



УКРАЇНА

(19) UA (11) 40762 (13) U  
(51) МПК (2009)  
A63F 3/00

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ  
І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІ

## ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

видається під  
відповідальність  
власника  
патенту

### (54) СПОСІБ РЕАЛІЗАЦІЇ ТОВАРІВ І/АБО ПОСЛУГ

1

(21) u200813183

(22) 13.11.2008

(24) 27.04.2009

(46) 27.04.2009, Бюл.№ 8, 2009 р.

(72) ДМИТРУК АНАТОЛІЙ ЯКИМОВИЧ, UA

(73) ДМИТРУК АНАТОЛІЙ ЯКИМОВИЧ, UA

(57) 1. Спосіб реалізації товарів і/або послуг, який включає їх продаж і подальший розіграш призів, який **відрізняється** тим, що продавець пропонує покупцю одразу ж після отримання товарів і/або послуг провести жеребкування призів, при якому покупець власноручно тягне жереби або їх складники з перевернутого догори дном пристрою, який виконаний у вигляді порожнистої ємності з плоскою основою, в центрі якої розташований отвір, обрамлений направленим всередину виступом для можливості вільного доступу до жеребів у будь-якому положенні пристрою, і в разі витягнення виграшного жереба покупець миттєво отримує приз.

2

2. Спосіб за п. 1, який **відрізняється** тим, що призами є призи від продавця та від колег-покупців.

3. Спосіб за п. 1 або п. 2, який **відрізняється** тим, що до жеребкування продавець надає можливість покупцю на власні очі і власноручно перевірити пристрій для жеребкування, наявність у пристрої жеребів відповідних виграшних і програшних номінацій та їх кількості.

4. Спосіб за будь-яким з пп. 1-3, який **відрізняється** тим, що кількість виграшних і програшних номінацій заздалегідь оголошують в рекламі.

5. Спосіб за будь-яким з пп. 1-4, який **відрізняється** тим, що покупець проводить жеребкування кількома спробами і після кожної з них він одразу ж вертає жереби назад в пристрій.

6. Спосіб за п. 5, який **відрізняється** тим, що кількість спроб жеребкування прямо пропорційна вартості покупки.

Корисна модель відноситься до індивідуальних та колективних ігор, зокрема до жеребкування призів серед покупців, і може використовуватися у рамках рекламних акцій для додаткового стимулювання покупців до придбання товарів і/або послуг.

Способи привернення підвищеної уваги покупців до об'єктів продажу відомі з рекламної інформації на радіо, телебаченні та в пресі. Наприклад, Правекс-банк для своїх клієнтів, які оформлять депозит з 25.01.08 до 31.05.08 розіграє 30.06.08 10 туристичних сертифікатів номіналом 5000 грн., 10 туристичних сертифікатів номіналом 2000 грн., і квартиру у Києві (Газета «Київ на долонях» від 05.02.2008 р., стор.1). Або ПриватБанк для своїх клієнтів у рамках акції з 21 січня 2008 року до 4 квітня 2008 року пропонує миттєвий розіграш призів, для чого клієнту потрібно вибрати спеціальний купон із набору від ПриватБанку, стерти захисний шар на купоні і прочитати розмір своєї надбавки до ставки - +5 %, +2 %, +1 %, 0,5 % (Рекламна акція ПриватБанку з 21 січня 2008р. до 4 квітня 2008 р.).

Основним недоліком обох способів є те, що можливість виграшу залежить не тільки від гравця, який не в змозі контролювати достовірність усіх складових процесу розіграшу.

Найбільш близьким до корисної моделі є спосіб реалізації товарів, який включає розіграш призів після купівлі товару, а в разі виграшу покупцю повертають витрачену суму. Розігрування призів проводиться шляхом гри на комп'ютері в рулетку або іншу подібну гру. Контроль за всім процесом здійснюється камерою спостереження, «що виключає підтасування результатів» (патент UA № 6626, МПК 7 A63 F3/00, опубл. 16.05.2005, Бюл. № 5, 2005 р.).

Недоліком способу є його непрозорість, бо покупець не здатен професійно перевірити відповідність комп'ютерних програм «гри в рулетку або іншу подібну гру» офіційним умовам розігрування призів від продавця. Такий посередник в грі між продавцем і покупцем, як комп'ютер, завжди викликати у покупця підозру на те, що саме його споживацький шанс на виграш продавець мінімізував, оскільки він не в змозі точно проаналізувати і об'єктивно оцінити вірогідність шансу виграти. По-

(13) U

(11) 40762

(19) UA

купець не може точно знати чи є в цьому розіграші приз, чи його взагалі нема, тому вищенаведений спосіб не підвищить його зацікавленість у купівлі товарів та/або послуг у даного продавця.

В основу корисної моделі покладено завдання удосконалити спосіб реалізації товарів шляхом заміни пристосування, за допомогою якого проводять розіграш призів і умов його здійснення, при цьому досягається підвищення інформативності способу щодо імовірності виграшу, оскільки покупець на власні очі може оглянути присутні жереби, за допомогою яких проводиться жеребкування і в режимі «он-лайн» отримати ті привілеї, які передбачені умовами жеребкування. Це призводить до стимулювання купівельної активності, тобто до збільшення об'єму продаж.

Для вирішення задачі запропонований спосіб реалізації товарів і/або послуг, який включає їх продаж і подальший розіграш призів, у якому, згідно з корисною моделлю, продавець пропонує покупцю зараз же після отримання товарів і/або послуг провести жеребкування призів, при якому покупець власноручно тягне жереби або їх складники з перевернутого дотором пристрою, який виконаний у вигляді порожнистої ємності з плоскою основою, в центрі якої розташований отвір, обрамлений направленим всередину виступом для можливості вільного доступу до жеребів улюбому положенні пристрою, і в разі витягнення виграшного жереба покупець миттєво отримує приз.

В переважному варіанті кількість жеребових спроб прямо пропорційна вартості покупки. Призами можуть бути призи від продавця та від колег-покупців.

Для підвищення зацікавленості в участі розіграшів до жеребкування продавець надає можливість покупцю на власні очі і власноручно перевірити пристрій для жеребкування, наявність у пристрої жеребів відповідних виграшних і програшних номінацій та їх кількості, причому бажано, щоб кількість виграшних і програшних номінацій заздалегідь оголошувалась в рекламі.

В одному з варіантів реалізації способу, в залежності від вартості зробленої покупки, покупець проводить жеребкування кількома спробами і після кожної з них він зараз же вертає жереби назад в пристрій. Кількість спроб жеребкування прямо пропорційна вартості покупки.

У запропонованому способі жеребкування відбувається прилюдно з заздалегідь відомим шансом на виграш за теорією ймовірностей.

Основною перевагою способу є те, що у покупця відсутні підстави не довіряти організаторам та/або виконавцям способу, бо покупець може особисто перевірити кожен його складову. Він точно знає, що призіві жереби в пристрої є, і це підвищує його зацікавленість в участі в розіграші. Це стає можливим завдяки тому, що пристрій працює як чорнильниця-невиливайка. Коли він розташований основою вверх, можна дістати любий жереб і переконатися, що призіві жереби в наявності є. А коли він розташований основою вниз, жеребів не видно, але отвір зроблений таким, щоби легко можна було дістати любий жереб.

Спосіб здійснюють так.

Організатори способу, здійснюючи реалізацію товарів і/або послуг, наприклад, в універмазі визначились, що можуть дозволяти собі середню знижку цін в розмірі 2 % на весь виторг, а оптимальний стимул для покупця є виграшна призова знижка в розмірі 100 % на вартість покупки. Імовірність виграшу по теорії ймовірностей становить 2 випадки із 100 жеребових спроб. Враховуючи вищеназвані вихідні дані, жеребовий береться здійснювати призовий розіграш.

В даному прикладі 100 жеребів комбінуються із 10 складників, якими є, наприклад, різнокольорові кулі: червона, оранжева, жовта, зелена, голуба, синя, фіолетова, рожева, чорна, біла. Кожен жереб являє собою дві послідовно витягнуті із пристрою кулі, наприклад, два виграшних жереби - це дві комбінації куль: чорна плюс біла, жовта плюс зелена. Решта 98 двокулькових комбінацій вважаються програшними. Після купівлі товару і/або послуги, припустимо, на суму 30 грн. продавець дає покупцю привілей у вигляді 30 жеребових спроб, в т.ч. на жеребкування призу від продавця одну жеребову спробу, після чого покупець запрошується до жеребкування призу. При згоді, жеребовий прилюдно вкидає в пристрій 100 жеребів, серед котрих є два виграшних, які всім відомі заздалегідь, перевертає дотором пристрій, який виконаний у вигляді чорнильниці-невиливайки з отвором і пропонує покупцю витягнути жереб. Діставши власноруч кольорову кулю із пристрою, покупець, який вже зветься жеребкувальник, передає кулю жеребовому. Жеребовий разом з жеребкувальником знайомляться візуально з кольором кулі і жеребовий зразу ж вкидає кулю назад у пристрій. Ця дія повертання жереба або його складників назад у пристрій після кожної жеребової спроби або жеребкувальної виїмки (жеребкувальна виїмка - виїмка складника жереба із пристрою в процесі жеребкування) створює умови збереження однакової ймовірності появи виграшного жереба і забезпечує всім жеребкувальникам математично рівні можливості витягнути виграшний жереб на протязі безкінечного процесу жеребкування. Жеребкувальник, який витягне із пристрою виграшний жереб під час жеребкування призу від продавця, зватиметься призер і одержить із рук жеребового приз у вигляді 100 % компенсації витрат на покупку. Підrobка касових чеків або інших документів, які засвідчують факт покупки, не є актуальною, бо жеребкування йде біля каси продавця одночасно з купівлею, а в багатьох ситуаціях роль жеребового виконуватимуть касири або самі реалізатори. Далі жеребовий пропонує покупцю продовжити жеребкування, але з іншими умовами. Він декларативно, тобто не торкаючись кольорових куль, трансформує 100 жеребів в 10 жеребів з імовірністю виграшу по теорії ймовірностей 2 рази із 10 жеребових спроб, ліміт на які у нашому прикладі дорівнює 30, а залишок після використання однієї жеребової спроби на приз від продавця складає 29. Таким чином продавець заохочує покупця купувати у нього товари і/або послуги.

Крім того, продавець заради зростання виторгу передбачив продовження жеребкування в коле-

ктиві колег-покупців. Число одночасно граючих під орудою одного жеребового рекомендується від 2 до 21 колег-покупців. Для цього жеребовий використовує жеребові складники у вигляді загальновідомих гральних карт від одинички до туза кількістю 56 одиниць. Ця колода об'ємних (кулястих або багатограних) жеребових карт являє собою, наприклад, 56 куль з зображенням на кожній кулі певної карти. Виграшний жереб уявляє собою набір карт на суму 21 очко, якщо рахувати за узвичаєною шкалою: одиничка - 1 очко, двійка - 2 очка, трійка - 3 очка, четвірка - 4 очка, п'ятірка - 5 очок, шестірка - 6 очок, сімка - 7 очок, вісімка - 8 очок, дев'ятка - 9 очок, десятка - 10 очок, валет - 2 очка,

дама - 3 очка, король - 4 очка, туз - 11 очок і 2 туза разом, якщо після двох жеребкувальних виїмок, мають суму 21 очко. Кожен жеребкувальник має право використати решту жеребових спроб після двох попередніх ігор. Жеребова спроба у колективній грі означає процес виконання жеребкувальних виїмок від початку поточного очкового рахунку для кожного гравця до початку наступного очкового рахунку. Жеребкувальні виїмки із пристрою жеребкувальники виконують по колу за рухом сонця, по черзі, яка встановлюється жеребкуванням. Колективний жеребіат - жеребкувальник, який витягнув із пристрою якусь кількість карт на суму 21 очко.