



УКРАЇНА

(19) UA

(11) 2015

(13) U

(51) 7 A63F3/06, 3/08

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІОПИС
ДО ДЕКЛАРАЦІЙНОГО ПАТЕНТУ
НА КОРИСНУ МОДЕЛЬвидається під
відповідальність
власника
патенту

(54) ГРА -ЛОТЕРЕЯ

1

(21) 2002097605
(22) 28 01 2003
(24) 15 09 2003
(46) 15 09 2003, Бюл. № 9, 2003 р.
(72) Малько Микола Терентійович
(73) Малько Микола Терентійович
(57) 1 Гра-лотерея, що містить набір коліс, розташованих на одній осі і виконаних з можливістю обертання незалежно одне від одного, на зовнішній стороні ободів яких нанесені ігрові символи, та

2

гальмовий пристрій, яка відрізняється тим, що гальмовий пристрій виконаний у вигляді ролика, взаємодіючого з виступами, розташованими на поверхні коліс, і додатково містить вузол візуалізації, розміщений перпендикулярно колесам для виявлення відповідних ігрових символів
2 Гра-лотерея по п. 1, яка відрізняється тим, що гальмовий пристрій установлений на одній осі з колесом

Корисна модель відноситься до ігор, що можуть використовуватися в ігрових залах, студіях, зокрема, в індустрії розваг при проведенні різних шоу

Відома гра-лотерея «Спортлото», що містить пустотливий барабан, виконаний з можливістю обертання. У середині барабана знаходяться ігрові символи, виконані у вигляді кульок, що періодично викидаються назовні через сполучний жолоб (див. Щуро П. «Все о спортлото» - Минск «Полымя», 1986). Недоліком гри є її монотонність, оскільки барабан обертається довгий час поки випадково не випаде назовні кулька, через те, що немає гальмового пристрою.

Найбільш близьким до корисної моделі, що заявляється по сукупності істотних ознак обраний ігровий автомат марки «АІТ» компанії «Унікум», м. Санкт-Петербург (див. <http://web.bongo.ru/art6.php>). Ігровий автомат містить набір коліс, розташованих на одній осі. На зовнішній стороні ободів коліс нанесені ігрові символи. Колеса обертаються і зупиняються незалежно друг від друга за допомогою гальмового пристрою, що здійснює один учасник різке гальмування коліс.

Недоліком відомого ігрового автомата є неможливість використовувати його як колективну гру з великою кількістю зацікавлених учасників.

В основу корисної моделі поставлена задача розширення експлуатаційних можливостей гри за рахунок збільшення числа граючих і підвищення зацікавленості.

Поставлена задача вирішується тим, що гра-лотерея, яка містить набір коліс, розташованих на

одній осі і виконаних з можливістю обертання незалежно одне від одного, на зовнішній стороні ободів яких нанесені ігрові символи, та гальмовий пристрій, відповідно корисної моделі гальмовий пристрій виконаний у вигляді ролика, взаємодіючого з виступами, розташованими на поверхні коліс, і додатково містить вузол візуалізації, розміщений перпендикулярно колесам для виявлення відповідних ігрових символів. У переважному варіанті гальмовий пристрій установлений на одній осі з колесом.

У гри-лотереї у якості гальмового пристрою використовується взаємодіючий з виступами на поверхні колеса ролик. Ролик виконаний підпружиненим і може регулюватися по горизонталі і по вертикалі таким чином, що при зупинці колеса відбувається «западання» ролика у простір між двома сусідніми виступами, і здійснюється плавна фіксація ігрового символу у визначеному положенні. Крім того, для поліпшення взаємодії з виступами на ролик надівається гумовий хомутик. Ігрові символи зупиняються строго проти кожного вкна вузла візуалізації.

У гри-лотереї передбачена установка трьох пар коліс, у результаті чого підвищується кількість комбінацій. Для цього на двох із трьох пар коліс фіксуються ігрові символи у вигляді цифр, а на іншій - у вигляді літер.

Вузол візуалізації виконаний у вигляді дугоподібного щитка, що охоплює декілька позицій ігрових символів на кожному колесі, і таким чином, підвищується відображення багатьох позицій вертикальним обхватом. Крім того, він одночасно ві-

(13) U

(11) 2015

(19) UA

дображає показання ігрових символів на всіх колесах горизонтальним обхватом

Суть корисної моделі пояснюється фігурами графічних зображень на фіг 1 представлений загальний вид гри-лотереї, вигляд прямо, на фіг 2 - загальний вид гри-лотереї, вигляд збоку, на фіг 3 представлено колесо

Гра-лотерея містить колесо 1, виконане у вигляді обертового поля, на поверхні якого розміщені виступи 2, з якими під час обертання колеса взаємодіє ролик 3. Ролик 3 виконаний підпружиненим і може регулюватися як по вертикалі, так і по горизонталі, а також силою натягу пружини. Для поліпшення взаємодії з виступами на ролик надівається гумовий хомутик. На зовнішньому ободу 4 колеса нанесені ігрові символи 5 у вигляді цифр чи літер. На поверхні колеса 1 розміщені ручки 6 для його розкручування.

На вісь 7 навішуються колеса з роликами і до шайби 8 приєднується вузол візуалізації 9, виконаний у виді щитка з вікнами 10. Щиток 10 і колесо 1 розміщені перпендикулярно один одному і після зупинки колеса за допомогою підпружиненого ролика 3, ігрові символи встановлюються проти кожного вікна щитка.

Щиток 10 розділений на горизонтальні лінії і складається з декількох рядів, у конкретному при-

кладі з п'яти рядів, у якому виконані 30 вікон, кожен ряд виділений визначеним кольором, п'ять рядів, п'ять кольорів, п'ять виграшних результатів.

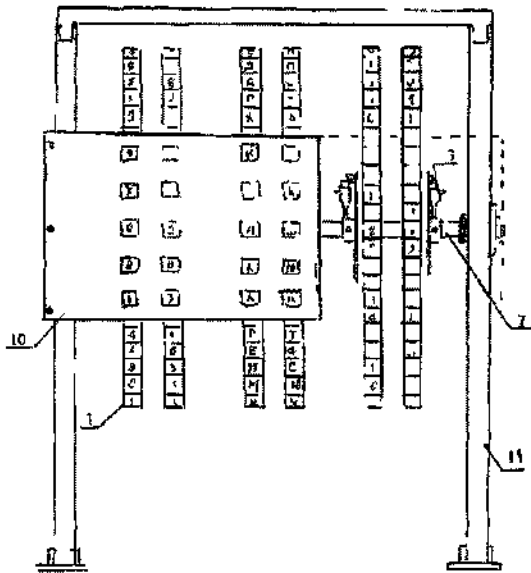
У гри-лотереї використовується три пари коліс, що встановлені на одній осі, закріплені з двох протилежних сторін на стояках 11. На двох крайніх парах коліс нанесені ігрові мітки у вигляді цифр, а на середній парі - у вигляді літер.

Гра-лотерея використовується таким чином.

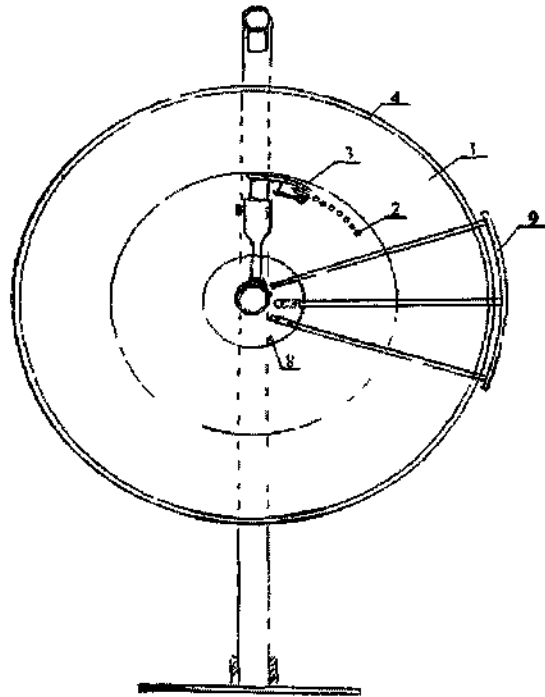
За допомогою ручок 6 колеса 1 додають обертання, причому кожна пара коліс розкручується в протилежному напрямку.

Перед зупинкою гальмового пристрою, в якості якого використані підпружинені ролики 3, притискаючись до колеса 1, займають випадкове положення між виступами 2 і в отворах щитка відібраються відповідні ігрові символи.

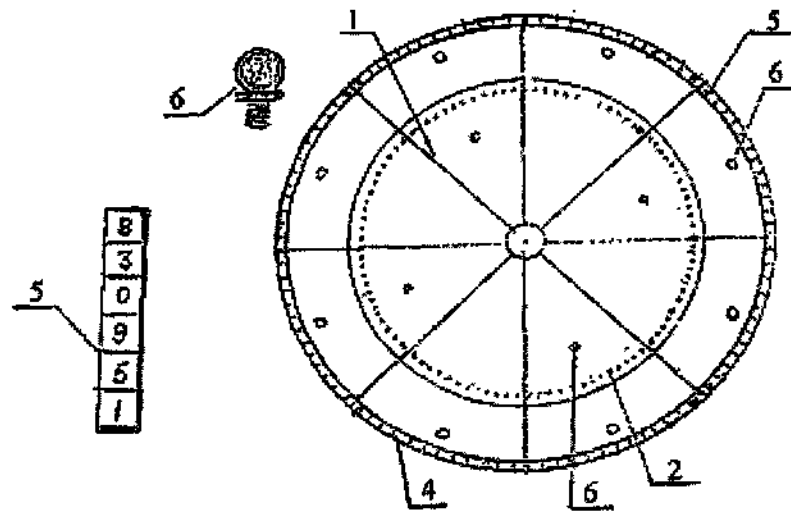
У конкретному прикладі перша пара коліс показує номер виграшного квитка із двох цифр, друга пара - серію квитка із двох різних літер, а третя пара - визначає кількість очків виграшного квитка, також із двох цифр. Виграшні комбінації фіксуються і складається у таблицю з 100 номерів. Далі визначається переможець. Переможним квитком стає той, у якому збіглися номер та серія. А серед переможних квитків виграє той, який набрав потрібну або найбільшу кількість очків.



Фиг. 1



Фиг. 2



Фиг. 3

