



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

DOMANDA NUMERO	102000900823098
Data Deposito	21/02/2000
Data Pubblicazione	21/08/2001

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	B		

Titolo

SPECIALE CAMERA D'ARIA CON ALLOGGIATI ALL'INTERNO DELLA STESSA, SISTEMA ELETTRONICO DI QUALSIASI PROGETTAZIONE POSSIBILE, CON SISTEMI A SCHEDA E ALTRI SENSORI ADATTI ALLO SCOPO DI SEGNALAZIONE, O DI TRASMISSIONE ANCHE A RILEVAZIONE RADAR

AL MINISTERO DELL'INDUSTRIA E DEL COMMERCIO CENTRALE DEI BREVETTI PER INVENZIONI
MODELLI E MARCHI VIA MOLISE 3 ROMA

DESCRIZIONE DEFINITIVA DEL BREVETTO A P 00 A 00002 CON IL TITOLO "SPECIALE CAMERA D'ARIA" CON ALLOGGIATI ALL'INTERNO DELLA STESSA, SISTEMA ELETTRONICO DI QUALSIASI PROGETTAZIONE POSSIBILE, CON SISTEMI A SCHEDA E ALTRI SENSORI ADATTI ALLO SCOPO DI SEGNALEZIONE, O DI TRASMISSIONE ANCHE A RILEVAZIONE RADAR CHE METALLICA ..

1° CAMPO di Calcio Elettronico con il 2° ARBITRO IN VIDEODECISIONE.

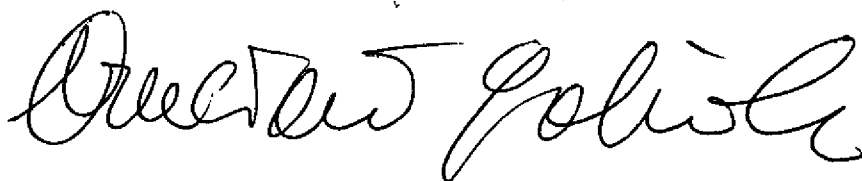
Il 2° Arbitro di Calcio corregge il Collega Centrale, da errori di valutazioni, tramite le CONSOLES di Rilevazioni che Tramite Telecamere posizionate all'Interno delle porte con chiara Visione può trasmettere Decisione da prendere.

3° Dalle CONSOLES si possono vedere sia il fallo laterale, che il pallone fondo campo CONTEMPORANEAMENTE Si possono cambiare i colori delle linee laterali in tempo REALE, nei casi di Nebbia, per mancata visibilità così non verranno più sospese le gare per impraticabilità, e poi essere ripetute migliorando la Direzione della gara stessa.

4° La Bandierina elettronica è dotata di un sistema elettronico, a Ricetrasmittente che consente di ascoltare in tempo reale la decisione del Collaboratore all'Arbitro Centrale, con i PULSANTI da uno a OTTO alloggiati all'asta della Bandierina stessa, ognuno risponde ad una Regola da Applicare, esempio, premendo il pulsante uno si ascolta una VOCE che comunica il Rigore, premendo il pulsante due comunica Fuorigioco, premendo il pulsante tre comunica una Espulsione, e così via fino alla completa collaborazione, evitando assembramenti attorno al Direttore di Gara e suoi Collaboratori per decisioni da prendere, COME DI RECENTE VISTO PIU VOLTE.

5° La Porta che consente di Rilevare il passaggio del Pallone superando tutta la Linea di Porta, Così chiamato GOAL Fantasma, è stata sistemata alla Distanza di centimetri 34,04 DIETRO LA PRIMA PORTA fino alla distanza di due metri per consentire di rilevare dalle onde magnetiche a bassa frequenza, e senza alcun minimo rischio sia per i giocatori che per addetti ai lavori, Consentendo la sistemazione dei SENSORI di rilevare il passaggio del Pallone al Momento che lo stesso abbia passato tutta la Linea di Porta, così il sistema sia a Rilevazione Magnetica che a Rilevazione Elettronica consente di trasmettere in tempo reale l'assegnazione di un GOAL tramite la scritta su cartelloni elettronici che alla CONSOLES, Direttore di Gara tramite Vibra cal.

Le rilevazioni del passaggio del Pallone verranno adottate in qualsiasi sistema, e da Angolazioni diverse sia dentro la Porta che all'esterno della Porta stessa o a distanza, quanta serve per il Progetto di rilevazione elettronica.



6° La speciale Camera D'aria, che alloggia all'Interno della stessa una RAGNATELA DI MICROCAMERADARIA ha lo scopo di consentire L'alloggiamento del sistema Elettronico con la sicurezza del 100% di ammortizzare i colpi dati da calci che lo stesso Pallone prende durante una Partita di Calcio, avendo una garanzia di Durata di 10 ore effettive di giuoco, per la stessa rilevazione elettronica, come dal disegno allegato.

7° Il rettangolo di giuoco viene adattato con l'installazione di centimetri 12 di larghezza e la profondità da stabilire al momento secondo le normative tecniche vigenti in merito alle installazioni, per poter giocare una partita di Calcio anche con la Nebbia installando dei neon con la doppia alimentazione a batteria.

8° Nelle paline dei Calci d'angolo e del Centrocampo sono installati dei sistemi RADAR a frequenza minima per la Rilevazione del Pallone sia nei Calci d'angolo che nei falli Laterali, agevolando i collaboratori, oppure togliendoli da tale incarico, rilevando un metallo qualsiasi, e tutti quelli adattabili, sistemati sui esagoni e pentagoni del Pallone.

9° Le segnalazioni Luminose si possono Alloggiare all'Interno delle due porte, "come da disegno allegato" che sono collegate tra loro con uno spessore che parte dai 36 centimetri fino al metro e cinquanta in materiale PLEX GLASS trasparente come da norme viventi che consente la sicurezza dei Giocatori.

SAN BENEDETTO DEL TRONTO
Li 19/11/2000



AL MINISTERO DELL'INDUSTRIA E DEL COMMERCIO CENTRALE DEI BREVETTI PER INVENZIONI
MODELLI E MARCHI VIA MOLISE N.3 ROMA.

RIVENDICAZIONI DEFINITIVE DEL BREVETTO N. AP. 00 A0002 con il Titolo "Speciale Camera D'Aria"
Con alloggiati all'Interno della Stessa, sistema ELETTRONICO di Qualsiasi Progettazione possibile, con Sistemi a
Scheda e altri sensori adatti allo scopo di segnalazione, o di Trasmissione anche a Rilevazione Radar che Metallica.

Nella foto 1* si evidenzia tutto il PROGETTO del Campo Elettronico, con tutte le Componenti Elettroniche che
Fisse, i due pali dietro il primo, serve a tenere alloggiati sia i sensori, che il sistema a rilevazione metallica, che
OTTICO, Consentendo di vedere a tempo reale il passaggio della palla e comunque assegnare un GOAL, in caso
Che il Direttore di Gara non accordasse l'avvenuto passaggio del Pallone dalla linea di Porta, e la CONSOLLE che
Serve al Secondo Arbitro di Calcio a collaborare con il Collega Centrale, e tutto a Vantaggio della Trasparenza sulle
Decisioni da prendere.

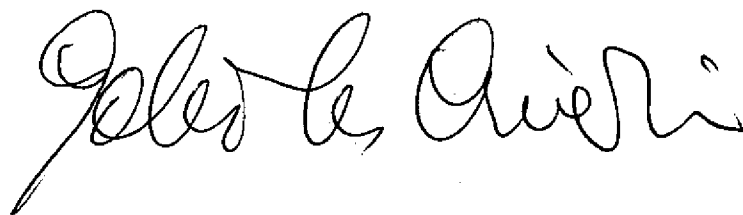
Nella foto 2* 3* si possono vedere le figure, che il sistema sempre elettronico, a vantaggio della mancata
collaborazione tra il Direttore di gara e i suoi Collaboratori, in sostegno vengono utilizzati i sistemi descritti, con il
vantaggio di accelerare, sia lo svolgimento della gara, che le perdite di tempo, a volte più di 5 minuti, per avere la
risposta dal collaboratore, e quasi sempre un' espulsione, e con ammonizioni, con circa 15 giocatori, che vogliono a
sua volta una decisione diversa da quella presa..

Nelle foto 4* 5* 6* 7* 8* vengono spiegati i sistemi da adottare per la realizzazione dell'intero progetto, come
descritto nelle figure precedenti, 1* 2* 3*.

Nella figura 9* vengono descritti i sensori e il sistema da alloggiare all'interno della camera d'aria che tra la parete
Interna del cuoio facente parte del corpo pallone, camera d'aria.

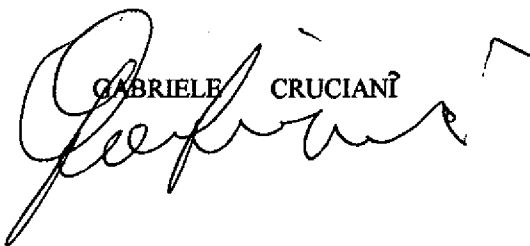
Nella Figura 10* e 11* si possono evidenziare e vedere i sensori all'interno del Pallone, ed alloggiati sia dentro alla
Camera d'aria che tra cuoio e camera d'aria, come descritto nelle figure, 1* 2* 3* 4* 5* 6* 7* 8* 9*.

Nella figura 12* si possono vedere sia la doppia Porta che tra loro hanno uno spessore di PLESSIGLAS
trasparente, che consente di vedere bene il pallone al momento che il Portiere, blocca la palla se la stessa abbia o no
passato la linea di porta cioè la prima porta, come descritto alle precedenti figure, tanto da poter utilizzare, lo
stesso spazio, per la pubblicità sia durante una gara che stabile, come descritto dalle tabelle 1* 2* 3* 4* 5* 6* 7*
8* 9* 10* 11*.

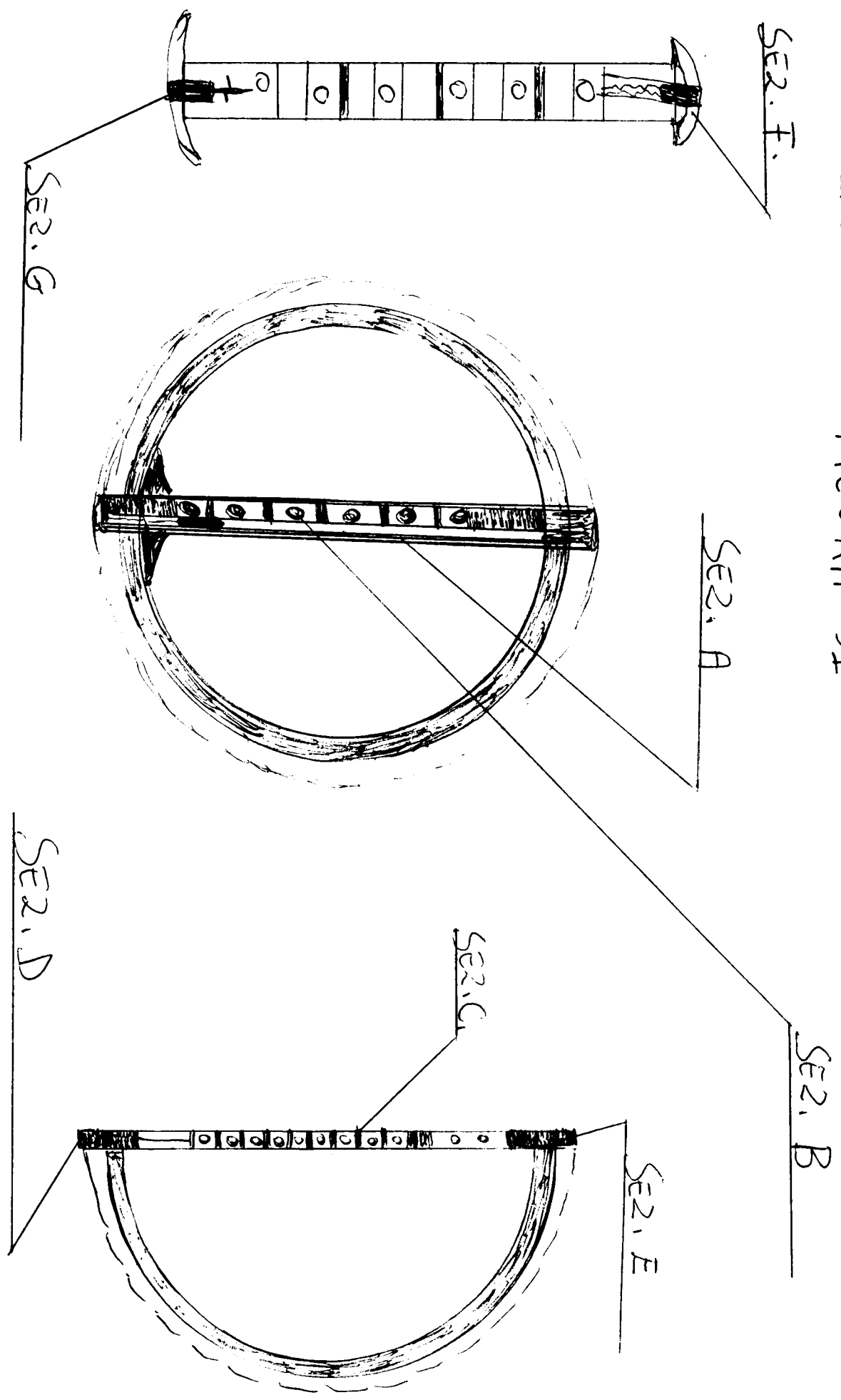


Comunque sono applicabili tutti i sensori in commercio Mondiale, che sistemi, come ad esempio a Radiofrequenza, e trasmissione, e soprattutto le distanze dietro la porta e l'area di porta, come per rilevare il passaggio del pallone sulle linee laterali, a rilevazioni RADAR consentendo ai collaboratori, di occuparsene meno per la fuoriuscita del pallone, e consentendo di collaborare con il Direttore di gara, che la stessa sistemazione di telecamere all'interno della seconda porta, e soprattutto sui pali del calcio d'angolo, che servono per vedere i falli dentro all'area di porta e sia per il passaggio del pallone denominato il GOAL FANTASMA, che lo stesso Arbitro viene aiutato dal Collega, che alla Consolle sistemata al centro campo o alla tribuna, che rivedendo in tempo reale la palla in caso non sia rilevata la Segnatura da parte del direttore di Gara Centrale, assegnerebbe lui stesso e lo comunicerebbe al Collega, sempre in Tempo Reale l'avvenuta segnatura di un GOAL, o di falli sfuggiti sempre all'Arbitro Centrale, come descritto ed Evidenziato nelle figure 1* 2* 3* 4* 5* 6* 7* 8* 9* 10* 11*, in particolare la figura 1* 3* 4* 5*.

SAN BENEDETTO DEL TRONTO
Li 21/ 10/ 00

GABRIELE CRUCIANI


DISEÑO FIGURA 1-



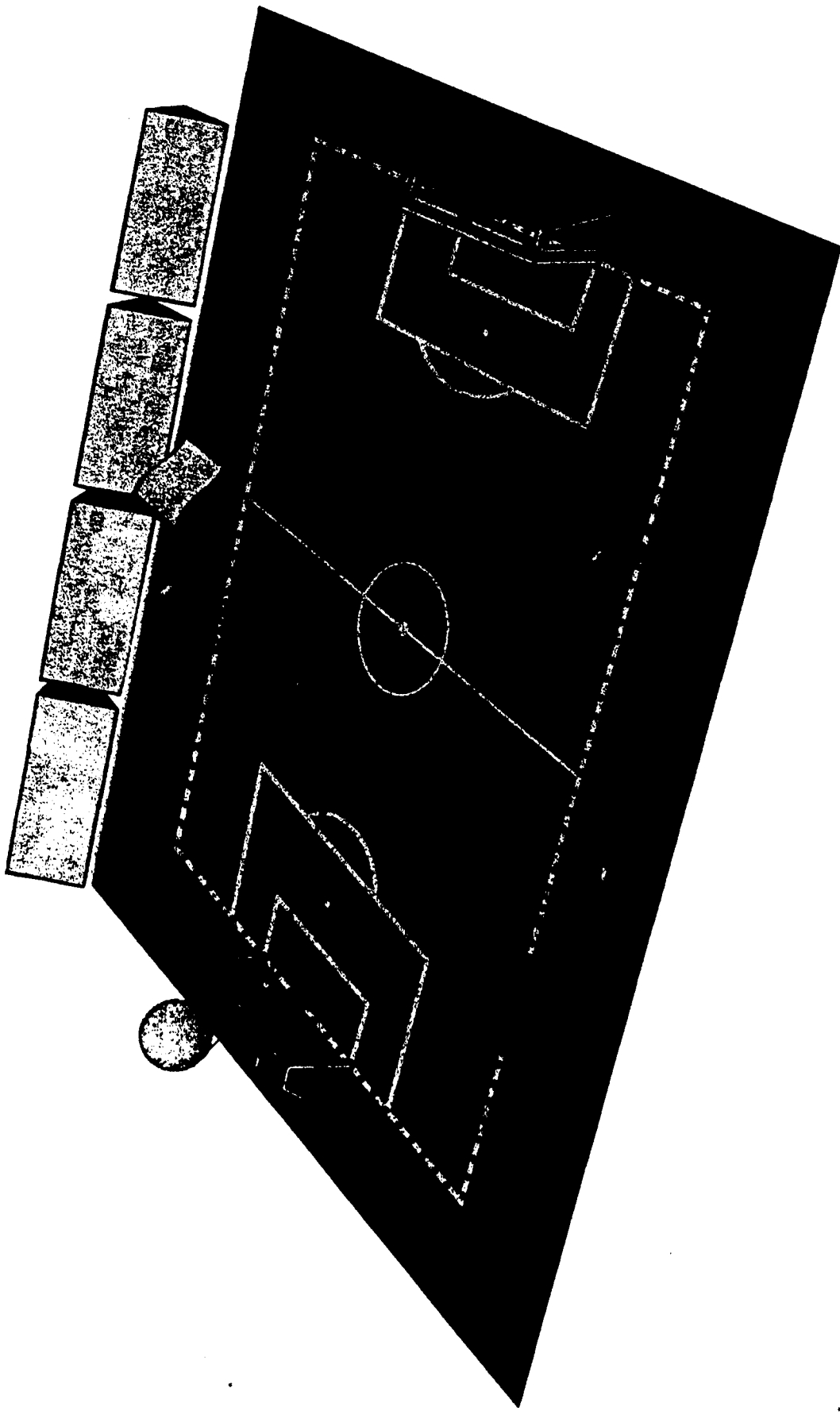
Enviado Foliole



Official Ball



Blue 21 - 13/09/03



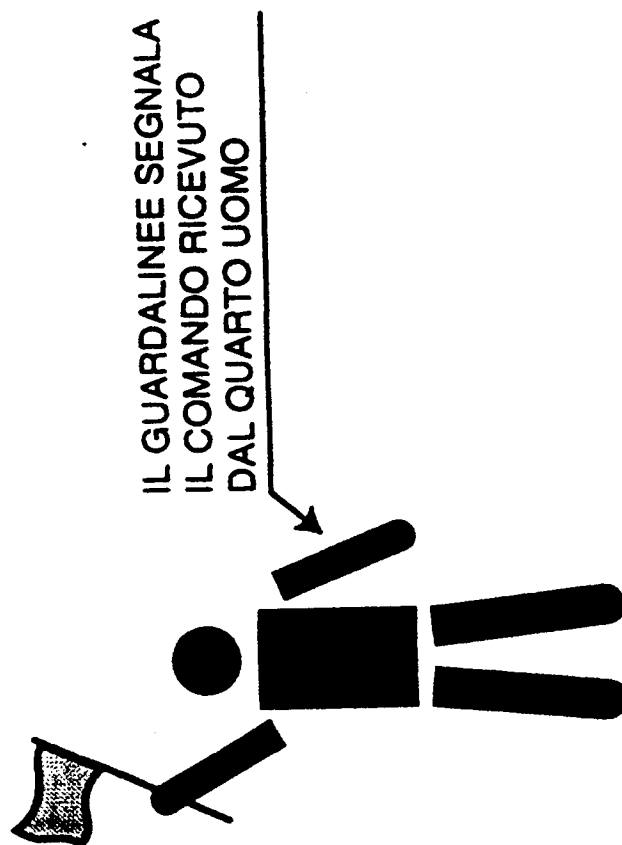
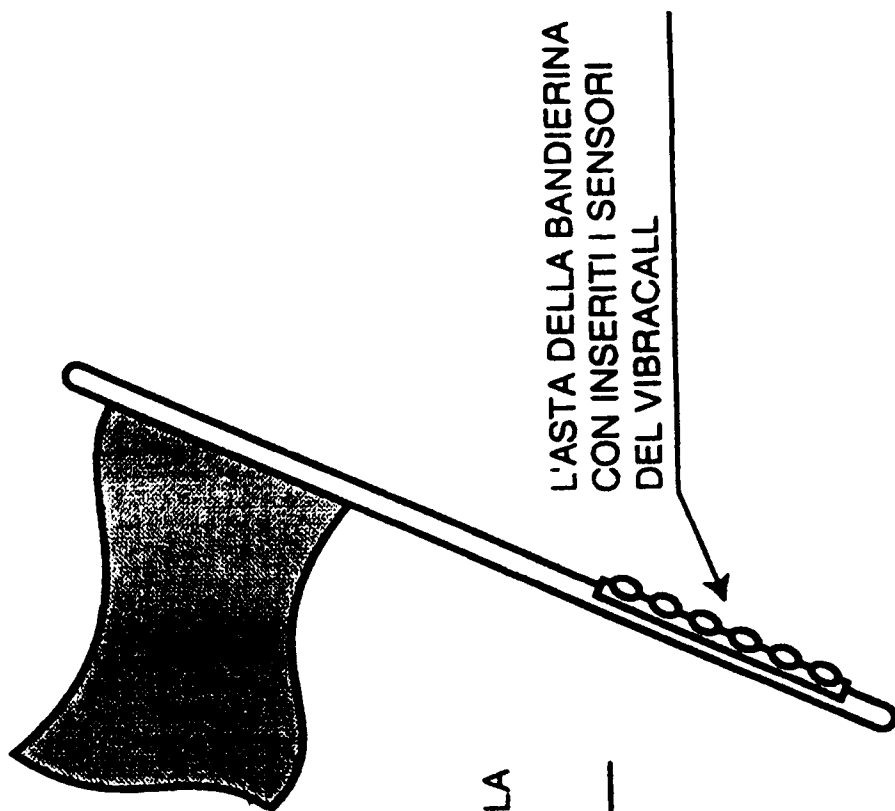
IL GUARDALINEE SEGNALE LE IRREGOLARITA' TRAMITE UN'APPPOSITA RICETRASMETTENTE SISTEMATA SOTTO AL BAVERO DELLA DIVISA. L'ARBITRO HA COSI' MODO DI DECIDERE RICEVENDO L'IMMEDIATA COMUNICAZIONE DEI DUE COLLABORATORI CON QUESTA INNOVAZIONE SI EVITANO PERDITE DI TEMPO, CONTESTAZIONI, ESPULSIONI E A VOLTE ANCHE INVASIONI DI CAMPO EVITANDO ALL'ARBITRO DI CORRERE CON TUTTI I GIOCATORI E INEVITABILI CONTESTAZIONI VERSO I SUOI COLLABORATORI.

LE LINEE RIMANGONO A SEGNALE ATTUALE

SIA IL CAMPO DA CALCIO CHE IL CAMPO DA TENNIS VIENE REALIZZATO CON MATERIALE PLASTICO DI cm 25 DI PROFONDITA' E cm 12 DI LARGHEZZA. ALL'INTERNO DELLA LINEA DEL CAMPO VIENE SISTEMATO UN NEON DI QUALSIASI COLORE, CHE VERREBBE ACCESO DAL GUARDALINEE SIA PER SEGNALE L'USCITA DEL PALLONE DAL TERRENO DI GIOCO SIA L'USCITA DA FONDO CAMPO. QUESTO SISTEMA DAREBBE LA CERTIEZZA DI NON RINVIARE LE PARTITE SIA PER IMPRATICABILITA' DEL CAMPO PER NEVE O ALTRI MOTIVI.

2. *Cruciver Polarity*

2
13/09/03
[Signature]



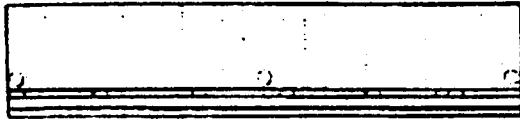
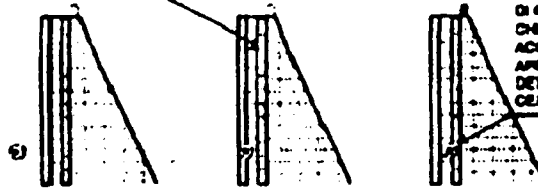
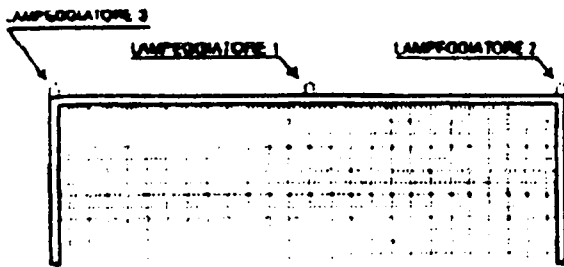
W. Cusack Polk

QuS 13/09/03

OGNI 20 CM SONO APPLICATI DEI SENSORI CHE SEGNALETEREBBERO ALLA TERZA LAMPADA IL PASSAGGIO DEL PALLONE DELLA LINEA DI PORTA SISTEMATI SIA SUI PALI LATERALI CHE SULLA TRASVERSA A CENTRO DELLA SECONDA PORTA. LA DISTANZA DELLA SECONDA PORTA APPLICATA È DI CM 36,308 DALLA LINEA DEL FONDO CAMPO

GOAL

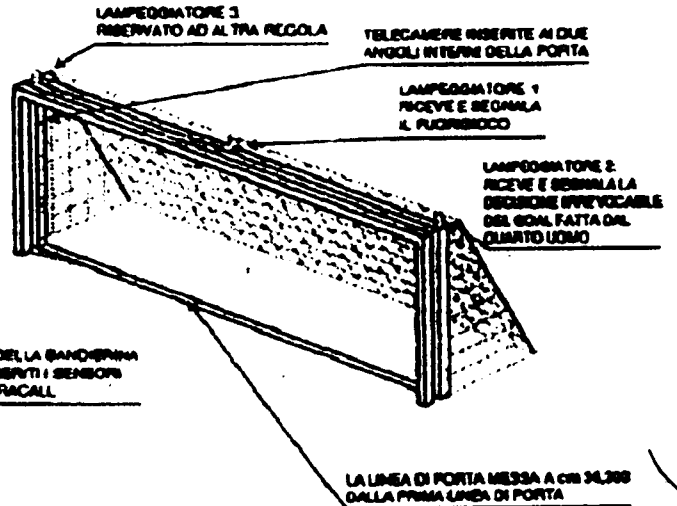
IL PALLONE CON DUE FASCE DI METALLO INTERNE INCROCIATE CHE AL MOMENTO FAREBBE ACCENDERE IL SEGNALE APPLICATO ALL'ANGOLO SINISTRO DELLA PORTA DANDO CON LA CERTEZZA DEL GOAL



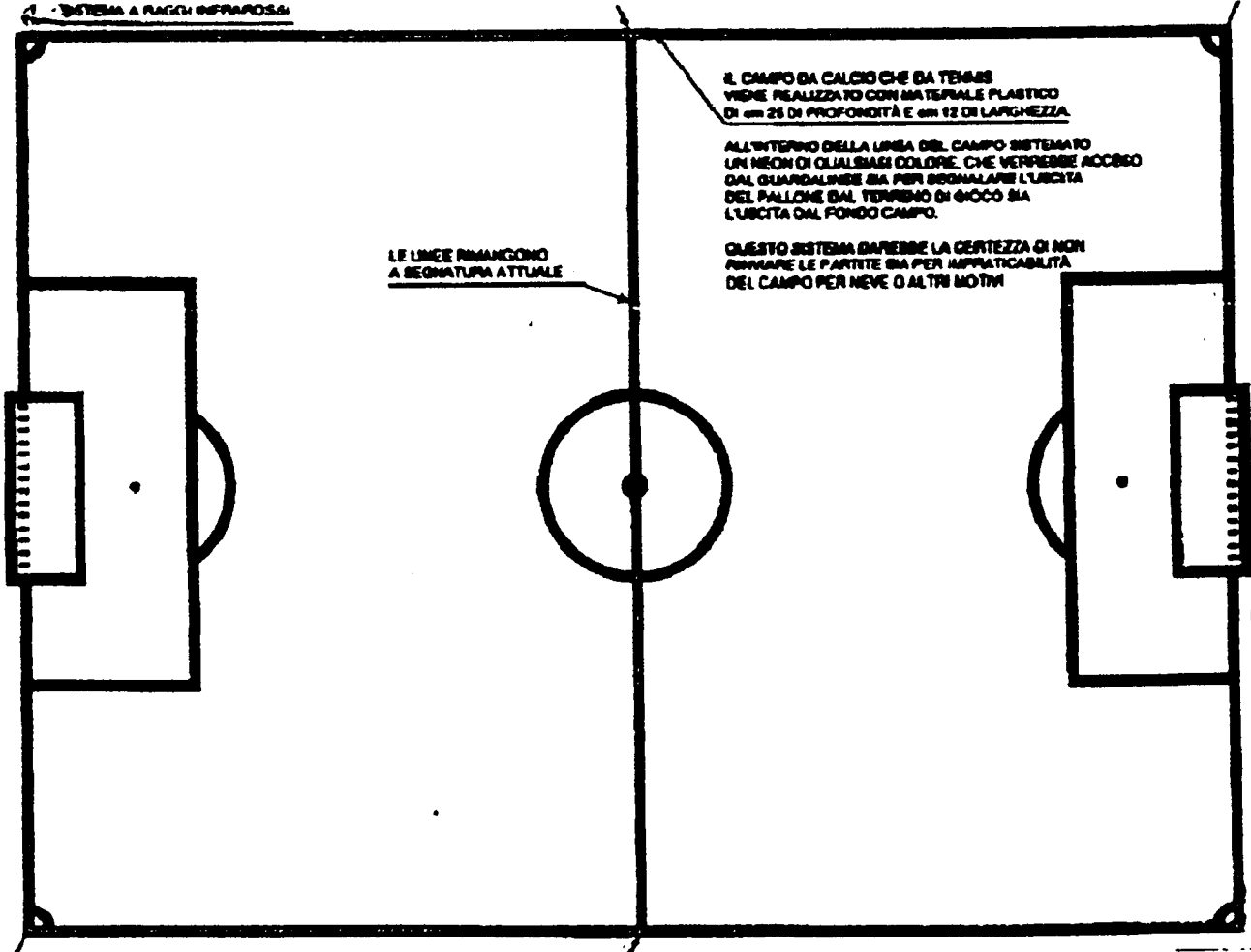
IL TELECOMANDO USATO DAL QUARTO UOMO CHE SEGNALE AL GUARDALINEE CHE ALL'ARBITRO SIA AGLI SPETTATORI



IL GUARDALINEE SEGNALE IL COMANDO RICEVUTO DAL QUARTO UOMO



SISTEMA A RAGGI INFRAROSSI



IL CAMPO DA CALCIO CHE DA TENNIS VIENE REALIZZATO CON MATERIALE PLASTICO DI CM 26 DI PROFONDITÀ E CM 12 DI LARGHEZZA

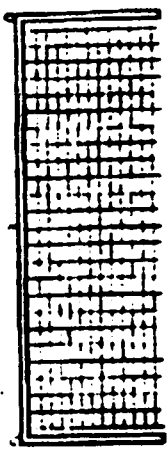
ALL'INTERNO DELLA LINEA DEL CAMPO SISTEMATO UN NEON DI QUALSIASI COLORE CHE VERREBBE ACCESO DAL GUARDALINEE SIA PER SEGNALE L'USCITA DEL PALLONE DAL TERRENO DI GIOCO SIA L'USCITA DAL FONDO CAMPO.

QUESTO SISTEMA DAREBBE LA CERTEZZA DI NON RIMANERE LE PARTITE SIA PER IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO PER NEVE O ALTRI MOTIVI

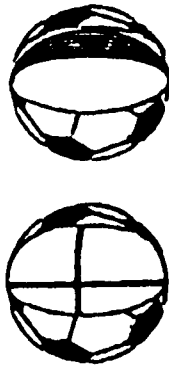
LE LINEE RIMANGONO A SEGNALE ATTUALE

Quel 19/09/03

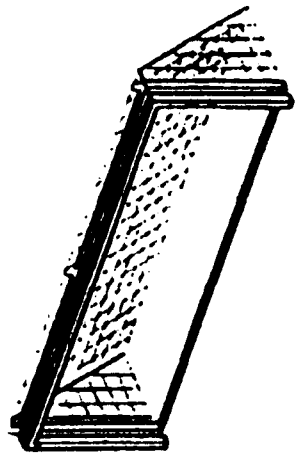
+ Quel 19/09/03



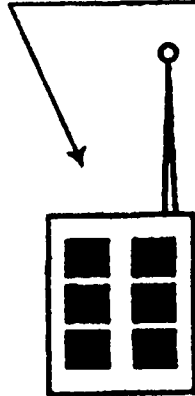
GOAL



ALL'INTERNO DEL PALLONE VENGONO
CUCITI DEI FILI DI RAME DI MINIMO
SPESORE DAL PESO DI CIRCA 10 g.
RIPORTANDO IL PESO DEL PALLONE
NEI TERMINI DEL REGOLAMENTO



IL TELECOMANDO USATO
DAL QUARTO UOMO CHE SEGNA
SIA AL GUARDALINEE CHE ALL'ARBITRO
SIA AGLI SPETTATORI



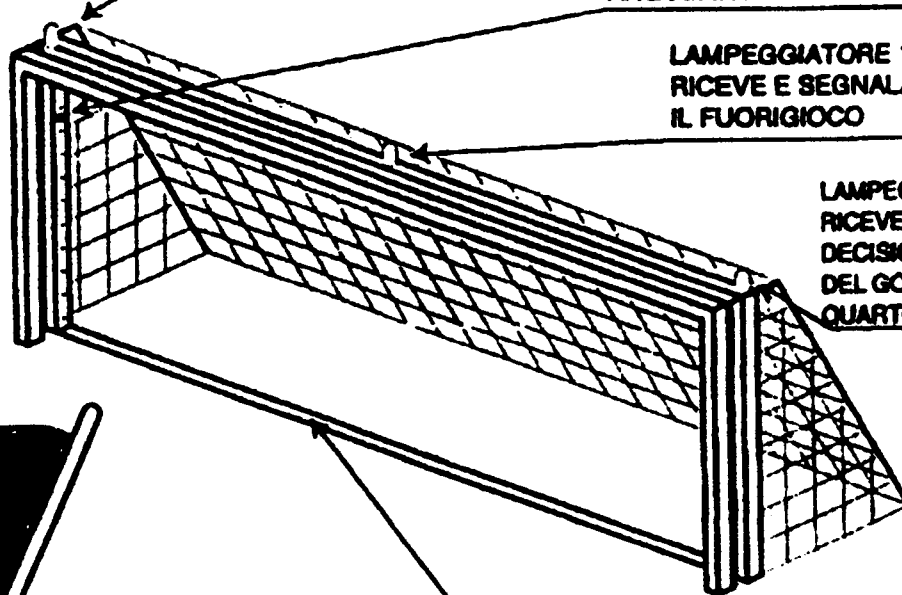
IL GUARDALINEE SEGNA
IL COMANDO RICEVUTO
DAL QUARTO UOMO

LAMPEGGIATORE 3:
RISERVATO AD ALTRA REGOLA

TELECAMERE INSERITE AI DUE
ANGOLI INTERNI DELLA PORTA

LAMPEGGIATORE 1:
RICEVE E SEGNA
IL FUORIGIOCO

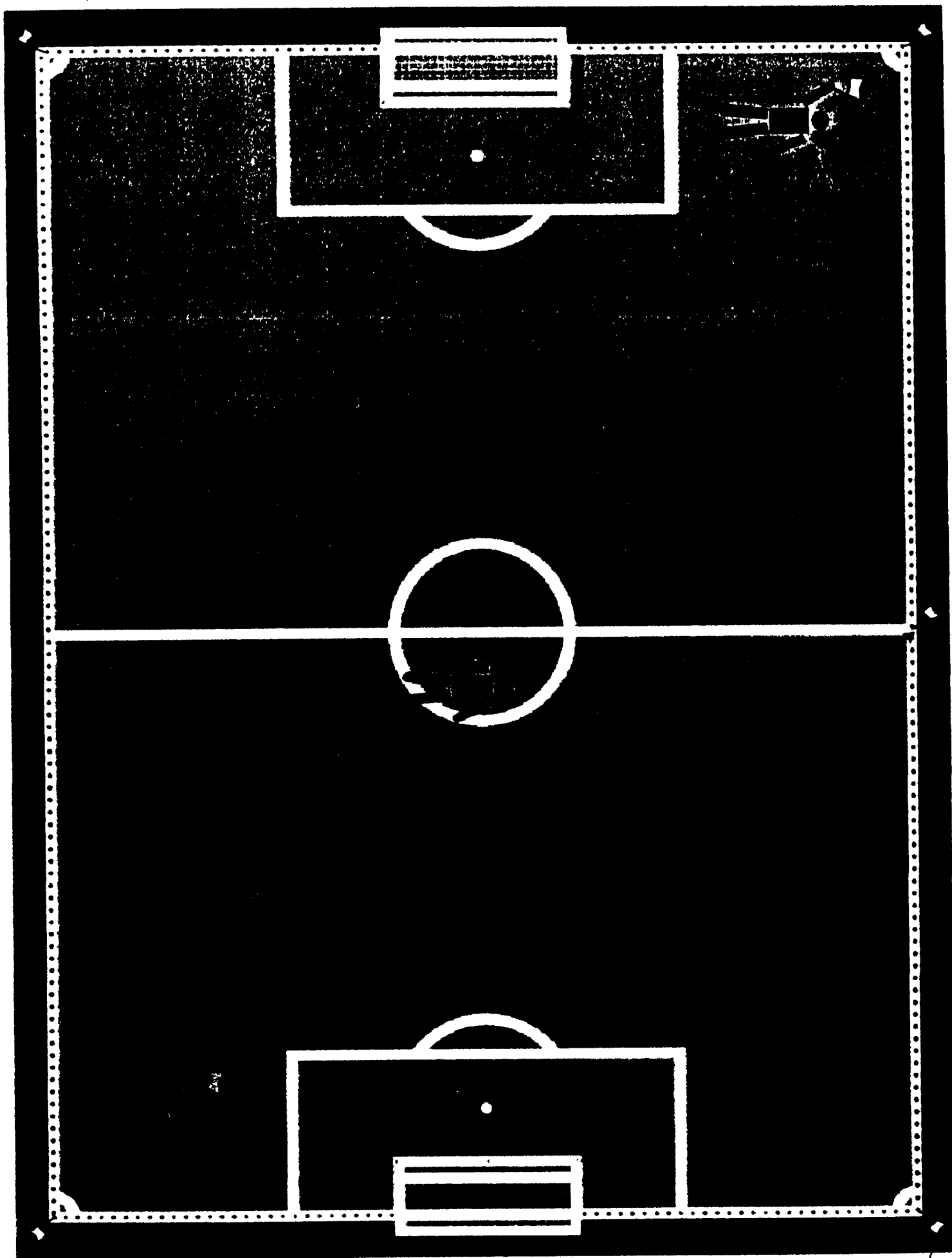
LAMPEGGIATORE 2:
RICEVE E SEGNA LA
DECISIONE IRREVOCABILE
DEL GOAL FATTA DAL
QUARTO UOMO



L'ASTA DELLA BANDIERINA
CON INSERITI I SENSORI
DEL VIBRACALL

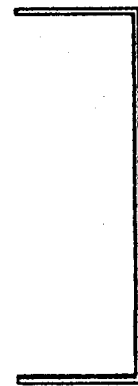
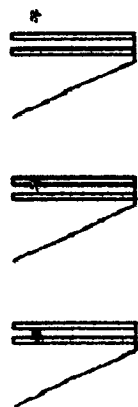
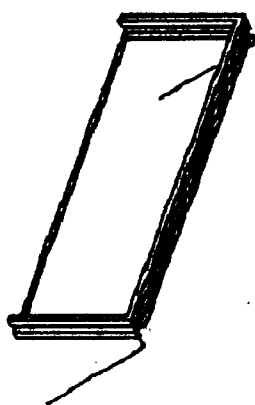
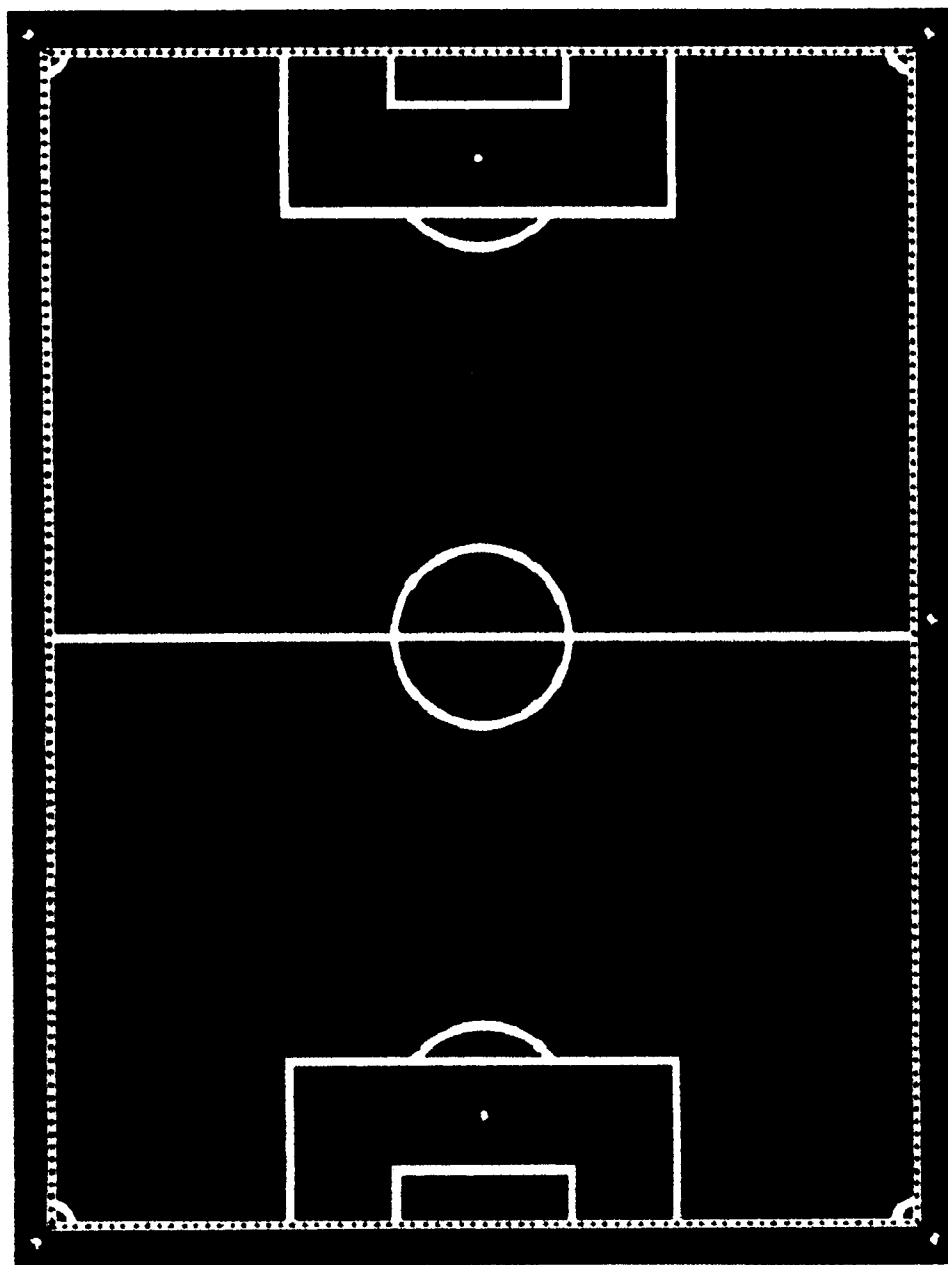
LA LINEA DI PORTA MESSA A cm 34,300
DALLA PRIMA LINEA DI PORTA

Quel 13/09/03



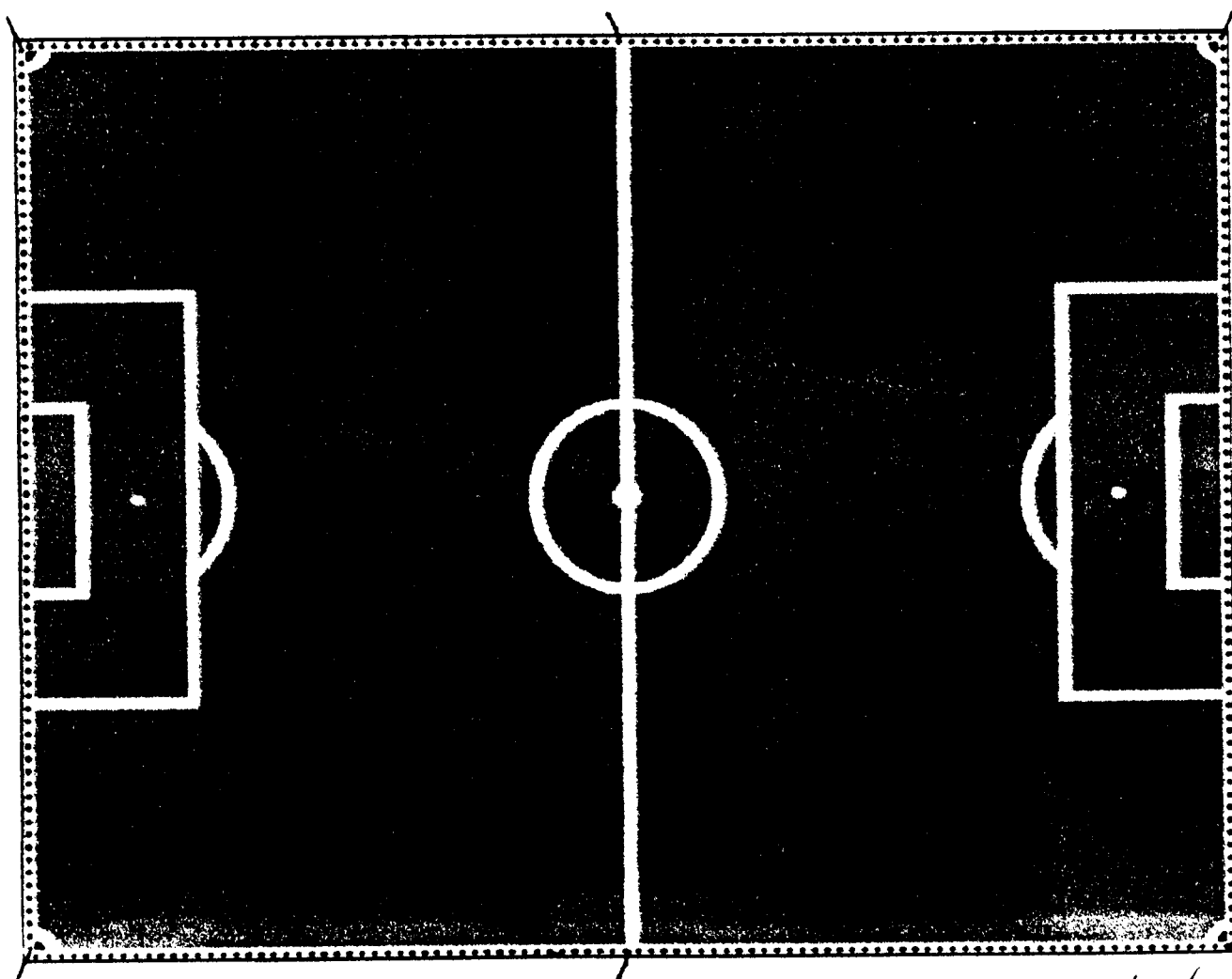
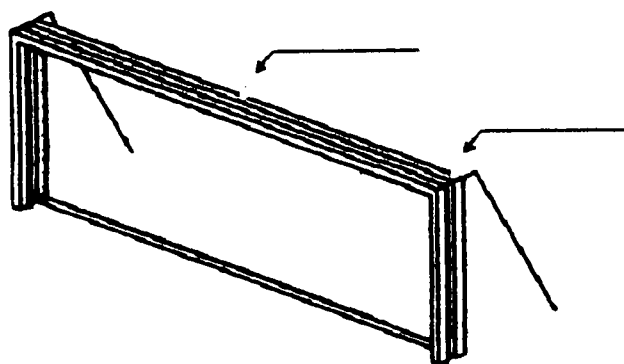
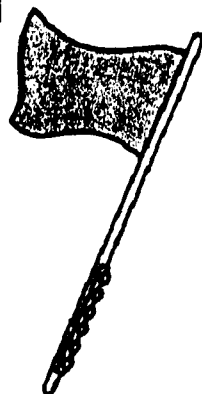
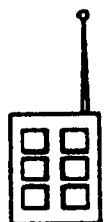
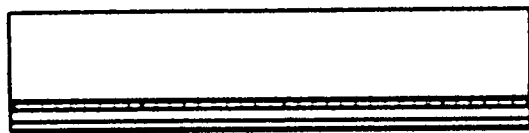
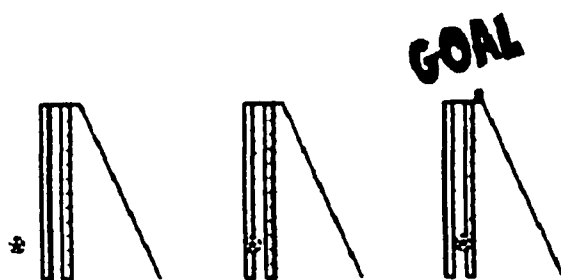
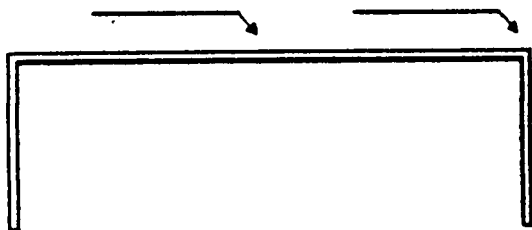
Graded for it

Graded L - 13/09/63



4 Crest & L.L.P.

Crest - 13/09/03



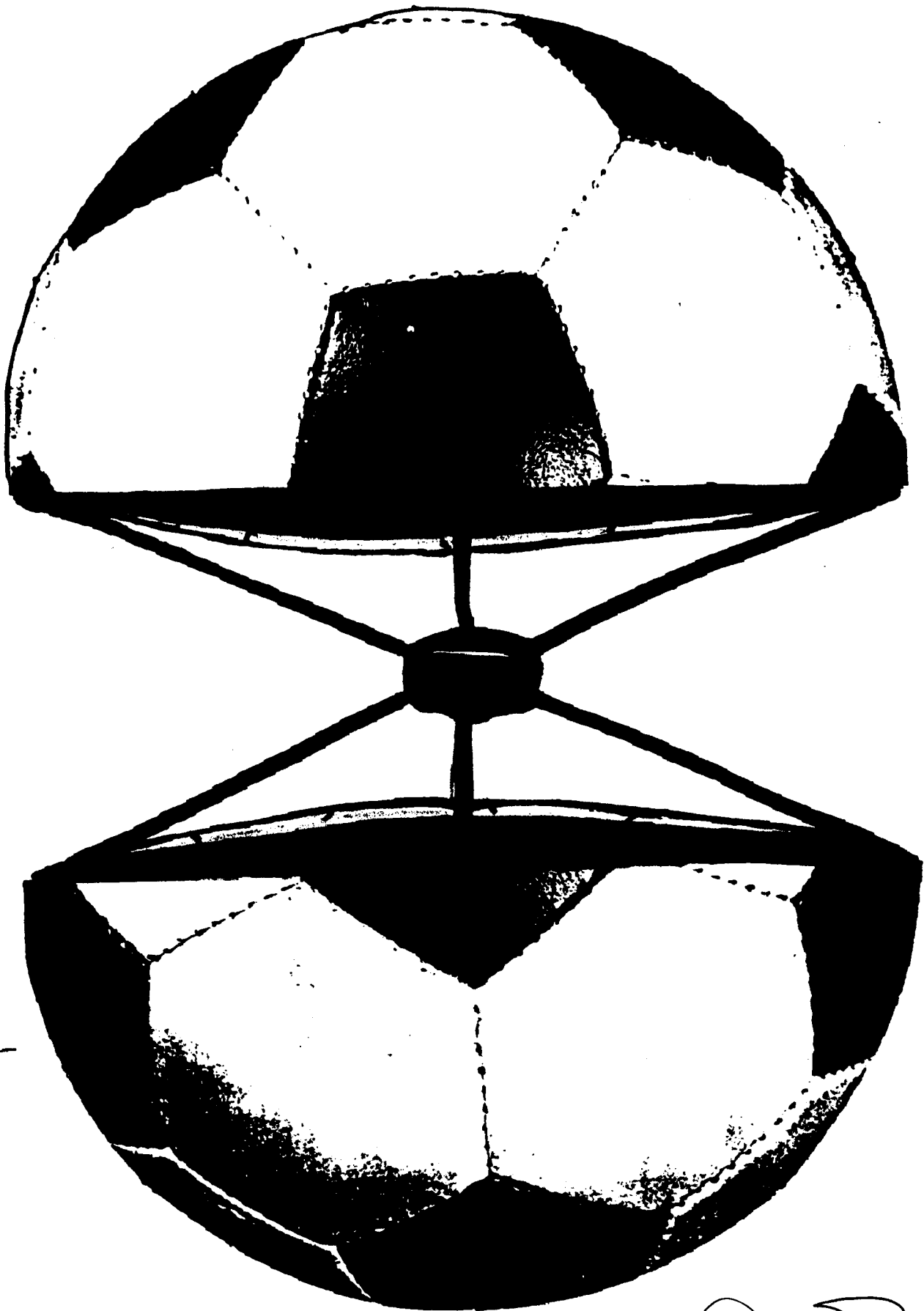
8. *Arbeitsblätter*

QuZ - 13/09/03

13/09/03

[illegible]

6. *Archer Leff*



21 Drew Jeffs 13/09/03 Drew

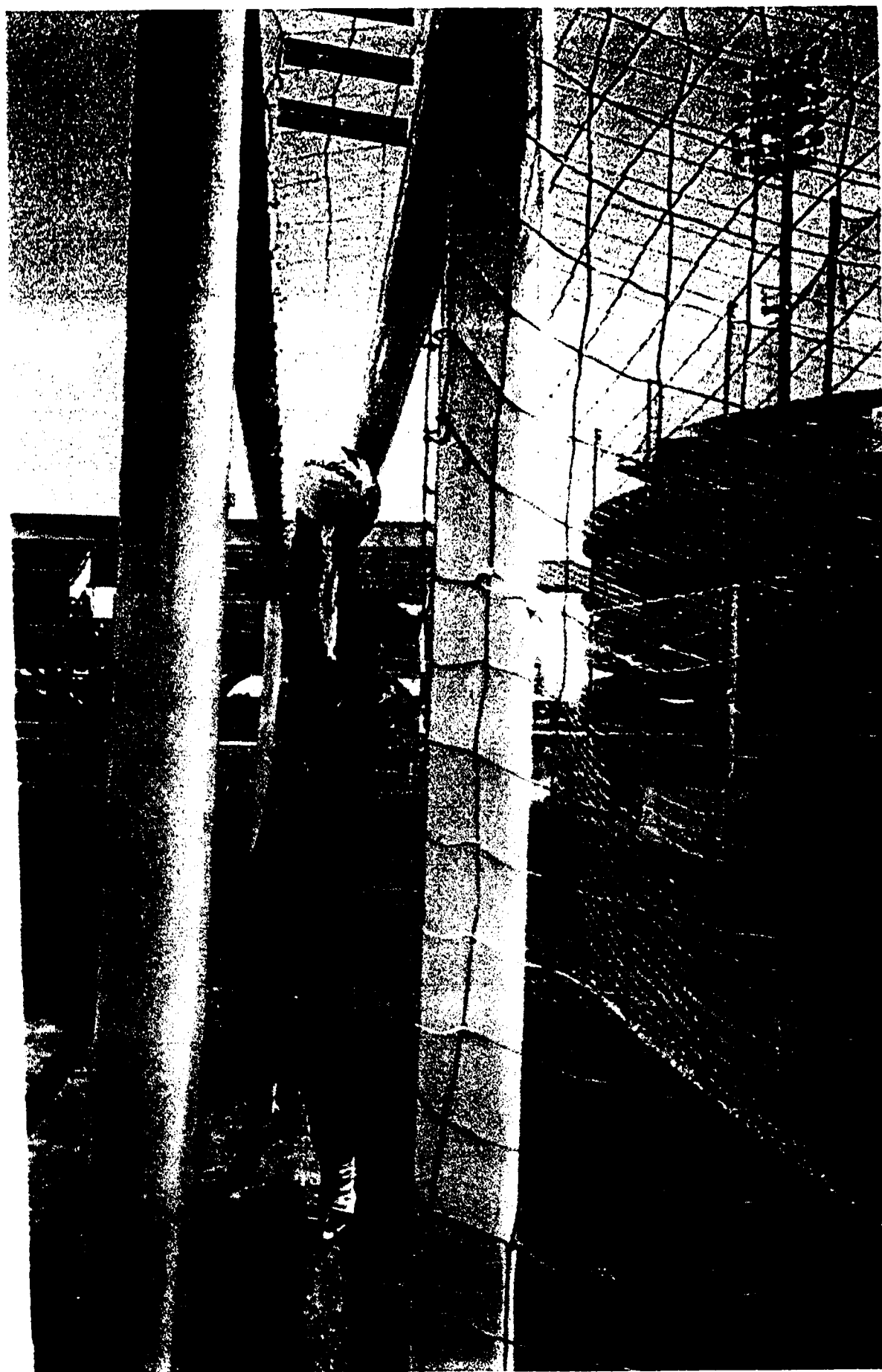


[Handwritten signature]

13/09/03

11

Crackfruit



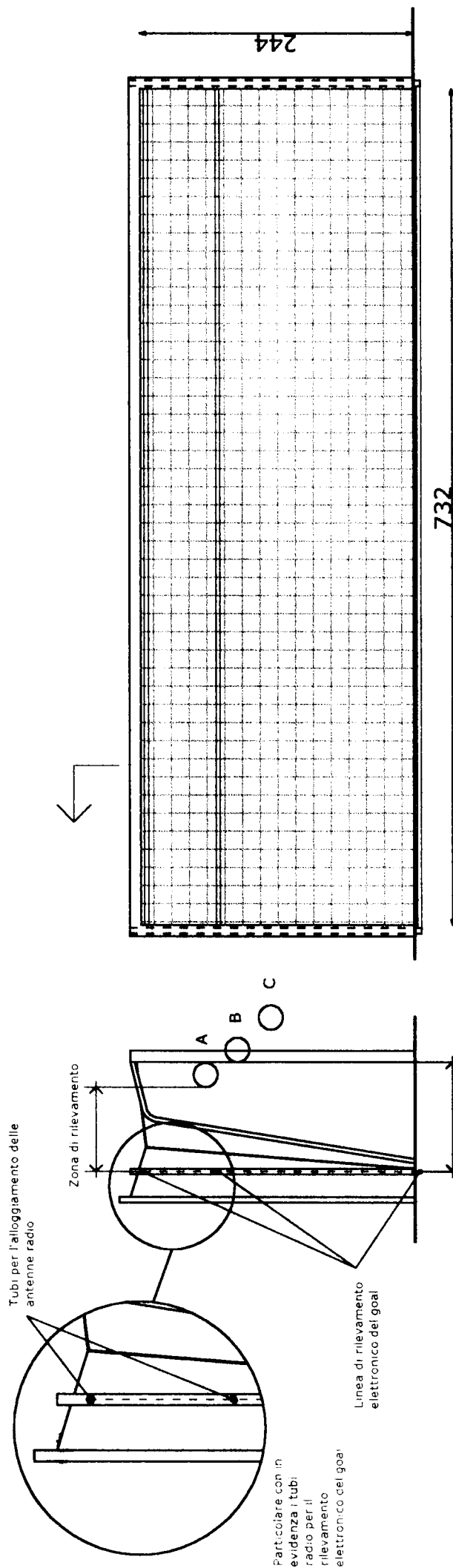
1/3

Orwell

13/9/03 Orwell

APV0001

Sistema a rilevazione elettronica goal fantasma

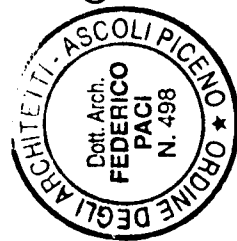


Sezione A-A'

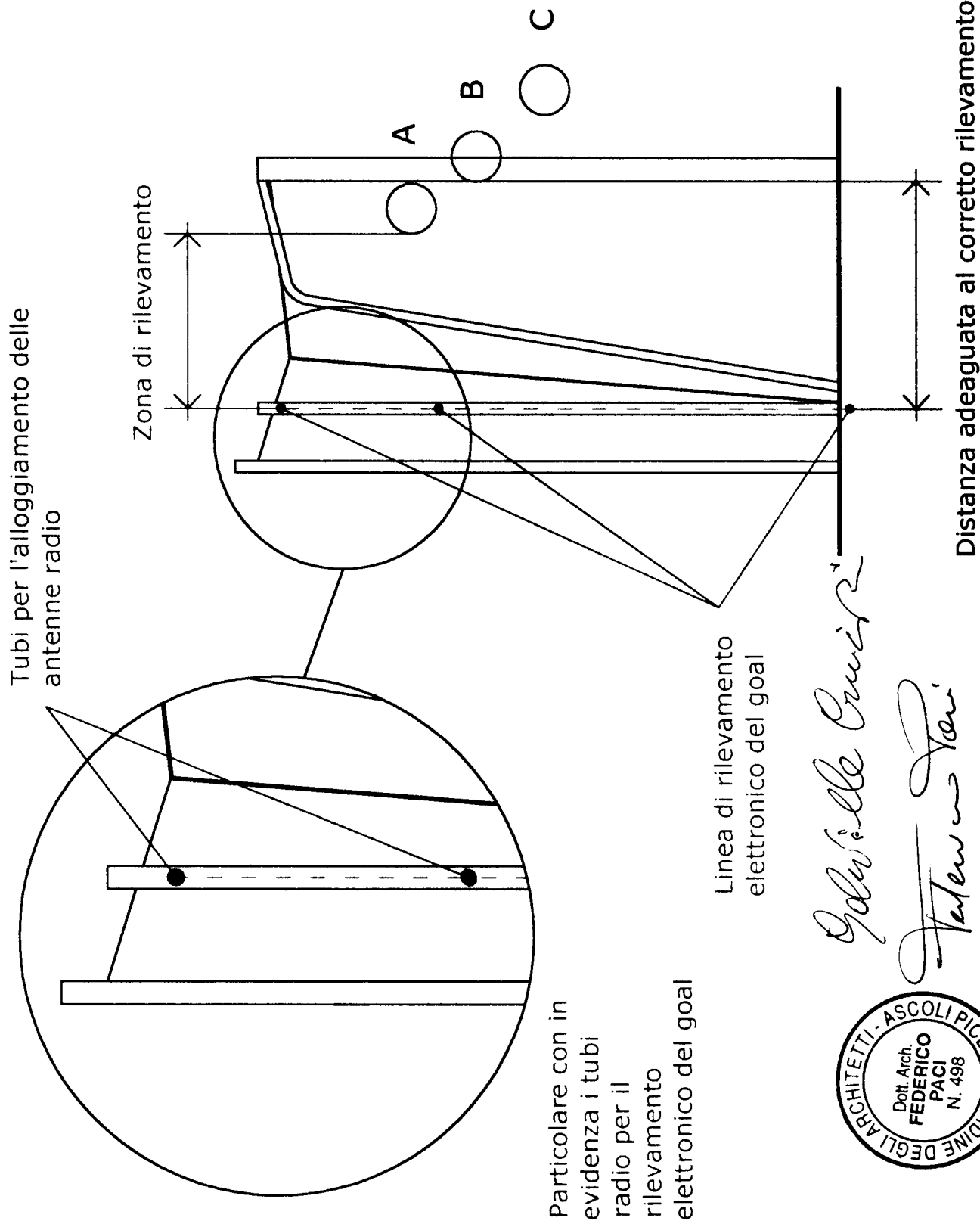
Prospetto Frontale

Giovanna Cecchi

Federico Paci



Scala 1:50



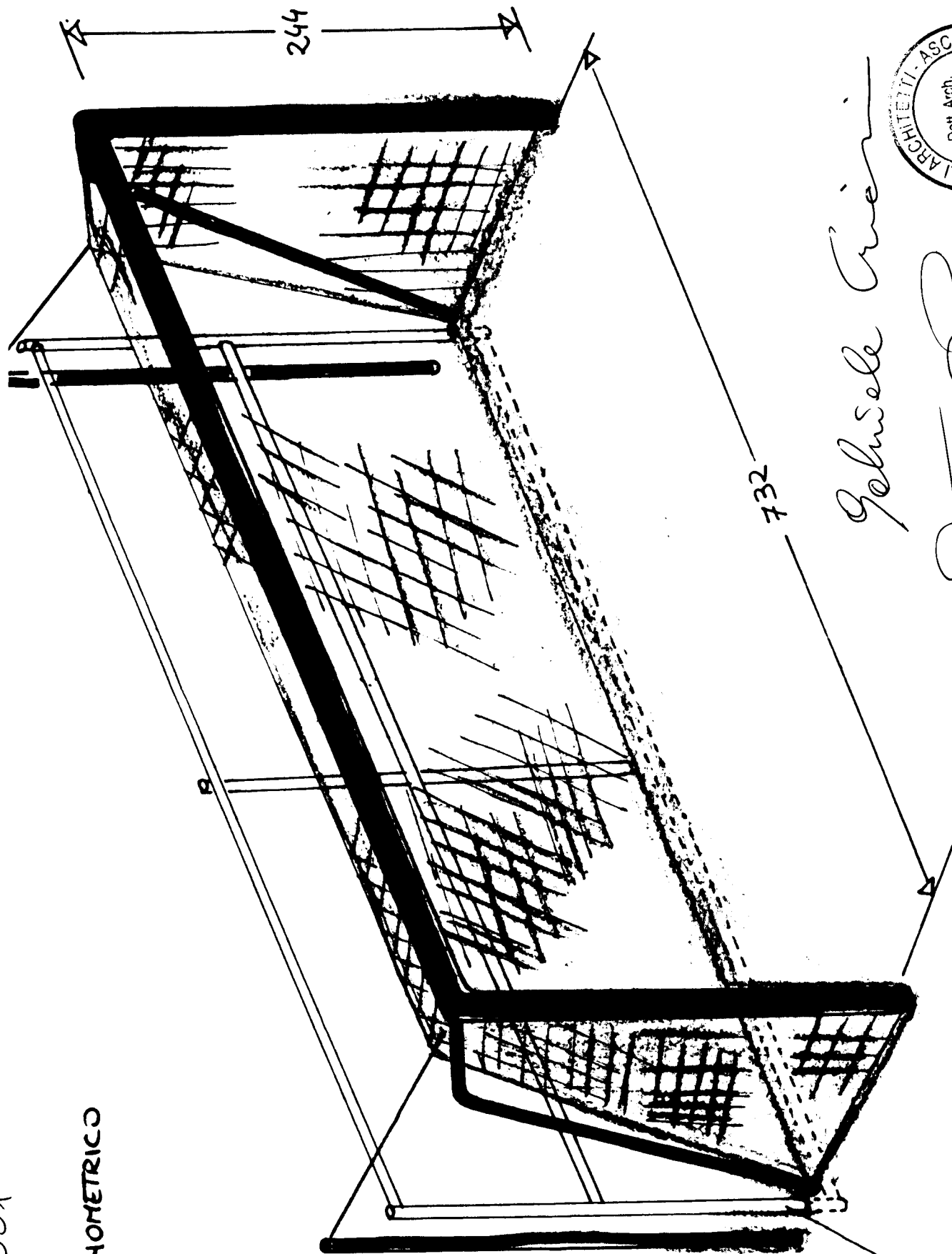
Galvile Cuviz

Federico Paci



APV0001

SCHEMA ASSONOMETRICO



SISTEMA DI
RILEVAMENTO
ELETTRONICO
GOAL FANTASTIA

Gobiose Trini

Federico Paci

