



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

UTBM

DOMANDA NUMERO	101982900001274
Data Deposito	21/12/1982
Data Pubblicazione	21/06/1984

Titolo

Gioco di abilità di tipo elettronico, comprendente un percorso continuo seguente una linea spezzata, curva o mista, da percorrersi con un tastatore



B)

Descrizione dell'Invenzione Industriale, avente per titolo:

"Gioco di abilità di tipo elettronico, comprendente un percorso continuo, seguente una linea spezzata, curva o mista, da percorrersi con un tastatore" dei Signori

LEGA Adriano e CAUCI Renato,

entrambi di nazionalità italiana, residenti, rispettivamente, a CINISELLO BALSAMO -(Milano)- ed a VIGEVANO -(Pavia)- ed elettivamente domiciliati presso l'Ufficio Brevetti Dott.Prof.Franco Cicogna, Milano, Via Visconti di Modrone 14/A.

Depositata il

21 DIC. 1982

24889A/82

RIASSUNTO

Trattasi di un gioco di abilità di tipo elettronico, il quale può essere vantaggiosamente utilizzato quale test di coordinazione motoria.

Tale gioco è concretizzato, essenzialmente, da una piastra isolante, sul piano della quale è ricavato un percorso continuo, delimitato da linee conduttrici, opportunamente distanziate, e da percorrersi con un apposito tastatore.

Il suddetto percorso, in particolare, può essere definito da una feritoia, o da un cordolo in risalto, o da una coppia di conduttori affiancati, rispettivamente, ricavata o applicati sulla piastra medesima.

Eventuali interconnessioni fra il tastatore e le linee condut-



1 trici delimitanti il percorso precitato, provocano l'invio di un
2 impulso ad un circuito logico sequenziale, atto a pilotare delle
3 segnalazioni ottiche e/o acustiche.

4 RELAZIONE

5 L'oggetto del presente trovato è costituito da un gioco di abi-
6 lità, di tipo elettronico, comprendente una feritoia continua, se-
7 guente una linea spezzata, da percorrersi con un puntalino.

8 Come è noto, esistono parecchi giochi, la cui esecuzione richie-
9 de delle particolari doti di abilità e/o di destrezza, da parte del
10 giocatore, per un loro corretto svolgimento.

11 Compito del presente trovato è quello di realizzare un gioco
12 di abilità, di tipo elettronico, il quale richieda all'esecutore del-
13 le elevate capacità di coordinazione motoria.

14 Nell'ambito del compito precitato, uno scopo particolare del pre-
15 sente trovato è quello di realizzare un gioco di abilità, di tipo
16 elettronico, il quale consenta, all'esecutore, di valutare la pro-
17 pria coordinazione motoria, con possibilità di sviluppare progressi-
18 vamente la stessa.

19 Un altro scopo del presente trovato è quello di realizzare un
20 gioco di abilità, di tipo elettronico, il quale consenta, a due o
21 più giocatori, di confrontare le loro capacità di coordinazione
22 manuale.

23 Un ulteriore scopo del presente trovato è quello di realizzare
24 un gioco di abilità, di tipo elettronico, il quale possa consentire
25 al giocatore anche una buona valutazione del suo stato psicofisico.



1 Il suddetto compito, nonché gli scopi sopra accennati ed altri
2 che potranno apparire meglio evidenziati in seguito, vengono con-
3 seguiti da un gioco di abilità di tipo elettronico, secondo il tro-
4 vato, caratterizzato dal fatto di comprendere, essenzialmente, una
5 piastra isolante, sul piano della quale è ricavato un percorso con-
6 tinuo-sviluppantesi secondo una linea spezzata, curva o mista e
7 delimitato da linee conduttrici, opportunamente distanziate - da
8 percorrersi con un tastatore, adeguatamente strutturato, tale per-
9 corso potendo essere definito da una feritoia, o da un cordolo in ri-
10 salto, o da una coppia di conduttori affiancati, rispettivamente,
11 ricavata o applicati sulla piastra medesima: le eventuali intercon-
12 nessioni fra il suddetto tastatore e le linee conduttrici, delimitan-
13 ti il percorso precitato, provocano l'invio di un impulso ad un cir-
14 cuito logico sequenziale, atto a pilotare delle segnalazioni ottiche
15 e/o acustiche.

16 Ulteriori caratteristiche e vantaggi del gioco di abilità di tipo
17 elettronico, che costituisce l'oggetto del presente Brevetto di In-
18 venzione, potranno essere meglio compresi mediante l'ausilio della
19 seguente descrizione di una forma tipica di realizzazione del gioco
20 medesimo, relativa ad un percorso definito da una feritoia ed illu-
21 strata, a titolo indicativo, nelle varie figure del disegno allegato,
22 in cui:

23 in figura 1, è mostrata una vista laterale schematizzata di ta-
24 le gioco, inserito in un contenitore tipo consolle;

25 in figura 2, è rappresentata una vista dall'alto del suddetto



1 contenitore;

2 in figura 3, è mostrato uno schema a blocchi di una possibile
3 realizzazione del circuito logico di controllo del gioco.

4 Con particolare riferimento ai simboli numerici delle varie fi-
5 gure dei disegni allegati, il gioco di abilità di tipo elettronico,
6 in oggetto, comprende una prima piastra, (1), montata su un cor-
7 po scatolare, (2), ed avente almeno la superficie superiore condut-
8 trice, elettricamente connessa al polo negativo di una batteria di
9 alimentazione, (3).

10 Al di sopra di tale prima piastra, è posta, in modo amovibile,
11 ad esempio mediante viti, (4), una seconda piastra, (5), in materia-
12 le isolante.

13 Nello spessore di tale seconda piastra, è ricavata una feritoia
14 continua, (6), sviluppantesi secondo una linea spezzata ed alle cui
15 estremità sono ricavati altrettanti allargamenti, (6'), assimila-
16 bili a piazzole.

17 La suddetta feritoia, in particolare presenta una larghezza co-
18 stante, di valore adeguato, ed è definita da bordi resi conduttori,
19 connessi al polo positivo della batteria precitata;

20 Secondo una versione alternativa, è previsto che la medesima
21 feritoia presenti almeno due tratti aventi una larghezza diversi-
22 ficata e provvisti di bordi elettricamente disgiunti.

23 Nella suddetta feritoia può essere fatto scorrere un puntalino,
24 (7), provvisto di una adeguata impugnatura, (8), e connesso, trami-
25 te un cavetto, (9) al polo negativo della batteria di alimentazione (3).



1 Eventuali contatti del puntalino con uno dei bordi della feri-
2 toia, provocano l'invio di un impulso ad una scheda elettronica, (10).

3 Quest'ultima è strutturata in modo da segnalare otticamente,
4 tramite un LED (11), ed acusticamente, tramite un altoparlante (12),
5 l'avvenuto contatto, conteggiandolo su un display (13), azzerabile
6 per mezzo di un pulsante di reset, (14).

7 In particolare, qualora la feritoia sia divisa in più percorsi
8 separati, come precedentemente accennato, sono previsti più LED
9 (due, in figura), che segnalano il tratto di percorso interessato.

10 Un ulteriore LED, (15), viceversa, segnala il corretto contatto
11 fra il puntalino e la piastra conduttrice (1).

12 E' previsto, altresì, un interruttore generale, (16), che co-
13 manda l'alimentazione di tutto il complesso.

14 E' opportuno, inoltre, precisare che la piastra (5), nella quale
15 è ricavata la feritoia (6), può essere sostituita con altre pia-
16 stre similari, aventi percorsi differenziati.

17 Da quanto esposto in precedenza e dall'osservazione delle va-
18 rie figure dei disegni allegati, risultano evidenti la grande fun-
19 zionalità e la flessibilità di impiego, che caratterizzano il gio-
20 co di abilità, costituente l'oggetto del presente Brevetto di Inven-
21 zione.

22 Ovviamente, tale gioco di abilità è stato precedentemente descrit-
23 to ed illustrato a puro titolo di esempio indicativo ma non limi-
24 tativo ed al solo scopo di dimostrazione della pratica attuabilità
25 e delle caratteristiche generali della presente Invenzione, per cui,



1 allo stesso, potranno essere apportate tutte quelle varianti e modi-
2 fiche alla portata di un esperto del ramo e suscettibili di rientra-
3 re nell'ambito dei concetti innovativi sopra esposti.

4 RIVENDICAZIONI

5 1) Gioco di abilità di tipo elettronico, caratterizzato dal fat-
6 to di comprendere, essenzialmente, una piastra isolante, sul piano
7 della quale è ricavato un percorso continuo - sviluppantesi secondo
8 una linea spezzata, curva o mista e delimitato da linee conduttrici,
9 opportunamente distanziate - da percorrersi con un tastatore, ade-
10 guatamente strutturato, tale percorso potendo essere definito da una
11 feritoia, o da un cordolo in risalto, o da una coppia di conduttori
12 affiancati, rispettivamente, ricavata o applicati sulla piastra me-
13 desima; le eventuali interconnessioni fra il suddetto tastatore e le
14 linee conduttrici, delimitanti il percorso precitato, provocano l'in-
15 vio di un impulso ad un circuito logico sequenziale, atto a pilota-
16 re delle segnalazioni ottiche e/o acustiche.

17 2) Gioco di abilità, come alla rivendicazione precedente, carat-
18 terizzato dal fatto di comprendere in una sua versione preferita,
19 una prima piastra, montata su un corpo scatolare ed avente almeno
20 la superficie superiore conduttrice, elettricamente connessa al polo
21 negativo di una batteria di alimentazione, al di sopra di tale prima
22 piastra essendo posta, in modo amovibile, una seconda piastra, in
23 materiale isolante.

24 3) Gioco di abilità, come alle rivendicazioni precedenti, ca-
25 ratterizzato dal fatto che, nello spessore della suddetta seconda



1 piastra, è ricavata una feritoia continua, sviluppantesi secondo una
2 linea spezzata ed alle cui estremità sono ricavati altrettanti al-
3 largamenti, assimilabili a piazzole, tale feritoia presentando una
4 larghezza costante, di valore adeguato, ed essendo definita da bor-
5 di resi conduttori, connessi al polo positivo della batteria precitata.

6 4) Gioco di abilità, come ad una o più rivendicazioni prece-
7 denti, caratterizzato dal fatto che la suddetta feritoia presenta
8 almeno due tratti aventi una larghezza diversificata, provvisti di
9 bordi elettricamente disgiunti.

10 5) Gioco di abilità, come ad una o più rivendicazioni preceden-
11 ti, caratterizzato dal fatto che nella suddetta feritoia può esse-
12 re fatto scorrere un puntalino, connesso, tramite un cavetto, al po-
13 lo negativo della batteria di alimentazione precitata, eventuali
14 contatti del puntalino con uno dei bordi della feritoia provocando
15 l'invio di un impulso ad una scheda elettronica, concretizzante il
16 circuito logico di cui sopra.

17 6) Gioco di abilità, come ad una o più rivendicazioni preceden-
18 ti, caratterizzato dal fatto che la suddetta scheda elettronica è
19 strutturata in modo da segnalare otticamente, tramite un LED, ed a-
20 custicamente, tramite un altoparlante, l'avvenuto contatto fra punta-
21 lino e bordo della feritoia, conteggiandolo su un display, azzera-
22 bile per mezzo di un pulsante di reset.

23 7) Gioco di abilità, come alle rivendicazioni precedenti, carat-
24 terizzato dal fatto che la suddetta piastra in materiale isolante,
25 nella quale è ricavata la feritoia, può essere sostituita con altre



1 piastre similari, aventi dei percorsi differenziati.

2 8) Gioco di abilità, come alle rivendicazioni precedenti, il
3 tutto, in sostanza, come più ampiamente descritto ed illustrato nel-
4 la precedente relazione e nelle varie figure dei disegni allegati,
5 che costituiscono parte integrante della presente domanda di Bre-
6 vetto per Invenzione Industriale.

7 PER INCARICO
8 DOTT. FRANCO CICOENA
9 *F. Cicogna*



10 l'Ufficio Rogante
11 Pistoia
12 *[Signature]*

Fig. 1

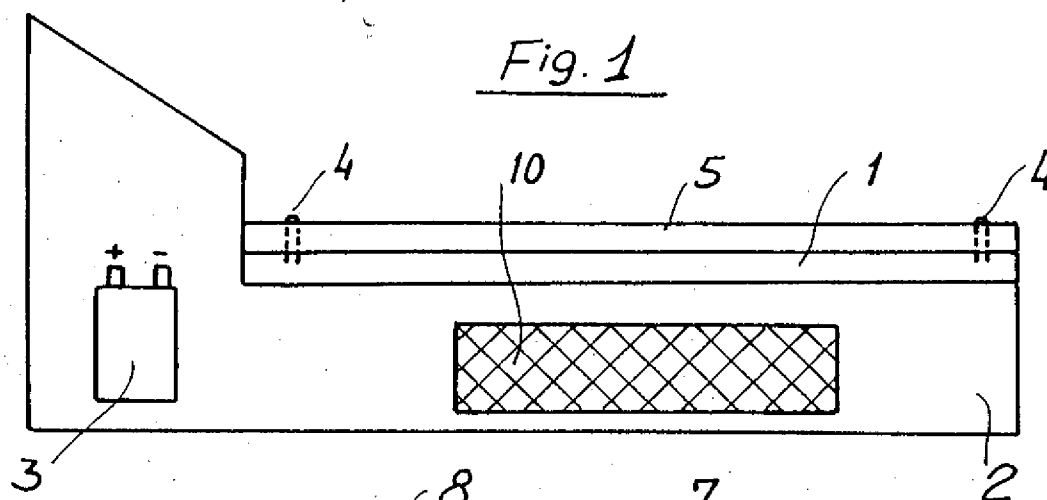


Fig. 2

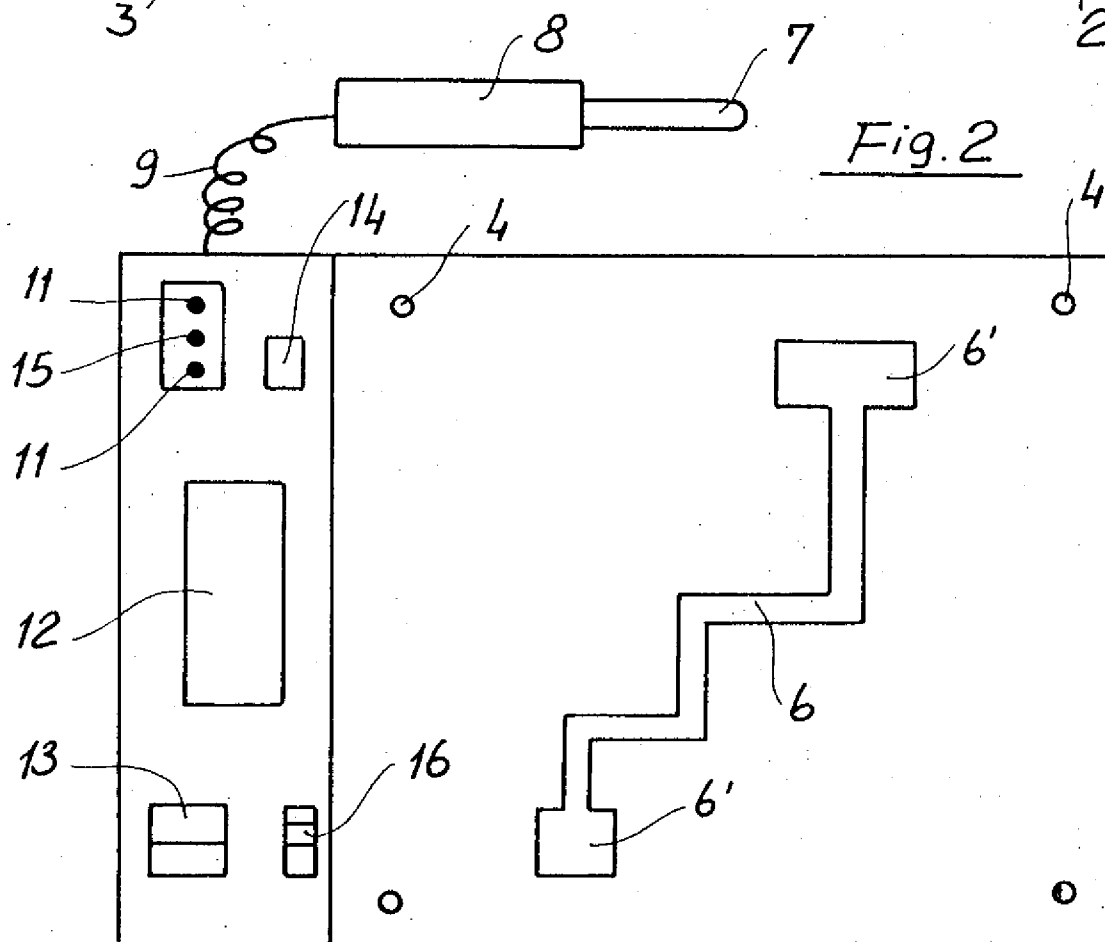
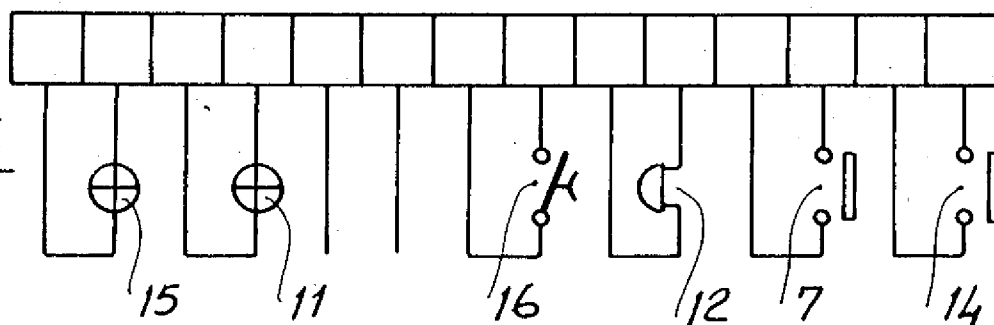


Fig. 3



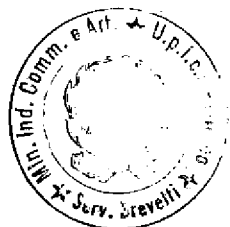
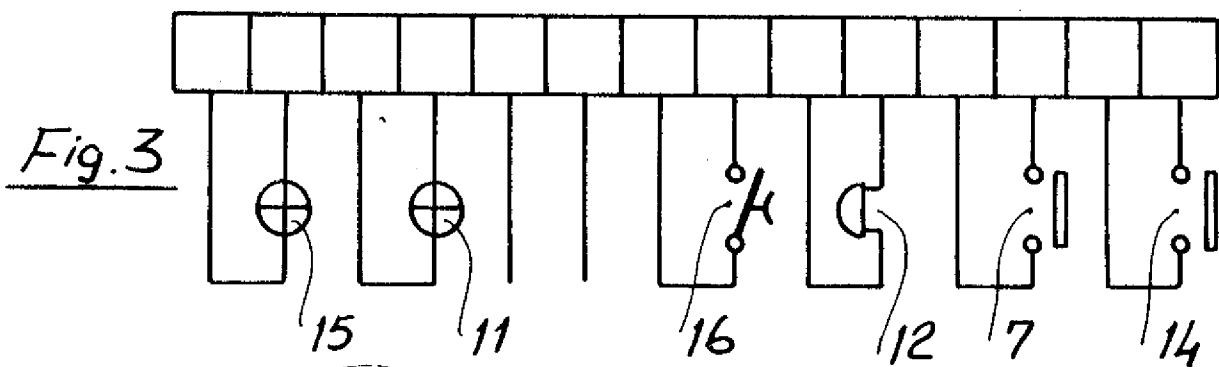
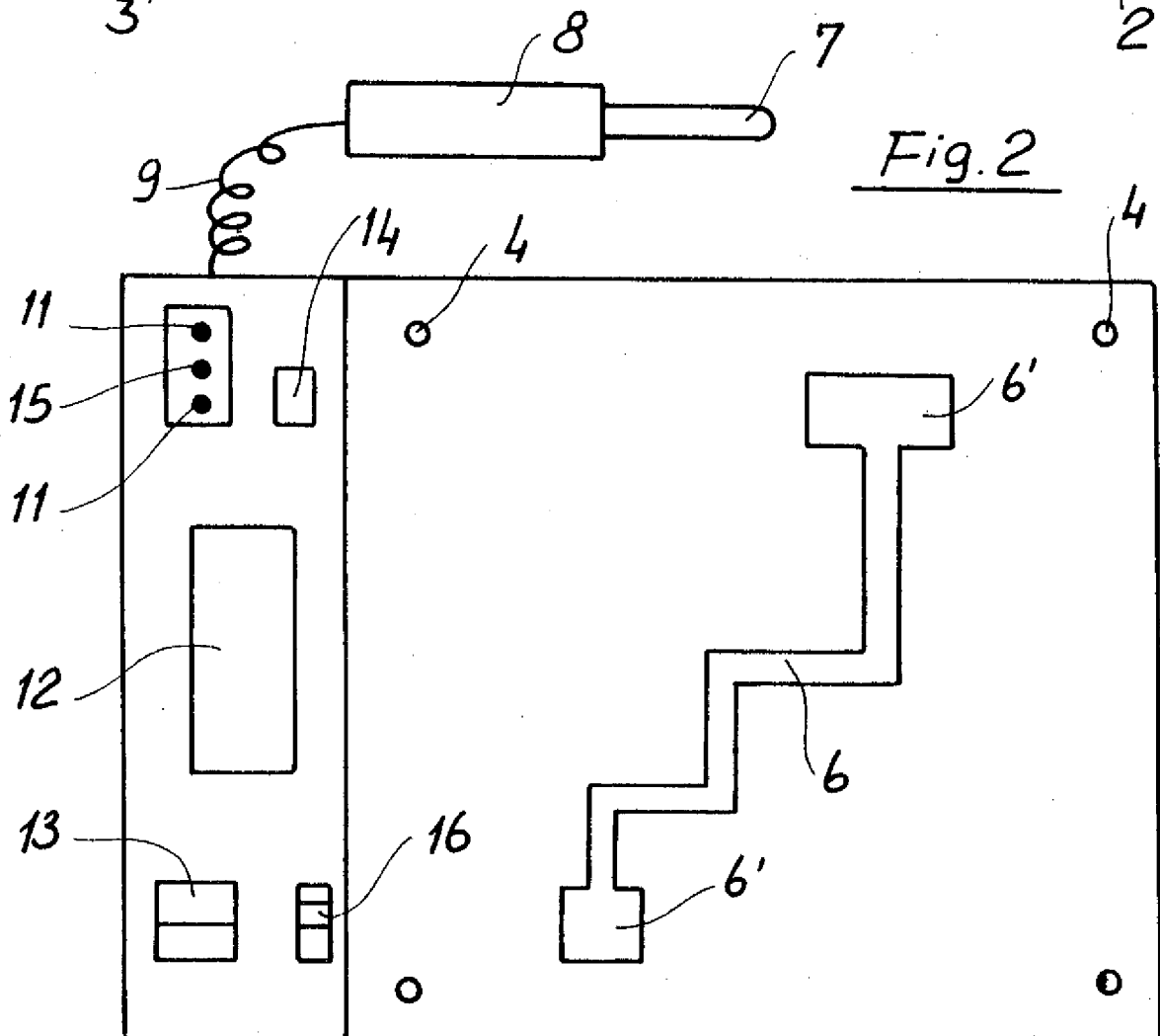
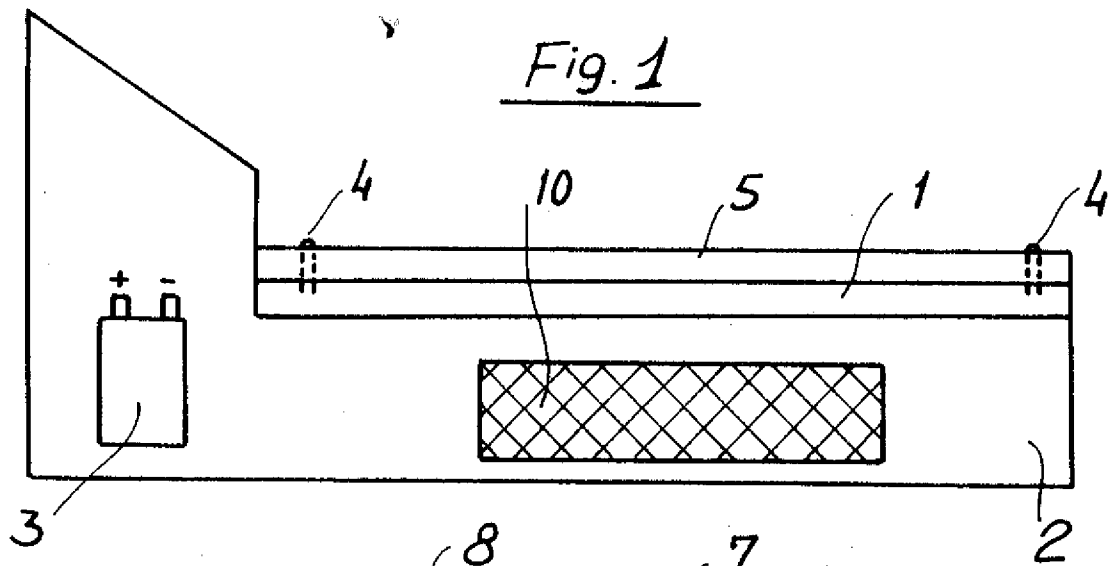
L'Ufficiale Firmante
(Gillis Russo)

(Gillis Russo)

PER INCARICO
DOTT. FRANCO CICOGLIA

DOTT. FRANCO CICOGLIA

мискоз



l'Ufficiale Rogante
(dillo Russo)

[Signature]

PER INCARICO
DOTT. FRANCO CICOGNA

[Signature]

24999A/82

FIG. 1

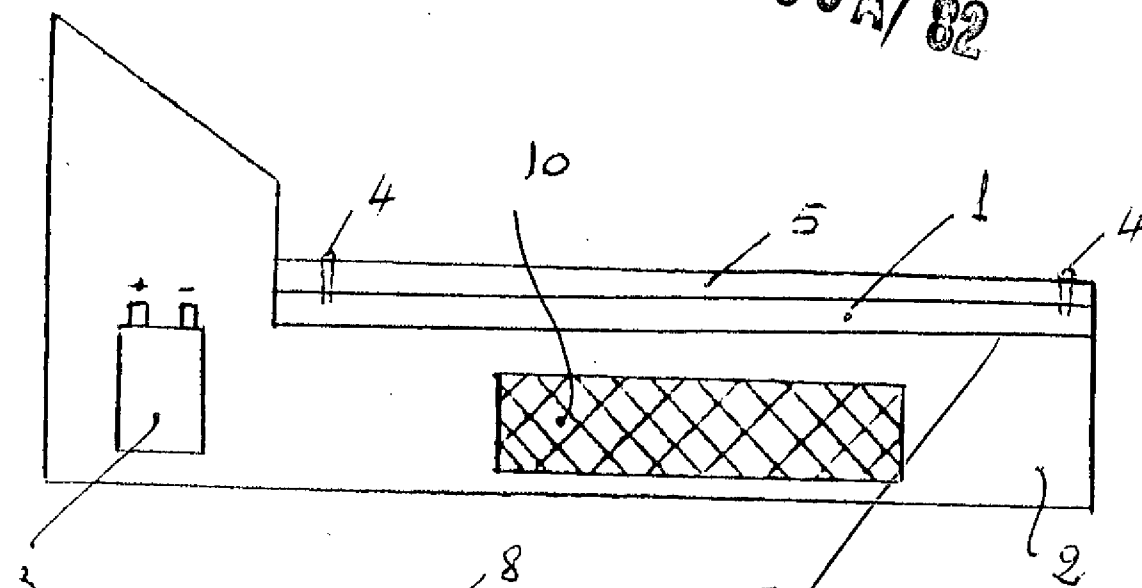


FIG. 2

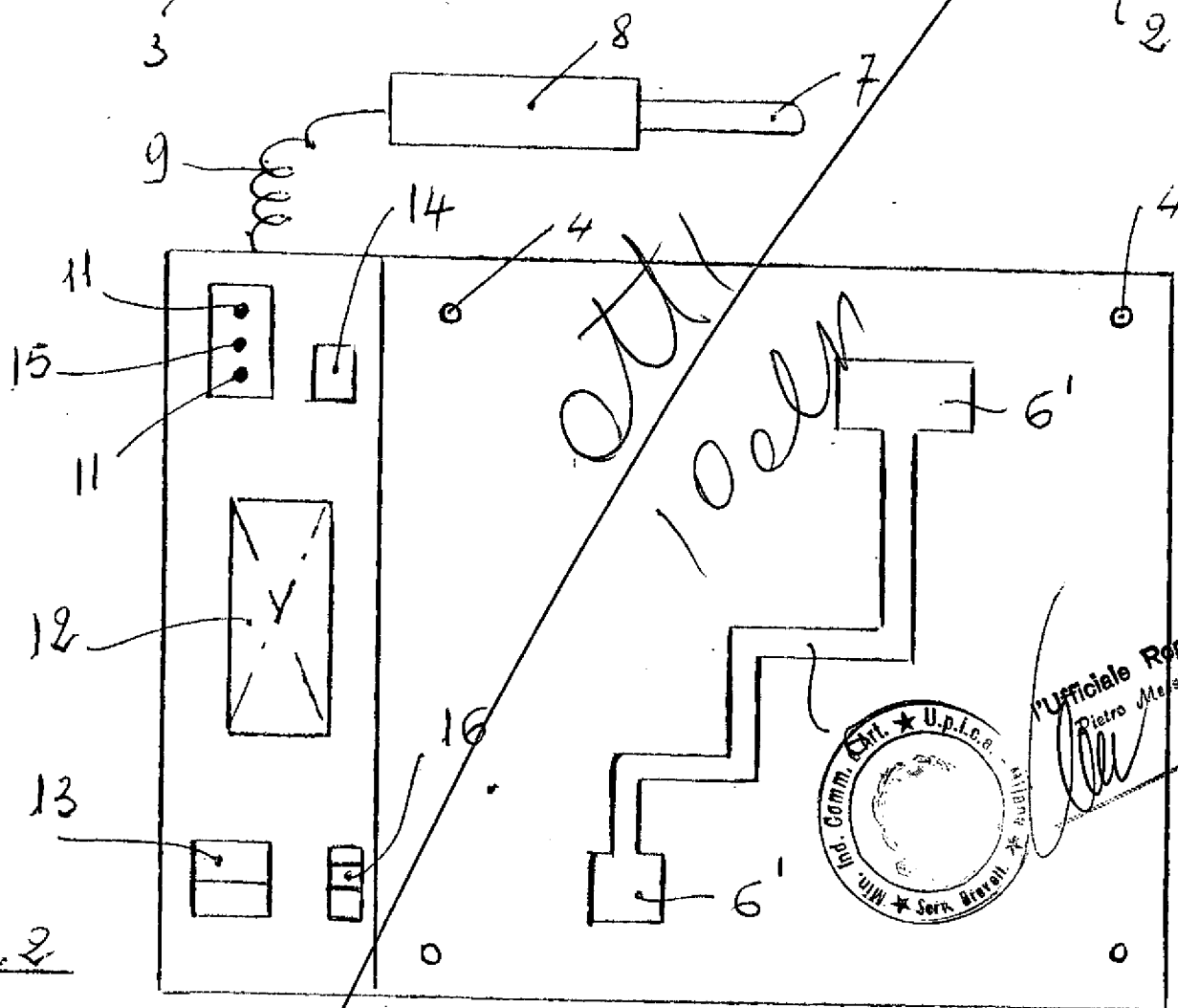


FIG. 3

