in tempo reale un telegramma di risposta che, pur essendo uguale per tutti i solutori, apparirà più "personale" e avrà più consistenza, e "valore", di una telefonata collettiva.

Andreas

2 - Il gioco televisivo, cioè il programma interattivo a quiz

Essendo il funzionamento del trovato strettamente interconnesso col suo funzionamento apparente è opportuno un cenno preliminare al gioco televisivo a premi in cui esso trova applicazione.

Il programma, denominabile "Il Telegrafino", è basato su dei quiz proposti non (sol)tanto a concorrenti in studio, ma ai milioni di telespettatori che seguono il programma dalle loro case. Costoro sono muniti di un "telegrafino", una specie di telecomando o mouse con 2 soli pulsanti, uno per trasmettere in Morse all'emittente il proprio identificativo tramite una imprecisata via teletelegrafica (telegrafia supportata dal canale tele-visivo) e l'altro per ricevere in tempo reale la comunicazione ufficiale della vittoria telegrafata manualmente dallo stesso conduttore del programma. Ogni interazione si articola in queste 6 fasi principali (v. § 3):

1. Prenotazione al gioco;
2. Formulazione della domanda;
3. Acquisizione e raggruppamento delle risposte;
4. Elaborazione e visualizzazione dei dati (percentuali);
5. Aggancio del gruppo solutori al trasmettitore dell'emittente;
6. Telegrammi di felicitazioni ai solutori.

tabella 1

Con alcuni espedienti, sia nei Telegrafini che nel programma, di cui si dirà appresso, il collegamento telegrafico bidirezionale sembrerà tanto reale da far percepire come validi non i messaggi orali dell'audio televisivo, ma quelli scritti illusoriamente ricevuti e registrati nell'apparecchio (che invece, come si dirà, derivano da semplici interazioni locali).

Al termine di tutti i quiz viene mandata in onda una tabella con i punteggi delle risposte esatte e le penalità di ogni domanda, elaborati, più o meno fittiziamente, in base alle percentuali delle risposte pervenute: più gente ha indovinato, più basso sarà il punteggio e più alta la penalità (si potrà eventualmente ricorrere a proiezioni reali da un ristretto numero di giocatori). Facili conti sanciranno i vincitori delle piccole sfide familiari.

Al Telegrafino è collegato poi il seguente concorso. Alla fine del programma viene mandata in onda la codifica dei punteggi (usando ad esempio un codice quaternario ad una decina di cifre) elaborata al computer con algoritmi correlati anche all'ora di trasmissione. Ogni giocatore deve prendere nota di questo codice (notificato in video in quanto, essendo identico per tutti, sarebbe inutile impegnare le linee tele-telegrafiche!) per digitarlo poi nel suo Telegrafino. Immeso il codice, un display incrementerà subito il punteggio del valore già calcolato a mano. Alla fine di ogni gara, o a una data prefissata, i giocatori più bravi e più assidui che hanno accumulato un dato punteggio invieranno una cartolina di autocertificazione, o una fotocopia del display, per ricevere dei piccoli premi o per qualificarsi a concorrere all'estrazione di un grosso premio, subordinato ovviamente al controllo dell'integrità dei sigilli del telegrafino vincente.

In definitiva, le peculiarità del gioco sono: un intrattenimento istruttivo per tutti, un premio in punti immediato per i bravi e un capitale di warrant, e di speranza, per i migliori. Un aspetto inoltre da non sottovalutare è l'utilità sociale del trovato in quanto il Telegrafino può far compagnia a molte persone sole.

3. La sequenza temporizzata del programma televisivo

Le 6 fasi principali in cui si articola ogni quiz (tab.1), gestite in normale computergrafica, strettamente correlate alla scaletta del programma televisivo e soprattutto rigorosamente temporizzate, sono dettagliate nella seguente tabella (tempi orientativi):

DESCRIZIONE	sec	rif.	VIDEO	AUDIO
PRENOTAZIONE	3		semaforo rosso	Commenti liberi
	1		semaforo giallo	
	2	T ₁	semaforo verde	Ticchettii Morse
FORMULAZ. DOMANDA	30		elenco 4 opzioni + cronometro	commenti liberi
ACQUISIZ. RISPOSTE	2		nessuna opzione selezionata	(telegrafo fermo)
	2	T ₂	opzione 1 selezionata + telegrafo	Ticchettii Morse
	2		nessuna opzione selezionata	(telegrafo fermo)
	2	T ₂	opzione 2 selezionata + telegrafo	Ticchettii Morse
	2		nessuna opzione selezionata	(telegrafo fermo)
	2	T ₂	opzione 3 selezionata + telegrafo	Ticchettii Morse
	2		nessuna opzione selezionata	(telegrafo fermo)
	2	T ₂	opzione 4 selezionata + telegrafo	Ticchettii Morse
ELABORAZIONE DATI	6-8		conduttore del gioco	Commenti liberi
PERCENTUALI	2-3		istogramma risposta 1	Commenti liberi
	2-3		istogramma risposta 2	
	2-3		istogramma risposta 3	
	2-3		istogramma risposta 4	
	2-3		istogramma risposte non pervenute	
SELEZIONE SEGRETA	6-9		Area puntatore coperta	(suspense)
AGGANCIO (al TX)	6-8		idem + riempimento istogrammi	"passate in RX"
FINE DELL'AGGANCIO	1	T ₃	idem + riempimento completato	"stop"
stacco	5		conduttore del gioco	Commenti liberi
TELEX AI SOLUTORI	10		manipolazione tasto telegrafico	toni Morse

tabella 2

Intramezzati e mimetizzati nella struttura interattiva del gioco (ricetrasmisione Morse apparente) vi sono l'intervallo ΔT (codice della risposta) e l'intervallo ΔT^* (codice della soluzione), che dipendono rispettivamente dal giocatore e dall'emittente TV, e i cui valori si ricavano dalla seguente tabella:

risposta	$\Delta T = T_2 - T_1$	soluzione	$\Delta T^* = T_3 - T_1$
1	$34 \pm 2 \text{ sec}$	1	$75,5 \pm 1,5 \text{ sec}$
2	$38 \pm 2 \text{ sec}$	2	$78,5 \pm 1,5 \text{ sec}$
3	$42 \pm 2 \text{ sec}$	3	$81,5 \pm 1,5 \text{ sec}$
4	$46 \pm 2 \text{ sec}$	4	$84,5 \pm 1,5 \text{ sec}$

tabella 3

I riferimenti T₁, T₂ e T₃ hanno una funzionalità spettacolare (ricetrasmmissione apparente) distante dalla funzionalità tecnica (codici temporali) per evitare che il trovato appaia agli utenti (telegiocatori o telegrafinisti) il comparatore di tempi che esso è in realtà. Il conduttore del gioco deve essere un bravo *tempista* che interagisce con i virtuali interlocutori manovrando un *finto mouse* e un *finto tasto Morse* (eventualmente integrati in un unico strumento che potrebbe denominarsi "*Telemouse*") e deve commentare da *monitor*, in diretta e con molta naturalezza, come se fossero controllate da lui, tutte le fasi della descritta computergrafica.

Durante la fase **Acquisizione risposte** (durata 16 sec, tab. 2) in video, in un riquadro al posto del cronometro, compare un vecchio *telegrafo Morse*. Nei momenti (T₂) di evidenziazione delle opzioni esso è in funzione (caratteristico ticchettio a *sounder* e *zona* in movimento), mentre negli intervalli si ferma. Questo espediente scenografico serve a simbolizzare la ricezione delle trasmissioni telegrafiche dei telegiocatori e il loro smistamento in 4 diverse memorie (l'espediente può essere adottato anche durante la fase della **Prenotazione**, cfr. tab. 2).

Le fasi successive, da **Elaborazione dati** a **Fine dell'aggancio**, non hanno una durata fissa ma leggermente variabile in funzione del già descritto codice della soluzione **At*** (imnesso ovviamente in sede di programmazione computergrafica dell'intero programma TV). Gli *istogrammi* colorati rappresentano le percentuali di tutte le risposte "pervenute" e possono essere scelti in modo arbitrario dagli autori del programma (in funzione della difficoltà dei quiz) oppure ottenuti per *proiezione* da un campione di giocatori realmente collegati, ad esempio presenti nello studio televisivo.

Nella fase **Selezione segreta** viene coperta l'area del puntatore, a sinistra degli istogrammi, in modo che il pubblico possa credere che sia lo stesso conduttore del gioco a *selezionare* l'opzione esatta e a collegare i telegrafini dei solutori al suo *telemouse*. Fatta la selezione il conduttore invita tutti i telegiocatori a **passare in ricezione** premendo il pulsante R (vedi § 4) del loro telegrafino per circa 6-8 sec per effettuare un fantascientifico "aggancio" al trasmettitore dell'emittente TV. Questo espediente, necessario per avere il riferimento T₃ molto preciso, coinvolge il telespettatore e aumenta la credibilità del telegramma perché scollaga percettivamente la "ricezione" dall'azione sul pulsante. L'aggancio può essere reso visivamente con una adatta animazione degli istogrammi: man mano che, ad esempio, si riempiono di un colore diverso, la gente immaginerà l'*interallacciamento* (o quanto meno, per quelli non selezionati, la *sintonizzazione*) di un numero via via crescente di telegrafini. Per creare *suspense* infatti tutti i gruppi potrebbero essere agganciati al trasmettitore delle (fantomatiche) linee tele-telegrafiche, ma solo al momento del telegramma (dopo 5 sec) si avrà il responso, diretto o indiretto.

Questo telex apparentemente trasmesso personalmente dal conduttore è in realtà registrato. Dev'essere convenzionale, immediatamente riconoscibile ad orecchio e, inoltre, a toni per avere una valenza "orale" (il *sounder* possiede un'intrinseca valenza di scrittura). In video può essere sovrimpresso il relativo significato in chiaro (ad esempio: R.i.s.p.o.s.t.a e.s.a.t.t.a, c.o.m.p.l.i.m.e.n.t.i).

Per aumentare il realismo e considerata la natura principalmente ludica del sistema il conduttore può anche alludere a trasmissioni o agganci selettivi, antiridondanti, estremamente economici, ecc.

4. L'hardware del trovato

Analogamente alla simulazione in video appena descritta, anche il comparatore di intervalli temporali, cioè, in sostanza, l'hardware del trovato, è mimetizzato in modo da sembrare un "telegrafino" cioè un piccolo ricetrasmittitore radiotelegrafico. In realtà esso è una rete temporizzata (o un microprocessore) con 2 soli tasti, T (trasmissione) ed R (ricezione), per l'immissione dei dati, cioè i codici Δt e Δt^* già descritti (cfr. § 3), e che controlla le seguenti "periferiche" (che, come già ampiamente descritto, hanno sostanzialmente funzione psicologica):

- 1) una spia luminosa P, di colore rosso e/o verde, che segnala l'inizio del ciclo temporizzato, la prenotazione al gioco e poi la memorizzazione di una risposta esatta o errata;
- 2) una spia lampeggiante T e un oscillatore Morse (a toni) che simulano la trasmissione (2 sec) del numero dell'apparecchio;
- 3) una spia luminosa R e un generatore di ronzio di fondo che simulano la sintonizzazione in ricezione (da T_3 al Reset);
- 4) una spia E (riserva di energia) che con l'abbassamento di luminosità simula picchi di assorbimento in trasmissione (con conseguente necessità di un tempo di rigenerazione o recupero energia) fornendo così una ragione apparente dell'uso non continuativo, e in generale "parsimonioso", dell'apparecchio. L'espediente serve in realtà a scoraggiare pressioni fuori fase dei tasti e a mimetizzare ulteriormente il funzionamento reale basato sulla banale comparazione dei tempi;
- 5) un sounder, in pratica un piccolo relè abbastanza rumoroso, che nel caso di risposta esatta ticchetta, contemporaneamente alla manipolazione in video del tasto telegrafico, la sequenza Morse convenzionale del telegramma di felicitazioni;

Per ogni ciclo temporizzato (o per ogni collegamento interattivo o, ancora, per ogni quiz) il tasto T va pigiato solo due volte e il tasto R una sola volta. La prima pressione di T, sincronizzata col riferimento T_1 (tab. 2) in video, fa iniziare nel trovato il seguente ciclo che si resetta automaticamente dopo 100 secondi:

rif	sec	TASTO T	TASTO R	SPIA P	SPIA T OSCILL	SPIA R RONZIO	SPIA E	NOTE
T_1	2	pigiato	disabil.	rossa	si	no	fioca	START / prenotazione
	10	disabil.			no			rigeneraz. batterie
		abilitato					normale	abilitaz. apparente T
T_2	2	pigiato	disabil.	rossa	si	no	fioca	risposta al quiz
	10	disabil.						rigeneraz. batterie
58		apparentem abilitato	abilit.	rossa	no	si	normale	R agisce in rilascio
	> 4		pigiato					inizio aggancio a TX
								fine aggancio a TX
T_3	5	apparentem abilitato		ros/ver		no		sintonizz. e/o agganc.
T_3+15	10		abilit.					sounder si/no
								memorizzaz. risposta
100			disabil.	spenta		no		RESET automatico

Tabella 4

Il tasto R viene abilitato dopo 58 sec per essere disponibile solo quando serve. Il giocatore lo deve tenere pigiato dal momento in cui il conduttore in video invita a "passare in ricezione" fino allo STOP. A differenza del tasto T agisce al momento del rilascio (all'istante T₃) e solo se è stato pigiato continuativamente per almeno 4 secondi.

Il tasto T deve essere premuto esclusivamente durante il tempo in cui l'opzione è evidenziata in video, come se si cliccasse assieme al conduttore. In caso contrario c'è il rischio di superare le tolleranze - peraltro più che ampie, essendo di circa ± 2 sec - e di immettere dati inesatti o incompatibili con la sequenza. All'occorrenza potrebbe esserci una spia di errore di sequenza, la cui funzione apparente sarebbe quella di segnalare interferenze atmosferiche (di comodo) o disturbi di qualsiasi genere.

Durante la fase Percentuali (tab. 2) ogni telegrafista, per così dire, si vedrà dentro l'istogramma (delle percentuali di risposte) dell'opzione prescelta. Anche questa illusione, oltre a quella del telex riservato, gli farà seguire il programma televisivo in modo più coinvolgente, nonché, a seconda dei casi, più proficuo.

Quando il codice della risposta AT, immesso a sua insaputa dallo stesso telegiocatore, coincide con il codice della soluzione AT*, immesso dal telegiocatore sempre inconsapevolmente (stavolta però dietro la guida, per così dire "occulta", del conduttore in video) il sistema, dopo 5 sec, fa ticchettare il sounder per 10 sec dando l'illusione della diretta e la sensazione, acustica e tattile, della ricezione e trascrizione del telegramma. Alla fine la spia P da rossa diventa verde per indicare anche visivamente la vittoria e dopo una manciata di secondi, al termine del ciclo, si spegne, indicando, più o meno fittiziamente (v. § 5), la memorizzazione di quella risposta esatta. Nel caso di risposta errata o mancante la spia P rimane sempre rossa fino al RESET e il suo spegnimento indica invece che è stato memorizzato un errore.

Oltre ai "trucchi" elettronici di cui si è detto un efficacissimo trucco psicologico è certamente quello di dotare l'apparecchietto di un'antenna finta, a guisa di un telefonino o di un radiocomando da puntare verso il televisore durante la "ricetrasmisione".

Per evitare pressioni involontarie o accidentali dei tasti è bene montarli un po' incassati rispetto all'involucro dell'apparecchio.

Gli accorgimenti descritti non solo non infastidiscono l'utente, ma sono più che sufficienti per il buon funzionamento del sistema, al punto che nessun utente finale potrebbe discriminare il trovato da un ricetrasmittitore Morse reale adoperato per lo stesso scopo.

5 - Il sistema dei punteggi e il concorso

Il gioco finora descritto è autosufficiente, ma l'uso del trovato risulta più appetibile con un adeguato sistema di premiazione.

Prima di ogni quiz viene comunicata la relativa materia e si hanno alcuni secondi, scanditi dai colori di un semaforo, per stabilire se prenotarsi o no (cfr. tab. 2). Se ci si sente preparati si clicca al VERDE, si gioca e alla fine si ha un punteggio positivo o negativo; se invece non si vuole rischiare si passa. La mancata risposta dopo la prenotazione equivale, come già accennato, ad una risposta errata, che comporta una penalità più o meno grave.

Le quantità delle risposte pervenute che, come già detto (§ 3), sono più o meno arbitrarie, servono per elaborare la classifica di tutte le domande del programma, ad esempio 7. Con criterio grosso modo docimologico avranno un punteggio più alto e una penalità più bassa le domande che hanno avuto il minor numero di risposte esatte perché risultate più difficili. Al termine del programma viene allora mandata in onda una tabella dei punteggi come la seguente (senza la parte tratteggiata), in base alla quale, con solo carta e matita, si possono calcolare i punteggi raggiunti (nell'esempio variabili da +28 a -6) e, soprattutto, proclamare i vincitori di qualche piccola sfida tra amici "telegiocatori".

punti	percentuale	domanda	risp. esatta	penalità	orario
1	58	4 ^a	2	-3	20.32
2	51	2 ^a	3	-2	20.10
3	41	3 ^a	3	-2	20.26
4	38	7 ^a	4	-2	21.18
5	25	1 ^a	1	-1	20.03
6	23	5 ^a	3	-1	20.45
7	18	6 ^a	1	-1	21.02

Tabella 5

Il telegrafino si presta poi ad un concorso a carattere nazionale tra i giocatori che al termine di un ciclo di trasmissioni o ad una certa data hanno accumulato, ad esempio, 100 punti. Basterà l'invio di una dichiarazione con i propri dati per partecipare ad un sorteggio con grossi premi. Ovviamente nel caso di estrazione bisognerà dimostrare di aver effettivamente diritto al premio.

A questo scopo occorrono telegrafini sigillati e, per così dire, omologati, con un orologio interno programmato per il maggior numero possibile di anni (in funzione della durata delle pile) e predisposto per una regolazione non superiore, per esempio, a ± 1 min alla settimana. Un microprocessore, memorizzate le 7 risposte (esatte o errate) ognuna con l'orario in cui è stata data, calcola automaticamente il punteggio non appena si immette la traduzione in codice della tab.5, comprensiva della parte tratteggiata. Alla fine del programma televisivo viene allora comunicata la codifica dei punteggi, del tipo TTNSRTSSNR, elaborata al computer con un opportuno algoritmo. Il telegiocatore deve digitare questo codice nel suo Telegrafino usando tasti supplementari (che eventualmente possono includere T ed R) e subito il punteggio nel display si incrementerà del valore già calcolato a mano. Per proteggere il codice si può prevedere un'autodisattivazione a tempo o dopo un certo numero di tentativi di violazione.

Poiché il programma interattivo descritto è in diretta è possibile annullare qualche domanda nei casi, non rari, di contestazione della validità di una risposta. Se il reclamo arriva in tempo un notaio può annullare qualche domanda prima di elaborare e notificare il codice dei punteggi di cui sopra.

6 - Considerazioni a margine

6.1 - La psicologia dell'illusione

Usando le parole di Mario Lucidi "ogni persona coglie solo ciò che il suo atteggiamento psicologico gli permette di cogliere". Se qualche "intellettuale" forse coglierà nel e del telegrafino solo il banale aspetto tecnico o il gadget, la gente comune invece lo vedrà come esso vuole apparire, e non solo perché "ama essere ingannata" o perché non potendo telefonare alla TV si accontenterà di telegrafare, ma soprattutto perché nell'era telematica la mia invenzione lungi dall'apparire fantascientifica è credibilissima.

Il Telegrafino si può considerare un sistema di TV interattiva o anche, meglio, di "Personal TV", perché instaura un rapporto percepito come privato con il presentatore del programma. I sensi dei telespettatori, ingannati da trucchi di tipo illusionistico, vengono deviati verso una direzione diversa da quella normale. La TV guida l'immaginazione, un po' come accade nei videogiochi.

Tecnicamente il Telegrafino può funzionare benissimo anche con un programma registrato, ma psicologicamente verrebbe rigettato o comunque perderebbe buona parte del suo fascino se ciò fosse noto a priori. Il famoso "senso della diretta" infatti, com'è risaputo, rimane anche in videocassetta; il buccoliano "senso del tempo" della mia invenzione invece, probabilmente, si perderebbe.

Handwritten signature: Andrea

6.2 - La telegrafia

La telegrafia è una lingua strana, scritta e al contempo orale.

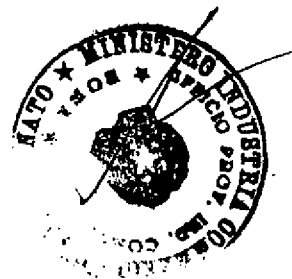
La valenza di grafia insita nella ricezione a sounder forse non deriva solo dall'essere associata al rumore dei vecchi telegrafi.

Manipolare un tasto telegrafico non solo è come scrivere, ma è anche come parlare. Il Morse fonetico rimanda al primordiale linguaggio a colpi (tiptologia), certamente connesso alla metrica classica. Infatti l'abbreviazione (si pensi al famoso codice Q) più che alla riduzione di tempo è funzionale all'orecchiabilità.

Come trait d'union tra scritto/stampa e orale/manoscrittura il Morse è l'unica lingua capita sia dalle macchine che dall'uomo.

Al contrario della RTTY, com'è noto, la durata dei segni Morse non è assoluta, fissa, ma variabile e relativa. I segni non sono isolati ma uniti da legamenti di tipo musicale.

Il sistema di codifica temporale adottato nel trovato, in buona sostanza, è di tipo telegrafico e metrico, una comparazione tra tempi brevi e tempi lunghi.



RIVENDICAZIONI

1. Dispositivo elettronico a rete temporizzata discriminatore di intervalli temporali e utilizzabile come un mouse a distanza per seguire interattivamente particolari programmi televisivi a quiz;
2. Sistema di codificazione temporale mimetizzata della risposta ai quiz televisivi di cui al punto 1;
3. Sistema di codificazione temporale mimetizzata della soluzione dei quiz televisivi di cui al punto 1;
4. Tutte le descritte soluzioni per simulare una ricetrasmisione telegrafica apparente, supportata dal normale canale televisivo unidirezionale, in un programma televisivo a quiz;
5. Tutte le descritte soluzioni per simulare una ricetrasmisione apparente complementare e sincronizzata alla precedente messe in atto nel dispositivo rivendicato al punto 1;
6. Sequenza computergrafica temporizzata delle fasi interattive simulate in video, sia con software dedicato che commerciale;
7. Programma televisivo a quiz interattivi strutturato secondo quanto rivendicato al punto 4;
8. Sistema di punteggio di tipo docimologico e sistema di concorso a raccolta punti nel programma a quiz rivendicato al punto 7.

