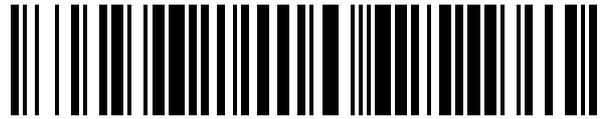


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 228 624**

21 Número de solicitud: 201800473

51 Int. Cl.:

A63F 13/803 (2014.01)

G09B 9/04 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

08.08.2018

43 Fecha de publicación de la solicitud:

23.04.2019

71 Solicitantes:

NADAL BERLINCHES, David (100.0%)

Lasco de Garay 55, 3º A

28015 Madrid ES

72 Inventor/es:

NADAL BERLINCHES, David

54 Título: **Carlinga plegable para simuladores de conducción de coches monoplace**

ES 1 228 624 U

DESCRIPCIÓN

Carlinga plegable para simuladores de conducción de coches monoplaza.

5 **Sector de la técnica**

El modelo que se presenta pertenece al sector de hardware para video juegos, concretamente para simuladores de conducción.

10 **Antecedentes de la invención**

En el sector de los video-juegos existen numerosos títulos pertenecientes al género de los conocidos como simuladores de conducción. Estos juegos pueden manejarse por medio de periféricos en forma de volante y pedales que asemejan, o simulan, el volante y los pedales de un coche real. Para obtener el máximo partido a dichos periféricos es muy importante poder fijar bien estos elementos de manera que no se muevan respecto al jugador, y que el mismo se disponga en una postura similar a la que se adopta en un coche real, en este caso en un coche monoplaza, que se caracteriza por ser una postura muy horizontal con los pedales más elevados de lo habitual respecto al cuerpo del piloto o jugador.

En el mercado existen productos cuyo cometido es el de fijar estos elementos respecto al jugador y permitirle adoptar una postura cómoda y parecida a la de un coche real. Los productos existentes en cambio no permiten plegar el conjunto cuando no está en uso, lo que conlleva que estos productos ocupen mucho espacio y por tanto haga falta disponer de una habitación muy amplia para poder tener uno en casa.

Por otra parte la construcción de los productos existentes hace que su precio de venta sea muy elevado ya que se trata de estructuras generalmente muy recias que utilizan mucho material en favor de lograr la rigidez necesaria.

Así mismo los elementos de asiento suelen ser réplicas de asiento de coche reales con su estructura interna y acolchados, lo que los hace imposible de plegar y laboriosos de producir.

35 **Explicación de la invención**

El modelo propuesto se caracteriza por resolver el problema de fijación de los periféricos y ofrecer una postura al jugador similar a la de un monoplaza real utilizando una estructura ligera y económica de producir además de permitir plegar el conjunto de manera que ocupe poco espacio cuando no se está utilizando.

Para permitir que el jugador pueda entrar y salir de la carlinga de una manera cómoda la estructura que sujeta volante y pedales pivota sobre un eje, dejando espacio suficiente para poder sentarse sin obstáculos.

La carlinga se forma por tres elementos principales. El primero sirve de sujeción a volante y pedales, y es éste el que se levanta para facilitar el acceso al jugador. Los otros dos también pivotan entre sí para posibilitar el plegado del conjunto y conforman la estructura de la zona de asiento y los puntos de apoyo en el suelo.

50 **Breve descripción de los dibujos**

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características de la invención, se acompaña como parte integrante de

dicha descripción, un juego de dibujos en donde con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

5 Figura 1.- Muestra una vista en perspectiva de la carlinga. En línea de puntos se representan un volante y unos pedales genéricos a fin de explicar su ubicación en la carlinga. Estos no forman parte del modelo presentado.

10 Figura 2.- Muestra una vista lateral de la carlinga en la que se distinguen los siguientes elementos: 01-Soporte para anclaje de pedalera; 02- Punto de pivote del elemento superior que pivota para permitir el acceso del usuario; 03- Mecanismo de ajuste de longitud del volante; 04- Mecanismo de seguro para el elemento superior que pivota para permitir el acceso del usuario; 05- Plataforma de anclaje de volante; 06- Asiento de tela; 07- Mecanismo de ajuste de longitud de los pedales; 08- Punto de pivote de la estructura principal que permite el plegado del modelo.

15 Figura 3.- Muestra una vista lateral de la carlinga con el elemento superior en posición abierta para permitir el acceso del usuario.

20 Figura 4.- Muestra una vista superior de la carlinga

Figura 5.- Muestra una vista frontal de la carlinga

Figura 6.- Muestra una vista trasera de la carlinga

25 Figura 7.- Muestra una vista en perspectiva de la carlinga en posición plegada

Figura 8.- Muestra una visión lateral de la carlinga en posición plegada.

30 **Realización preferente de la invención**

Una realización de la invención consistiría en hacer las estructuras rígidas en tubo metálico circular de manera que pudiesen insertarse unas en otras permitiendo el ajuste dimensional de los elementos. Sobre dichas estructuras se formaría el asiento a base de tela tensada de manera que pudiese plegarse fácilmente.

35 La subestructura que soporta volante y pedales sería más estrecha que la inmediatamente inferior de manera que pudiesen girar sin interferir para posibilitar un plegado óptimo del conjunto.

REIVINDICACIONES

- 5 1. Carlinga que permite jugar a video juegos de simulación por medio de volante y pedales de manera que estos queden firmemente fijados en su posición respecto al jugador, el cual se sienta en una postura que simula la adoptada por un piloto de coche monoplace real. El dispositivo es plegable lo que permite almacenarlo fácilmente cuando no se utiliza. Se caracteriza además por que el volante y pedales pivotan de manera que permiten que el acceso del usuario a la carlinga sea fácil y cómodo.
- 10 2. Carlinga según reivindicación 1 en la cual las estructuras rígidas están realizadas en tubos metálicos concéntricos de diámetros distintos de manera que puedan deslizar unos dentro de otros.
- 15 3. Carlinga según reivindicación 1 en la cual la inclinación del respaldo del asiento es regulable.
4. Carlinga según reivindicación 1 en la cual la inclinación la superficie de anclaje de los pedales es regulable en ángulo y altura.
- 20 5. Carlinga según reivindicación 1 en la cual la altura de la superficie de anclaje del volante es regulable en altura y ángulo.
6. Carlinga según reivindicación 1 en la cual la el asiento se realiza con material rígido.
- 25 7. Carlinga según reivindicación 1 en la cual la distancia de volante y pedales es ajustable en distancia respecto del usuario.
8. Carlinga según reivindicación 1 en la cual los puntos de pivote de los elementos pueden bloquearse a fin de lograr una mayor estabilidad.

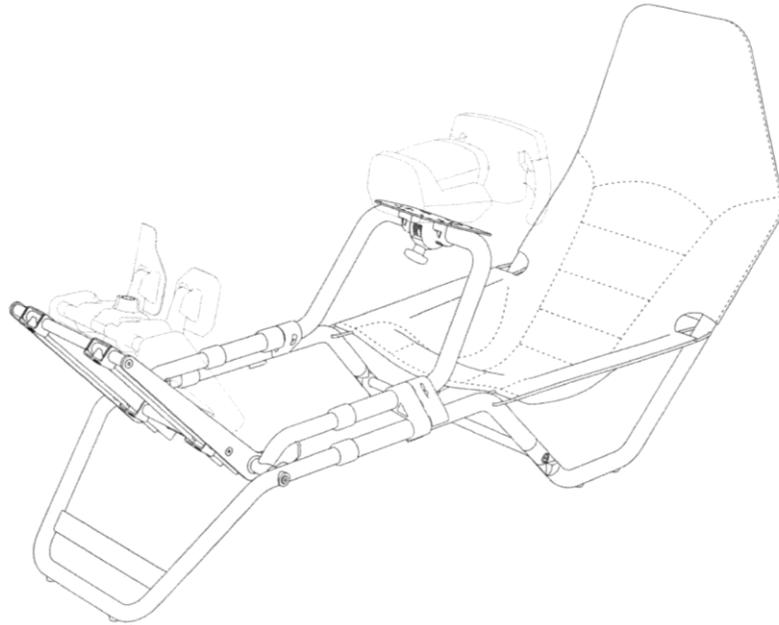


FIGURA 1

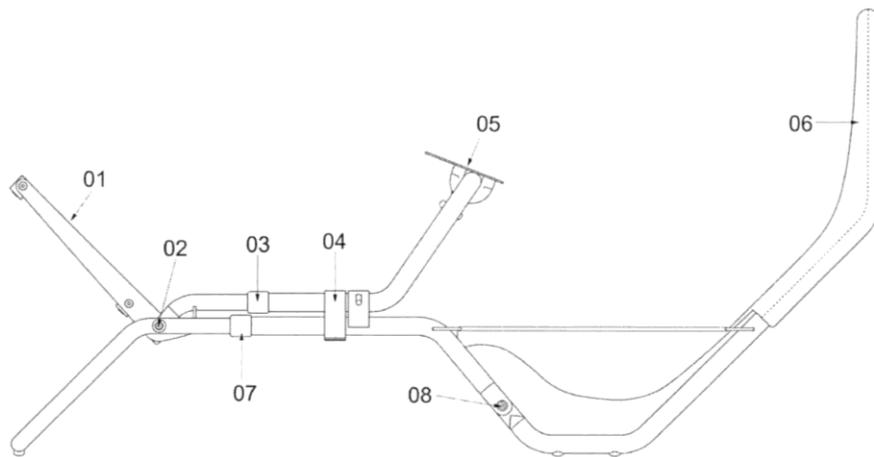


FIGURA 2

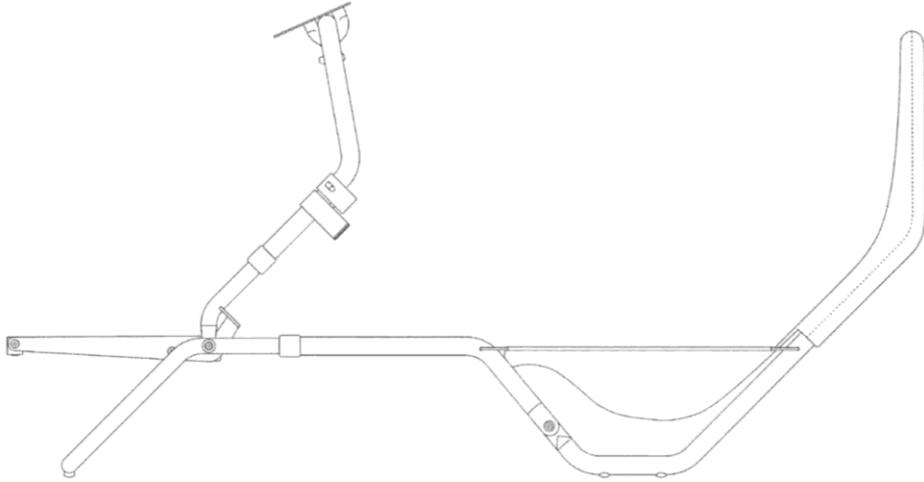


FIGURA 3

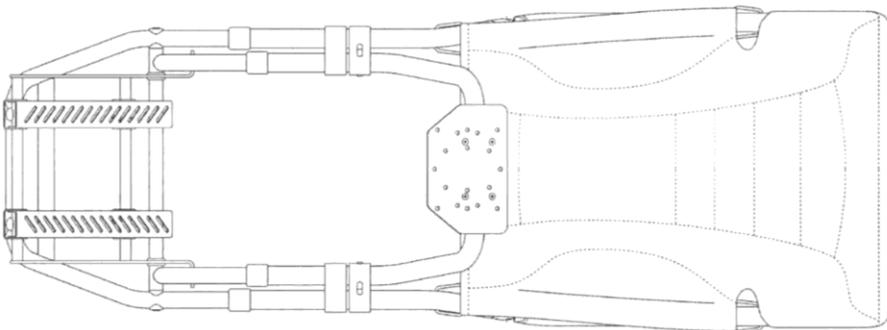


FIGURA 4

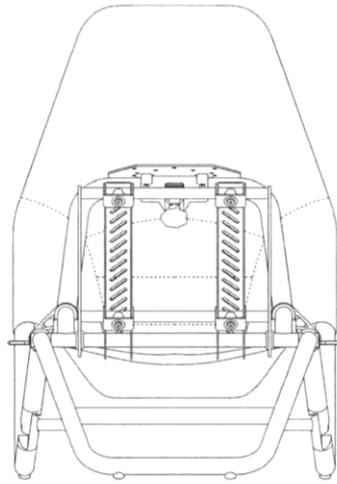


FIGURA 5

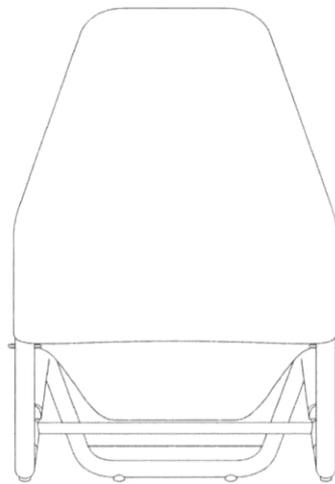


FIGURA 6

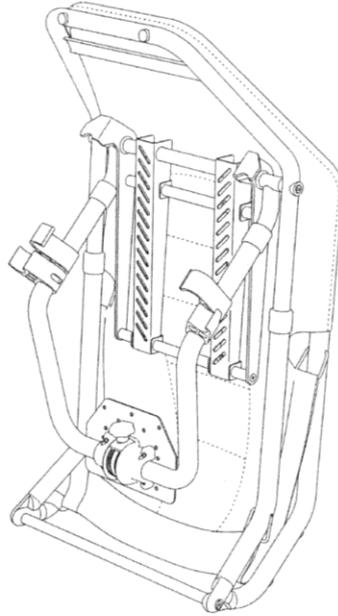


FIGURA 7

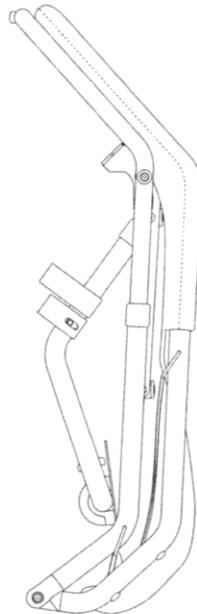


FIGURA 8