



ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ

(21)(22) Заявка: 2012152590/08, 11.05.2010

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:
11.05.2010

Приоритет(ы):

(22) Дата подачи заявки: 11.05.2010

(45) Опубликовано: 10.07.2014 Бюл. № 19

(56) Список документов, цитированных в отчете о
поиске: RU 2349958C1, 20.03.2009. US
6632138B1, 14.10.2003. US 2005/0176502A1,
11.08.2005. US 2006/0040730A1, 23.02.2006(85) Дата начала рассмотрения заявки РСТ на
национальной фазе: 11.12.2012

(86) Заявка РСТ:

RU 2010/000236 (11.05.2010)

(87) Публикация заявки РСТ:

WO 2011/142686 (17.11.2011)

Адрес для переписки:

109263, Москва, ул. Малышева, 19, кв. 260,
Сафронову С.М.

(72) Автор(ы):

Сафронов Сергей Михайлович (RU),
Мироненко Роман Анатольевич (RU)

(73) Патентообладатель(и):

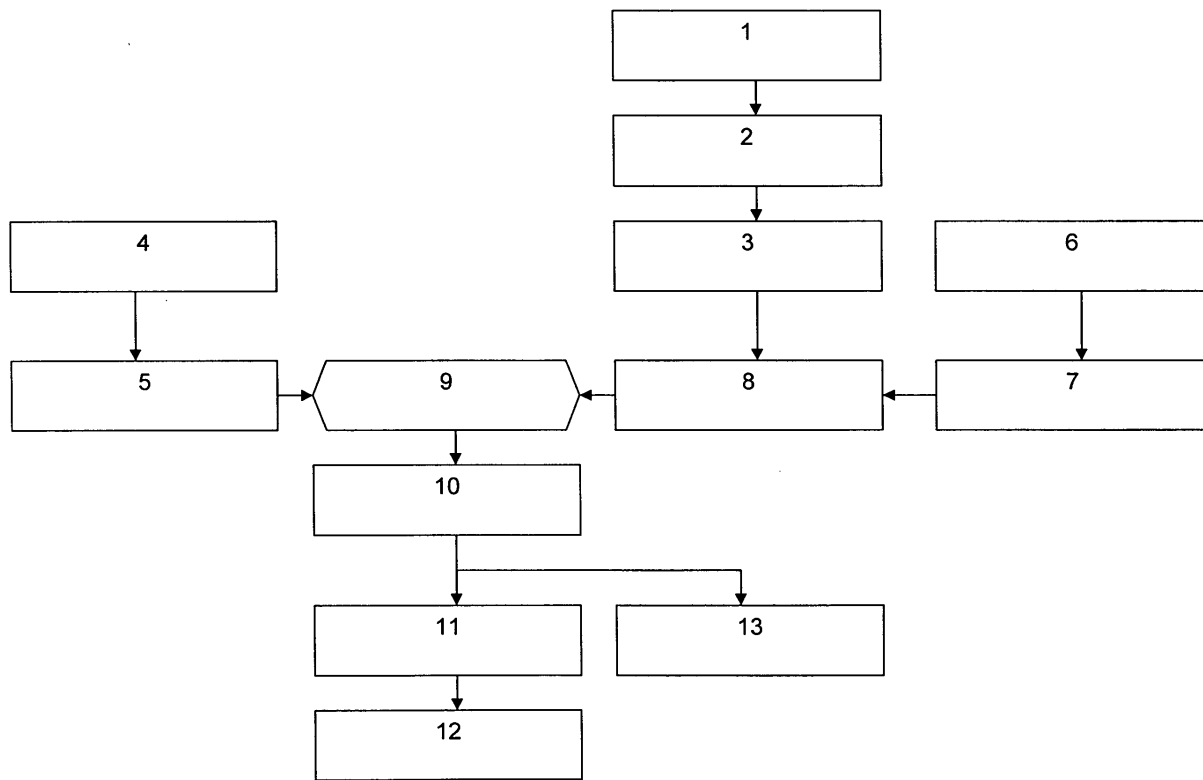
Сафронов Сергей Михайлович (RU)

(54) СИСТЕМА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ НА СТАВКИ

(57) Реферат:

Изобретение относится к области проведения азартных игр на ставки. Технический результат заключается в обеспечении управления игрой с адаптацией игровых событий. Система содержит блоки запоминания и отображения эмоционально-значимых событий для игроков, блок выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша, блок формирования информации о зарегистрированном игровом

событии за время, выбранное игроком, блок непрерывной генерации игровых событий, блок накопления и хранения зарегистрированных игровых событий, блок приема информации с игрового стола, блок накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша и блок анализа и определения выигрышных ставок.
1 ил.



Фиг. 1



FEDERAL SERVICE
FOR INTELLECTUAL PROPERTY

(12) **ABSTRACT OF INVENTION**

(21)(22) Application: **2012152590/08, 11.05.2010**

(24) Effective date for property rights:
11.05.2010

Priority:

(22) Date of filing: **11.05.2010**

(45) Date of publication: **10.07.2014** Bull. № 19

(85) Commencement of national phase: **11.12.2012**

(86) PCT application:
RU 2010/000236 (11.05.2010)

(87) PCT publication:
WO 2011/142686 (17.11.2011)

Mail address:

**109263, Moskva, ul. Malysheva, 19, kv. 260,
Safronovu S.M.**

(72) Inventor(s):

**Safronov Sergej Mikhajlovich (RU),
Mironenko Roman Anatol'evich (RU)**

(73) Proprietor(s):

Safronov Sergej Mikhajlovich (RU)

(54) **SYSTEM FOR GAMES WITH BETS**

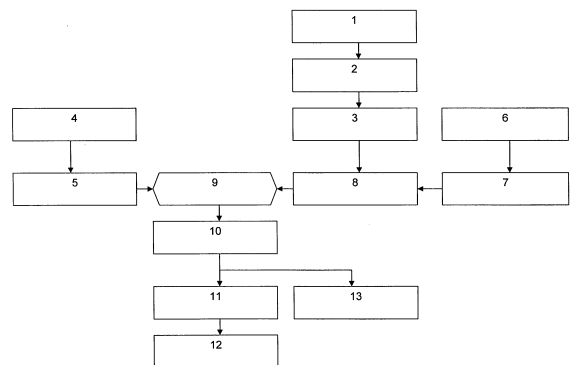
(57) Abstract:

FIELD: games.

SUBSTANCE: invention relates to the field of gambling with bets. The system comprises units of memorisation and displaying emotionally significant events for players, the unit of selecting by players of start and end times of the draw, unit of information generation on the registered gaming event during the time selected by the player, the unit of continuous generation of gaming events, the unit of accumulation and storage of the registered gaming events, the unit of receiving information from the gaming table, the unit of accumulation and storage of information about the bets of the current draw, and the unit of analysis and determining of winning bets.

EFFECT: providing management of the game with adaptation of gaming events.

1 dwg



Фиг. 1

RU 2 522 023 C1

RU 2 522 023 C1

Изобретение относится к области проведения азартных игр на ставки, в том числе в тотализаторах, лотереях и т.п., в частности, изобретение относится к системам и устройствам для проведения подобных игр в казино и других развлекательных комплексах.

5 Из уровня техники известны системы для проведения игр, в которых выполняют ставки, регистрируют игровое событие и определяют выигрыши с последующей оплатой выигрышных ставок.

10 Известно устройство для игры на ставки по заявке РФ №2004110207, МПК А63F, 3/08, содержащее игровой стол, на котором расположены поля для игроков с боксами для ставок и поле для дилера, электронную систему с монитором, боксы для ставок снабжены датчиками произведенных ставок и пронумерованы, а поле для дилера снабжено пультом ввода данных с клавиатурой, при этом электронная система включает системные блоки управления столов, а эти блоки подсоединены к центральному блоку-серверу, который имеет генератор случайных чисел и монитор.

15 Известны системы для игры на ставки, например, по патенту РФ 2292596, МПК А63F, 3/08.

20 Известна система по патенту РФ №2301697, МПК А63F, 1/00, которая содержит устройство для приема множества ставок с игрового стола, связанный с ним компьютер и устройство вывода изображений, в том числе выигрышной комбинации карт игрока (принята за прототип).

К недостаткам аналогов можно отнести неизменность значений коэффициентов оплаты для каждого типа ставок в каждом розыгрыше, так как длительность игрового розыгрыша является постоянной величиной или не влияет на суммы выплат игрокам по результатам игры.

25 Задачей изобретения является стимулирование мотивации к участию в игре за счет использования личных ассоциаций, возникающих у игрока в отношении демонстрируемых по ходу игры эмоционально-значимых для него событий, используемых для определения длительности розыгрыша, а также, повышение привлекательности игры за счет реализации меняющихся в процессе игры коэффициентов оплаты выигрыша.

30 Задача решается тем, что в систему для проведения игры на ставки, содержащую последовательно соединенные блок непрерывной генерации игровых событий и блок накопления и хранения зарегистрированных игровых событий, а также последовательно соединенные блок приема информации с игрового стола, блок накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша и блок анализа и определения выигрышных ставок, последовательно соединенные блок расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам и блок оплаты выигрышных ставок, дополнительно введены последовательно соединенные блок запоминания эмоционально-значимых событий для игроков, блок отображения эмоционально-значимых событий для игроков, блок выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша, блок формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком, а также блок расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным временем розыгрыша, причем вход блока формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком, подключен к выходу блока накопления и хранения зарегистрированных игровых событий, а выход - к первому входу блока анализа и определения выигрышных ставок, выход которого соединен с входом блока расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным временем розыгрыша, выход которого соединен с входами

блоков расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам и визуализации результатов розыгрыша, при этом второй вход блока анализа и определения выигрышных ставок соединен с выходом блока накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша.

- 5 На Фиг.1 изображена блок-схема предлагаемой системы, где:
- 1 - блок запоминания эмоционально-значимых событий для игроков;
 - 2 - блок отображения эмоционально-значимых событий для игроков;
 - 3 - блок выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша;
 - 4 - блок приема информации с игрового стола;
 - 10 5 - блок накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша;
 - 6 - блок непрерывной генерации игровых событий;
 - 7 - блок накопления и хранения зарегистрированных игровых событий;
 - 8 - блок формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком;
 - 15 9 - блок анализа и определения выигрышных ставок;
 - 10 - блок расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным временем розыгрыша;
 - 11 - блок расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам;
 - 12 - блок оплаты выигрышных ставок;
 - 20 13 - блок визуализации результатов розыгрыша.

Предложенная система состоит из последовательно соединенных блока запоминания эмоционально-значимых событий для игроков 1, блока отображения эмоционально-значимых событий для игроков 2, блока выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша 3, блока формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком 8 по первому его входу, второй вход которого соединен с выходом блока накопления и хранения зарегистрированных игровых событий 7, вход которого соединен с выходом блока непрерывной генерации игровых событий 6; выход блока формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком 8, соединен с первым входом блока анализа и определения выигрышных ставок 9, второй вход которого соединен с выходом блока накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша 5, вход которого подсоединен к выходу блока приема информации с игрового стола 4; выход блока анализа и определения выигрышных ставок 9 последовательно соединен с блоками расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным временем розыгрыша 10, расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам 11 и оплаты выигрышных ставок 12, при этом выход блока расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным временем розыгрыша 10 также соединен с входом блока визуализации результатов розыгрыша 13.

Система работает следующим образом.

- 40 Организатор игры заранее выбирает один из известных генераторов случайных чисел. В игровом заведении организатора и (или) за его пределами устанавливается блок непрерывной генерации игровых событий 6, оснащенный генератором случайных чисел, который обеспечивает непрерывное последовательное выпадение игровых значений (чисел). В качестве блока 6 может применяться, например, размещенная на борту космического аппарата специальная мишень, регистрирующая попадание космических микрочастиц. При этом мишень разбивается на пронумерованные сектора, а факт попадания космической микрочастицы в тот или иной сектор принимается за игровое событие, информация о котором с помощью средств телеметрической связи

передается на блок накопления и хранения зарегистрированных игровых событий 7, выполненного, например, в виде запоминающего устройства. В течение розыгрыша происходит накопление информации, в результате чего в блоке накопления и хранения зарегистрированных игровых событий 7 происходит формирование таблицы, содержащей порядковый номер игрового события, непосредственно выпавшее случайное число (номер сектора, в котором был зарегистрирован пролет частицы) и время свершения события.

Для определения границ временного интервала, в течение которого проводится розыгрыш, в систему вводится блок запоминания эмоционально-значимых событий для игроков 1, выполненный, например, в виде компьютера, оснащенного периферийным оптико-электронным (фотоаппарат, видеокамера и др.) или радиолокационным устройством (радиолокатор) наблюдения, блок отображения эмоционально-значимых событий для игроков 2, выполненный, например, в виде экрана, и блок выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша 3, выполненный, в свою очередь, например, в виде компьютера с консолью.

Информация об эмоционально-значимых событиях с блока запоминания эмоционально-значимых событий для игроков 1 поступает в блок отображения эмоционально-значимых событий для игроков 2. На экране этого блока демонстрируются зрелищные и наглядные события, которые могут быть однозначно интерпретированы как игроком, так и организатором. Руководствуясь личными ассоциациями, вызываемыми демонстрируемым в этом блоке сюжетом, игрок, например, с помощью консоли блока выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша 3 выбирает время начала и окончания розыгрыша (игрового сеанса). Для повышения мотивации игроков к участию в игре, организатор в качестве таких сюжетов использует демонстрацию событий, порождающих в воображении игроков стойкие ассоциации со своим личным окружающим миром: место, где он родился, под каким зодиакальным созвездием и так далее.

Палитру используемых организатором эмоционально-значимых для игроков событий можно легко пояснить на следующих примерах.

Например, демонстрируется прохождение искусственного спутника земли над географическими объектами, а игроку предлагается выбрать начало и окончание текущего розыгрыша как время прохождения спутником границ определенных географических объектов, например материков, стран, океанов и т.д. Игрок может выбрать по своему усмотрению, например, страну или континент, на котором он родился, океан, на побережье которого он провел отпуск, и т.д. Текущий розыгрыш для конкретного игрока по его выбору может, например, длиться в момент прохождения спутника над Южной Америкой. Поскольку все географические объекты имеют четко определенные границы, географические координаты которых известны, момент пересечения этих границ спутником подразумевает однозначное толкование, т.к. в каждый момент времени полета космического аппарата определяются его координаты относительно базовой системы координат, а также одним из известных способов определяются географические координаты подспутниковой точки на земной поверхности (широта и долгота).

Другим примером может служить демонстрация прохождения того же искусственного спутника земли по небесной сфере, а игроку предлагается выбрать начало и окончание текущего розыгрыша как время прохождения спутником границ определенных звездных объектов, например созвездий, звездных скоплений, звездных ассоциаций, галактик и т.д. Тогда для конкретного игрока по его выбору, текущий розыгрыш может, например,

длиться в момент прохождения спутника между созвездиями Большой и Малой Медведицы. При этом при движении КА по орбите одним из известных способов определяются небесные (экваториальные) координаты проекции КА на небесную сферу с центром в центре Земли в направлении радиус-вектора, связывающего центр Земли и космический аппарат (склонение и прямое восхождение).

Необходимо отметить, что вышеописанные примеры являются наиболее показательными с точки зрения привлечения игроков, поскольку вследствие вращения Земли, а также прецессии линии узлов орбиты КА, с каждым новым витком вокруг Земли, спутник, одни и те же как географические, так и звездные объекты будет пересекать в разных местах, либо не пересекать вообще, что позволит естественным образом в каждом розыгрыше (игровом сеансе) менять его длительность и, следовательно, вероятности выигрыша и коэффициенты оплаты выигрышных ставок.

Информация об игровом событии и времени его свершения из блока накопления и хранения зарегистрированных игровых событий 7 поступает в блок формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком 8, куда также поступает информация о времени свершения эмоционально-значимых событий из блока выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша 3. Временной интервал, ограниченный временем свершения двух последовательных эмоционально-значимых событий, выбранных игроком, определяют длительность игрового розыгрыша (игрового сеанса). В блоке формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком 8, отфильтровываются те игровые события, которые не принадлежат текущему игровому сеансу, временные границы которого известны на основании информации из блока выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша 3, то есть в течение розыгрыша происходит накопление и упорядочивание информации по времени свершения игрового события. В результате чего формируется таблица, содержащая порядковый номер игрового события, начиная с первого, свершившегося с начала текущего розыгрыша, непосредственно выпавшее случайное число, и время свершения события.

После окончания розыгрыша вся накопленная информация из этого блока передается в блок анализа и определения выигрышных ставок 9, в который также с блока накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша 5 поступает информация о сделанных игроками ставках: типе ставки, номерах секторов ставок на игровом поле, суммах ставок и т.п., принимаемая на этот блок с блока приема информации с игрового стола 4. Во время приема ставок у игроков, дилер вводит в компьютер, в виде которого, например, может быть выполнен блок 4, ставки игроков с указанием типа и суммы ставки. В случае, если используется стол с игровым полем (под игровым полем понимается таблица игровых секторов, расположенная на игровом столе) в виде сенсорной панели, ввод осуществляется автоматически при выполнении ставок игроками.

В блоке анализа и определения выигрышных ставок 9 происходит алгоритмическая обработка поступивших данных, например, следующим образом:

1. Если ставка выполнена на одно событие, происходит сравнение указанного игроком игрового события со всеми зарегистрированными игровыми событиями путем поиска соответствия по значению выпавшего случайного числа в блоке непрерывной генерации игровых событий 6 (в соответствии с приведенным выше примером генератора случайных чисел - номер сектора мишени, в который попала космическая микрочастица) и номеру сектора ставки на игровом поле игрового стола. Если соответствие

установлено, то такая ставка помечается выигрышной. Если соответствие не установлено, то ставка помечается на удаление.

2. Если ставка выполнена на последовательность (несколько игровых событий), происходит определение типа указанной игроком последовательности, далее происходит сравнение каждого из указанных игроком игровых событий со всеми зарегистрированными игровыми событиями путем поиска соответствия по порядковому номеру выпадения случайного числа и его значения (в соответствии с приведенным выше примером генератора случайных чисел - порядковый номер попадания космической микрочастицы и сектор, в котором оно было зарегистрировано). Если все события произошли и произошли в указанной игроком последовательности, ставка помечается выигрышной. Если в указанной игроком последовательности не все параметры событий соответствуют зарегистрированным или сама последовательность не соответствует последовательности зарегистрированных событий, такая ставка помечается на удаление.

После определения выигрышных и проигрышных ставок, проигрышные ставки удаляются, а информация о выигрышных ставках поступает в блок расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным временем розыгрыша 10, выполненном, например, в виде компьютера, где происходит вычисление коэффициентов выплат по ставкам в соответствии с алгоритмом, заложенным в компьютер и учитывающим длительность состоявшегося игрового розыгрыша (игрового сеанса) и частоту выпадения случайных чисел. После окончания определения коэффициентов оплаты выигрышных ставок, численные значения коэффициентов передаются в блок расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам 11, выполненного, например, в виде компьютера, с одновременной передачей информации о выигрышных ставках в блок визуализации результатов розыгрыша 13, выполненного, например, в виде игрового табло. В блоке 11 для каждой из выигрышных ставок для каждого из игроков происходит расчет суммы выплаты по каждой из выигрышных ставок путем перемножения коэффициента оплаты ставки и денежной суммы, вложенной игроком в эту ставку. Данная информация поступает в блок оплаты выигрышных ставок 12, выполненный, например, в виде компьютера, в котором обеспечивается пополнение расчетного счета игрока в размере выигрыша в безналичной форме, или может отображаться информация для организатора игры о размере денежных выплат, причитающихся игрокам по результатам текущего розыгрыша; при этом выплаты могут производиться наличными деньгами или, например, специальными жетонами для последующего обналичивания игроком в кассе организатора игры.

Аппаратурная реализация возможна на известной элементной базе, и варианты реализации блоков показаны в описании изобретения.

Формула изобретения

Система для проведения игры на ставки, содержащая последовательно соединенные блок непрерывной генерации игровых событий и блок накопления и хранения зарегистрированных игровых событий, а также последовательно соединенные блок приема информации с игрового стола, блок накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша и блок анализа и определения выигрышных ставок, последовательно соединенные блок расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам и блок оплаты выигрышных ставок, а также содержит блок визуализации результатов розыгрыша, отличающаяся тем, что в нее введены последовательно соединенные блок запоминания эмоционально-значимых событий для игроков, блок

отображения эмоционально-значимых событий для игроков, блок выбора игроками времени начала и окончания розыгрыша, блок формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком, а также блок расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в соответствии с выбранным
5 временем розыгрыша, причем вход блока формирования информации о зарегистрированном игровом событии за время, выбранное игроком, подключен к выходу блока накопления и хранения зарегистрированных игровых событий, а выход - к первому входу блока анализа и определения выигрышных ставок, выход которого соединен с входом блока расчета коэффициентов оплаты выигрышных ставок в
10 соответствии с выбранным временем розыгрыша, выход которого соединен с входами блоков расчета суммы выплат игрокам по выигрышным ставкам и визуализации результатов розыгрыша, при этом второй вход блока анализа и определения выигрышных ставок соединен с выходом блока накопления и хранения информации о ставках текущего розыгрыша.

15

20

25

30

35

40

45