(19) SUOMI - FINLAND
(FI)

PATENTTI- JA REKISTERIHALLITUS
PATENT- OCH REGISTERSTYRELSEN
FINNISH PATENT AND REGISTRATION OFFICE

(10) **FI 951219 A7**

(12) **JULKISEKSI TULLUT PATENTTIHAKEMUS**
PATENTANSÖKAN SOM BLIVIT OFFENTLIG
PATENT APPLICATION MADE AVAILABLE TO THE PUBLIC

(21) Patenttihakemus - Patentansökan - Patent application 951219

(51) Kansainvälinen patenttiluokitus - Internationell patentklassifikation - International patent classification
A63F 3/06

(22) Tekemispäivä - Ingivningsdag - Filing date **07.09.1993**

(23) Saapumispäivä - Ankomstdag - Reception date **15.03.1995**

(41) Tullut julkiseksi - Blivit offentlig - Available to the public **08.05.1995**

(43) Julkaisupäivä - Publiceringsdag - Publication date **13.06.2019**

(86) Kansainvälinen hakemus - Internationell ansökan - International application **07.09.1993 PCT/US1993/008374**

(32) (33) (31) Etuoikeus - Prioritet - Priority

16.09.1992 US 946176

(71) Hakija - Sökande - Applicant

1 • Fioretti, Philip R., 81 West Walk, West Haven, CT 06516, AMERIKAN YHDYSVALLAT, (US)

(72) Keksijä - Uppfinnare - Inventor

1 • Fioretti, Philip R., West Haven, CT 06516, AMERIKAN YHDYSVALLAT, (US)

(74) Asiamies - Ombud - Agent

Boco IP Oy Ab, Itämerenkatu 5, 00180 Helsinki

(54) Keksinnön nimitys - Uppfinningens benämning - Title of the invention
Menetelmät ja laitteet bingon pelaamiseksi laajalla maantieteellisellä alueella
Förfatanden och anordningar för att spela bingo över ett omfattande ge ografiskt område

HYV. NÄHT

Menetelmät ja laitteistot bingon pelaamiseksi laajalla maantieteellisellä alueella
Förfaranden och anordningar för att spela bingo över ett omfattande geografiskt område

Keksintö liittyy yleisesti onnenpeleihin, kuten bingo ja vastaavat. Tarkemmin sanottuna keksinnön eräs aspekti liittyy menetelmiin ja laitteistoon bingon (ja vastaavien onnenpelien, joita tästä eteenpäin kutsutaan kollektiivisesti "bingoksi") pelaamisen mahdollistamiseen reaaliaikaisesti paikoissa, jotka ovat kaukana (fyysisessä mielessä maantieteellisesti erillään) paikasta, missä numerot (tai yleisemmin symbolit), joita käytetään bingon tyyppisen pelin pelaamiseen, valitaan. Mahdollisuutta pelata bingoa reaaliaikaisesti edellä mainituissa kaukaisissa paikoissa kutsutaan tässä mahdollisuudeksi pelata bingoa "laajan maantieteellisen alueen yli". Eräs keksinnön lisäaspekti suuntautuu interaktiivisiin järjestelmiin, jotka tukevat bingon pelaamista laajalla maantieteellisellä alueella.

Bingossa ja vastaavissa onnenpeleissä pelin peruselementit ovat pelitaulu (tai kortti) ja satunnaisnumeroiden (tai symbolien) generointilaite. Pelitaulu voi olla symboleista muodostuva neliötaulukko (termi "symboli" sisältää tässä myös numerot), yleensä 5 x 5 numeerinen taulukko, missä keskimmäinen paikka on tyhjä tai sitä kutsutaan "vapaaksi paikaksi". Peliä pelataan yleensä joko 75 tai 90 numerolla. Kukin taulukon sarake on yleensä rajattu vain yhteen viidesosaan numeroista, esimerkiksi ensimmäisen sarakkeen numerot on 75 numeron tapauksessa otettu ryhmästä 1...15 ja ryhmästä 1...18, jos käytetään 90 numeroa; toisen sarakkeen numerot on otettu ryhmästä 16...30 tai 19...36 ja niin edelleen. Edelleen, sama numero ei voi esiintyä kahteen

kertaan pelikortilla.

Kun peliä pelataan, pelioperaattori määrittelee muodon tai kuvion, joka pitää muodostaa pelikortille satunnaisesti generoiduista numeroista (tai muista sallituista symboleista), ja jatkaa sitten kuuluttamalla symboleita, jotka on generoitu satunnaisesti (kuten esimerkiksi numeroita väliltä 1...75 tai 1...90 ja niin edelleen). Jos kuulutettu symboli on sama kuin pelaajan taululla oleva symboli, pelaaja merkitsee kyseisen symbolin jollakin tavoin taululleen. Pelin tavoite on olla ensimmäinen pelaaja, joka saa satunnaisesti kuulutettujen symbolien sarjan osumaan yhteen taululleen merkattujen symboleiden kanssa niin, että ne muodostavat määritellyn muodon tai kuvion.

Määritelty muoto tai kuvio voi olla X, T, L, diagonaaliviiva, viisi symbolia horisontaalisesti tai vertikaalisesti ja niin edelleen. Useat tällaiset pelit, yleensä väliltä 12...18, muodostavat bingo-ohjelman tai session, joka pelataan illan kuluessa usean tunnin aikana. Pelit pelataan peräkkäin ja oleellisesti ilman suurempia keskeytyksiä mahdollisia väliaikoja lukuun ottamatta.

Näitä pelejä on pelattu pitkään kirkoissa, kouluissa, intiaanireservaattien bingohalleissa ja muissa keski-tetyissä paikoissa rahan keräämiseksi hyväntekeväisyyteen tai tuottojen hankkimiseksi instituutiolle, joka sponsoroi pelisession, siellä missä uhkapeli on laillista.

Osanottajat menevät tyypillisesti keskuspaikkaan, missä pelisessio pidetään, maksavat osallistumismaksun ja ostavat yhden tai useampia pelitauluja, joihin kuhunkin on painettu vähintään yksi kiinteänumeroinen taulukko.

Joissakin tilanteissa henkilöiden, jotka haluaisivat osallistua bingopeliin, on vaikeaa tai mahdotonta mennä keskuspaikkaan, missä bingosessio aiotaan pelata. On esimerkiksi tilanteita, joissa henkilöt eivät pysty varmistamaan kuljetusta paikalle. Joissakin tapauksissa henkilöt, jotka on rajoitettu sairaalaan tai hoitokotiin, eivät voi ottaa fyysisesti osaa bingosessioon. Edelleen toisissa tilanteissa henkilöt eivät voi lähteä kotoaan sairauden tai muiden vastuiden vuoksi ja vaikka he haluavat osallistua bingosessioon, tukea hyväntekeväisyystapahtumaa, sitoutua osaaottavaan ajanvietemuotoon ja niin edelleen, he eivät voi sitä nykyisellään tehdä. Nämä ongelmat ovat olemassa, koska nykyisin ei tunneta menetelmiä ja laitteita (järjestelmiä), jotka tukevat bingon ja vastaavien pelien pelaamista laajan maantieteellisen alueen yli.

Vastaavasti, olisi toivottavaa saada aikaan menetelmät ja laitteisto bingon pelaamiseksi reaaliaikaisesti paikoissa, jotka ovat kaukana paikasta, missä bingon tyyppisen pelin pelaamiseen käytetyt numerot (tai muut symbolit) valitaan.

Nykyisin keskuspaikoissa pelattavissa bingon tyyppisissä peleissä on lisäongelma. Näitä pelejä on pelattu pitkään tauluilla, joissa on kiinteästi painettu numerotaulukko. Pelaajat valitsevat laajasta joukosta esipainettuja tauluja ja eivät siksi voi luoda ja pelata omaan valintaan ja päätökseen perustuvaa taulukkoa.

Vaikka joitakin pelejä on pelattu tyhjillä paperitauluilla, jotka täytetään pelaajan itse valitsemilla numeroilla (tai muilla symboleilla), korttien koko on rajoitettu ja niitä voidaan käyttää oleellisesti vain kerran, koska pelaaja

merkitsee ylös kuulutetut numerot (tai muut symbolit) musteella tai vastaavalla tavalla. Tämän tyyppinen satunnainen taulukon valinta johtaa toiminnan tehottomuuteen perättäisten pelien pelaamisessa minimikeskeytysten periaatteella.

Tämä tehottomuus ei vaikuta ainoastaan pelioperaattoriin, jonka täytyy etsiä ja tarkistaa kopio merkatuista paperitauluista, jotka kerätään luvattomien numero (tai muiden symboleiden) muutosten välttämiseksi, kun peli on käynnistetty, vaan myös pelaajaan, jonka täytyy valmistella uusi taulu ennen kutakin peliä. Nämä toimenpiteet vaativat aikaa ja poikkeavat halutusta tasaisesta ja oleellisen keskeytyksettömästä onnistuneen bingo-ohjelman kulusta. Tyhjän taulun lähestymistapaa on käytetty vain yksittäisissä peleissä ja siten yleensä vain bingo-ohjelman ensimmäisessä pelissä pääosin näistä syistä.

Toinen tärkeä näkökohta, kun pelataan bingoa joko keskuspaikassa tai kaukana olevista paikoista, on saada aikaan pelitaulu, jota ei voida muuttaa pelioperaattorin tietämättä ja joka sisältää tiedot, että se oli hankittu käytettäväksi määrätyssä pelattavassa ohjelmassa, ja joka voidaan tarkistaa nopeasti tapauksessa, jossa voitto-yhdistelmä on taululla.

Edelleen, tyypillisessä bingo-ohjelmassa voittotaulukon muoto vaihtelee yleensä pelistä seuraavaan siirryttäessä ja pelaajat, joilla on useita kortteja "merkattavana" voivat hukata kuulutettujen numeroiden (tai muiden symboleiden) jäljet tai eivät saata olla riittävän nopeita merkkaustoimissaan pysyäkseen mukana pelin etenemisessä. Siksi voi olla haluttavaa, että pelaajalle olisi automaat-

tinen osoitus siitä, kun pelattavana oleva kuvio esiintyy jollakin myydyistä pelitaulukoista.

Viimeaikoina on kehitetty elektronisia pelitauluja, jotka sallivat pelaajan valita omat numeronsa ja näyttävät voittotaulukon muodon. Nämä taulut antavat merkin pelaajalle, kun hänen taulullaan on saavutettu voittotaulukko. Tämän tyyppinen elektroninen pelitaulu on täydellisemmin kuvattu U.S patentissa No. 4,365,810, joka on myönnetty John Richadsonille 28.12.1982. Muita kehittyneitä elektronisia pelijärjestelmiä ja komponentteja on kuvattu edelleen U.S. patenteissa No. 4,848,771 ja 5,007,649 sekä 5,043,887, jotka kaikki on myönnetty John Richardsonin nimiin; ja U.S. patentissa No. 5,072,381, joka on myönnetty Richardson et al. nimiin. Kaikki nämä patentit lisätään täten viitteinä tähän esitykseen.

U.S. patentti No. 4,848,771, Richardsonille otsikolla "Gaming System With Session Master And Gaming Boards", myönnetty 18.07.1989, kuvaa automaattisen pelijärjestelmän onnenpelejä varten käyttäen elektronisia pelitauluja liitettyinä järjestelmän perusasemaan pelikorttitaulukoiden alaslataamiseksi (engl. downloading) elektronisiin pelitauluyksiköihin, sekä hyväksyntäyksiköt.

Pelikorttitaulukot alasladataan elektronisiin pelitauluihin alustusprosessin aikana, jolloin perusasema luo pelisuunnitelmat, jotka sisältävät voittokuvioiden määrittelyt, maksutasot jne. Perusasema alustaa myös hyväksyntäyksiköt, joita käytetään voittoväitteiden tarkistamiseen liittämällä hyväksyntäyksikkö fyysisesti elektroniseen pelitauluun ja tarkistamalla hyväksyntäkoodi, jonka perusasema on alunperin alasladannut molempiin yksiköihin.

WO-A-90/14139 esittää bingopelin, jossa on lukuisia oheislaiteyksiköitä pelaajien käyttöön. Kukin näistä on järjestetty kommunikoimaan keskusyksikön kanssa, joka ohjaa peliä täten minimoiden pelin pelaamisesta väärinkäytön tai virheiden riskin. Keskusyksikkö pystyy monitoroimaan mitkä numerot on käytetty kunkin pelaajan kohdalla. Samantyyppinen järjestelmä on kuvattu julkaisussa GB-A-219 7971.

U.S. patentti No. 5,007,649, Richardsonille otsikolla "Gaming System With System Base Station And Gaming Boards", myönnetty 16.04.1991, kuvaa elektronisen pelijärjestelmän, joka sisältää perusaseman, joka pystyy alaslataamaan pelikorttitaulukot elektroniseen pelitauluun. Pelikortit on tallennettu perusasemaan pelikorttikirjastona. Kunkin taulukon 24 numeroa (tai symbolia) väliltä 1...75 (tai 1...90) on pakattu 12 tavuun (engl. byte). Kokonaisuudessaan 600 000 tavuun on tallennettu 50 000 pelikorttia, jotka kukin ovat 12 tavua pitkiä.

U.S. patentti No. 5,043,887, Richardsonille otsikolla "Automatic Downloading Of Bingo Cards", myönnetty 27.08.1991, kuvaa pelijärjestelmän, joka käyttää perus-asemaa, joka sisältää pelikorttitaulukon luomisvälineet, ja monia pelitauluja, jotka on suunniteltu vaihtamaan informaatiota järjestelmän perusaseman kanssa (kaapeliliitännällä kommunikaatioportin kautta, joka sisältyy fyysisesti osana perusasemaan), tallentamaan perusasemalta alasladattuja pelikorttitaulukoita, sekä välineet pelin varsinaiseen pelaamiseen, kun numerot on valittu.

U.S. patentti No. 5,072,381, Richardson et al. otsikolla "Automatic Downloading Of Bingo Cards With Algorithm For

Generating Bingo Cards", myönnetty 10.12.1991, kuvaa elektronisen pelijärjestelmän, joka sisältää perusaseman, joka tallentaa pelikorttitaulukot erillisinä tietueina pelikorttikirjastoksi, ja joka käyttää kortteja generoivaa algoritmiä, joka varmistaa että kirjastossa olevien toisiaan seuraavien vierekkäisten pelitaulukkojen numeeriset taulukot eroavat enemmän kuin yhden taulukkoarvon osalta.

Mikään edellä mainituista patenteista ei kohdistu menetelmiin ja laitteisiin, jotka mahdollistavat bingon tyyppisen pelin pelaamisen laajan maantieteellisen alueen yli. Oikeastaan kaikki edellä mainitut patentit opettavat poispäin sellaisesta järjestelmästä. On esimerkiksi huomattava, että alustus- ja voitonhyväksyntäproseduurit, jotka on kuvattu mukaan lisätyissä viitteissä vaativat, että elektroniset pelitaulut, hyväksyntäyksiköt ja järjestelmän perusasemavälineet täytyy kaikki (eri ajankohtina) liittää fyysisesti toisiinsa irroitettavien kaapeliliitäntöjen kautta, jotka tehdään keskuspaikassa, missä bingosessio pidetään. Tämä on tarpeellista, että näitä yksiköitä voitaisiin käyttää mukaan liitetyissä viitteissä kuvattujen oppien mukaisesti.

Esimerkiksi, kaapeli täytyy olla kiinnitetty kuhunkin elektroniseen pelitauluun ja liitetty järjestelmän perusasemaan, jotta elektroninen pelitaulu hyväksyisi pelikorttitaulukot ja käskyt, jotka järjestelmän perusasema alaslataa; hyväksyntäyksiköt täytyy liittää fyysisesti kaapelin kautta kuhunkin voittaneeseen elektroniseen pelitauluun (voittomerkin saannin jälkeen) sen varmistamiseksi, että alkuperäinen voittotaulukko on myyty, ja niin edelleen.

HYV. NÄHT.

Edelleen, mukaan liitetyissä viitteissä tarkasteltu elektroninen bingojärjestelmä vaatii kalliiden komponent-tien käyttämistä, kuten elektroniset pelitaulut ja hyväksyntäyksiköt sinänsä, mikä kustannussyiden vuoksi ei mahdollista niiden siirtoa pois keskuspaikasta turvallisesti ja varmasti. Sellaisten yksiköiden korvaaminen olisi kallista, jos ne häviävät, varastetaan tai vaurioituvat.

Vielä edelleen, keskimääräiselle pelin osanottajalle olisi kallista hankkia viitejulkaisuissa esitetyt elektronisen bingojärjestelmän komponentit, jos niitä käytettäisiin esimerkiksi bingon pelaamiseen osanottajan kotoa, olettaen, että kommunikaatio- ja turvaongelmat voitaisiin ratkaista bingon pelaamiseksi laajan maantieteellisen alueen yli käyttäen sellaisia laitteita.

Nämä ongelmat sisältävät esimerkiksi kilpailun kommunikointiresursseista informaatiota alasladattaessa elektronisiin pelitauluihin, osanottajien keskitettyyn perusasemaan lähettämien tulojen (engl. inputs) jäljittämisen pelin pelaamisen aikana, datan pakkauksen tutkiminen annetussa elektronisessa pelitaulussa tai siihen liittyvässä elektroniikassa, voitonvarmistuksen fyysinen toteuttaminen mukaan liitettyjen viitteiden ehdottamalla tavalla laajan maantieteellisen alueen yli, ja niin edelleen.

Kaikkien edellä mainittujen syiden mukaan viitejulkaisussa kuvatun tyyppinen järjestelmä ei esitä menetelmiä tai laitteita bingon pelaamiseksi laajan maantieteellisen alueen yli, vaikkakin ne kuvaavatkin tekniikan tasoa ja esittävät elektronisen bingojärjestelmän komponentit (sisältäen elektronisen pelitaulun, voitonhyväksyntäyksiköt ja keskitetyn perusaseman välineet, joilla pystytään

HYV NÄHT

suorittamaan bingopelisessio, luomaan ja tallentamaan pelikorttitaulukot, lataamaan sellaisia taulukoita pyydettäessä, ja niin edelleen).

Tekniikan tasoa koskien onnenpelejä, joita voidaan pelata kaukaisista paikoista interaktiivisella periaatteella voidaan kuvata U.S. patenteilla nrot 4,760,527 ja 4,926,327, molemmat Sidleylle otsikoilla "System For Interactively Playing Poker With A Plurality Of Players" (myönnetty 26.07.1988) ja "Computerized Gaming System" (myönnetty 15.05.1990). Nämä patentit, jotka on lisätty täten viitteinä tähän esitykseen, kuvaavat elektronisen järjestelmän pokerikorttipelin pelaamiseksi, mikä sallii interaktiivisen korottamisen monen pelaajan kesken.

Sidleyn esittämä järjestelmä on esimerkki interaktiivisesta verkosta, joka sallii monen pelaajan pelata toisiaan vastaan. Kuitenkin vain rajoitettu määrä pelaajia voi kilpailla kerrallaan (52 kokonaisuudessaan), ja Sidleyn esitykset vaativat, että kaikki pelaajat ovat liitettyinä verkkoon monien konsoleiden kautta (yksi kullekin pelaajalle), jotka kaikki on liitetty keskustietokone-yksikköön. Kommunikaatioongelmat, joita syntyy, kun suuri joukko pelaajia (satoja tai jopa tuhansia) liitetään fyysisesti verkkoon reaaliaikaista kilpailua varten, ovat vakavat; erityisesti, jos kaikki pelaajat kilpailevat järjestelmäresursseista lyhyen aikaikkunan sisällä, kuten aikaintervalli numeroiden (tai muiden symboleiden) kuuluttamisen välillä on bingopelissä.

Edelleen, Sidleyn viitteessä esitetyt interaktiiviset järjestelmät eivät sinänsä tue bingon tapaisten pelien pelaamista.

HKK. NÄHT.

Näistä syistä, vaikka Sidley kuvaa interaktiivisen pelijärjestelmän, järjestelmä ei ole sopiva tukemaan bingon pelaamista laajan maantieteellisen alueen yli passiivisella eikä interaktiivisella periaatteella.

On huomattava lopuksi, että viime aikoina on kaupallisesti saataville tullut onnenpelien myymiseen kaukaisista paikoista tarkoitettuja myyntipisteyksiköitä, kuten General Instrument Corporationin valmisteet, ja ne sopivat on-line kommunikaatioyhteyden luomiseen keskitetyn tietokone-järjestelmän kanssa, joka ylläpitää onnenpelin, erityisesti arpapelien (engl. lottery) tietoja.

Tällaista on-line myyntipisteterminaalia käyttäen myydään yleisesti arpalippuja "numero" tyyppisten pelien pelaamiseen, kuten kolminumeroisen numeron poiminta 1 000:sta mahdollisesta kolmen numeron yhdistelmästä tai kuuden numeron poiminta 40:stä ja niin edelleen. Arpajaisten pelaajien valitsemien numeroiden erilaiset yhdistelmät tai jakaumat muodostavat vedot, jotka johtavat joko kiinteisiin tai lasketuihin voitonmaksutasoihin, jotka yleensä määritellään myytyjen lippujen lukumäärän perusteella.

Vaikka tällaiset kaukoterminaalit ovat hyvin tunnettuja arpajaislippujen hankkimiseen ja tällaisten lippujen tarjoamiseen osanottajille arpojen vedossa (engl. lottery drawing) joko "pikavalinta" (engl. "quick pick") periaatteella (eli tietokone, johon terminaali on liitetty generoi satunnaisesti arpalipulle tulevan numerosarjan) tai "ostajan valinta" (engl. "purchasers choise") periaatteella (eli ostaja määrittää numerosarjan, jota hän haluaa pelata); tällaiselle myyntipisteterminaalille ei ole tunnettua käyttöä bingon tyyppisen pelin myymiseksi laajan

maantieteellisen alueen yli.

Vastaavasti, bingon tyyppisten pelien pelaamiseen tarkoitettujen menetelmien ja laitteiden edellä kuvattujen muiden haluttujen aspektien lisäksi, olisi haluttua toteuttaa järjestelmä (sisältäen menetelmät ja laitteet tällaisen järjestelmän haluttujen toimintojen toteut-tamiseksi), joka tukee bingon tyyppisten pelien pelaamista laajan maantieteellisen alueen yli ja joka yhdistää tekniikat ja laitteistot bingon pelikorttitaulukoiden generoimiseen vastineena pelaajan pyyntöön yhdestä tai useammasta pelikortista, yhdessä tekniikoiden ja laitteistojen kanssa, joita käytetään pelilippujen on-line generointiin monissa paikoissa.

Edelleen, olisi haluttua toteuttaa järjestelmä, joka yhdistää edellä mainitut tekniikat ja laitteistot bingon pelikorttitaulukoiden generoimiseen vastineena pelaajan pyyntöihin, yhdessä tekniikoiden ja laitteistojen kanssa, joita käytetään kaikkien myytyjen taulukoiden jäljittä-miseen; ja edelleen yhdistää sellaiseen järjestelmään menetelmät ja laitteet bingoistunnon läpiviemiseen (bingopelisarjan pelaamiseen) ja kullekin käynnissä olevalle pelille generoitujen satunnaissymboleiden siirtoon laajan maantieteellisen alueen yli. Tällainen yhdistetty järjestelmä mahdollistaisi sellaisten ihmisten, jotka ovat eri paikoissa kuin paikka, missä symbolit generoidaan, osallistumisen bingopeleihin.

Vielä edelleen, olisi haluttua toteuttaa ainakin yksi versio laajan maantieteellisen alueen yli pelattavaa bingoa tukevasta järjestelmästä, mikä olisi "interaktiivinen" järjestelmä. Sellainen järjestelmä tarkkailisi käyttäjätuloja (engl. user inputs) bingosession käynnissä ollessa. Edelleen, interaktiivinen järjestelmä parantaisi käyttäjien

yleistä viihtyvyyttä ja osanottoa pelattavassa bingo-pelissä, erityisesti verrattaessa muihin passiivisiin onnenpelityyppeihin, kuten arpajaiset.

Vielä edelleen, olisi haluttua toteuttaa järjestelmä bingon pelaamiseksi laajalla maantieteellisellä alueella, joka mahdollistaisi pelaajien pelaamisen ennakkotilauksella eli jossa voitaisiin helposti tehdä pelikorttitaulukoiden ennakkotilaukset edellä mainituista on-line myyntipiste-terminaaleista tapahtuvan myynnin ohessa.

Vielä muu haluttu laajan maantieteellisen alueen yli pelattavaa bingoa tukevan järjestelmän aspekti olisi ominaisuus, joka sallii pelin elektronisen version pelaamisen. Se on järjestelmä, joka käyttää edellä mainittuja elektronisia pelitauluja, kotitietokone-terminaaleja tai kaapelitelevision "laatikoita" ja vastaavia, jotka mahdollistavat pelikorttiostot kaukaisista paikoista ja/tai bingon pelaamisen sellaisissa paikoissa ilman, että painettuja pelikortteja tarvitsee käyttää. Tällainen järjestelmä yhdistettynä edellä mainitun tyyppiseen interaktiiviseen järjestelmään, jota tarkastellaan eräässä keksinnön suoritusmuodossa, voisi jopa olla suunniteltu mahdollistamaan pelikorttitaulukkojen vaihtamisen pelin kuluessa.

Keksinnön pääasiallinen tavoite on näin ollen toteuttaa menetelmät ja laitteisto bingon pelaamisen mahdollistamiseksi reaaliaikaisesti paikoissa, jotka ovat kaukana paikasta, missä numerot (tai muut symbolit), joita käytetään bingon tyyppisen pelin pelaamiseen, valitaan (eli "laajan maantieteellisen alueen yli", kuten tässä on määritelty).

Keksinnön toinen tavoite on toteuttaa sellaiset menetelmät ja laitteisto bingon pelaamisen mahdollistamiseksi reaaliaikaisesti laajan maantieteellisen alueen yli, jotka voivat vaihtoehtoisesti mahdollistaa kaukaisessa paikassa olevan pelaajan saavan automaattisen indikaation, kun pelattavana oleva kuvio on osunut voimassa olevaan pelikorttitaulukkoon.
Keksinnön lisätavoite on toteuttaa sellaiset menetelmät ja laitteisto bingon pelaamisen mahdollistamiseksi reaaliaikaisesti laajan maantieteellisen alueen yli.

Vielä eräs keksinnön tavoite on toteuttaa sellaiset menetelmät ja laitteisto bingon pelaamisen mahdollistamiseksi reaaliaikaisesti laajan maantieteellisen alueen yli, jotka yhdistävät tekniikat ja laitteet bingopelikorttien generoimiseksi vastineena pelaajan pyyntöön yhdestä tai useammasta pelikortista niiden tekniikoiden ja laitteiden kanssa, joita käytetään pelilippujen generoimiseen kaukaisissa on-line myyntipisteissä.

Vielä eräs keksinnön lisätavoite on toteuttaa järjestelmä, joka yhdistää edellä mainitut tekniikat ja laitteet pelikorttien generoimiseksi vastineena pelaajan pyyntöön niiden tekniikoiden ja laitteiden kanssa, joilla pidetään kirjaa kaikista myydyistä taulukoista; ja edelleen yhdistää sellaiseen järjestelmään menetelmät ja laitteisto bingosession läpiviemiseksi (bingopelisarjan pelaamiseksi) ja laajan maantieteellisen alueen yli kommunikoimiseksi kunkin käynnissä olevan pelin aikana.

Vielä edelleen, keksinnön eräs tavoite on saada aikaan ainakin yksi järjestelmäversio bingon pelaamisen tukemiseksi

laajan maantieteellisen alueen yli, joka on "interaktiivinen" järjestelmä eli järjestelmä, joka tarkkailee ja vastaa ennalta valittuihin käyttäjätuloihin, kun bingopeli on käynnissä ja/tai ennen pelin päättymistä tai pelin päättymisen jälkeen.

Edelleen, keksinnön tavoite on toteuttaa sellainen järjestelmä bingon pelaamiseksi laajan maantieteellisen alueen yli, joka mahdollistaa pelaajien osallistumisen sarjaan bingosessioita tekemällä pelikorttitaulukoiden ennakko-ostoja.

Lopuksi, vielä eräs keksinnön lisätavoite on toteuttaa järjestelmä bingon pelaamiseksi laajan maantieteellisen alueen yli käyttäen pelin "elektronista" versiota, joka määritellään järjestelmäksi, joka käyttää edellä mainittuja elektronisia pelitauluja, kotitietokoneterminaaleja tai kaapelitelevision "laatikoita" ja vastaavia, joilla tehdään pelikorttitaulukko-ostot kaukaisista paikoista ja/tai pelataan bingoa sellaisissa paikoissa ilman, että painettuja pelikortteja tarvitsee käyttää.

Katsottuna ensimmäisen aspektin mukaan, keksintö mahdollistaa pelijärjestelmän onnenpelin pelaamiseksi maantieteellisesti laajalla alueella, joka peli tarvitsee lukuisia pelikorttitaulukoita, joista kukin on muodostettu lukuisista symboleista, jotka on paikoitettu ennaltamäärättyihin symboleiden näyttöpaikkoihin, ja jossa edelleen pelin tavoite on perättäin ja satunnaisesti generoida symboleita ennalta määritellystä symboliavaruudesta, sovittaa generoidut symbolit pelikorttitaulukoiden symboleihin, jolloin voittaja saadaan selville, kun ennalta määritelty kuvio muodostuu ge-

neroiduista symboleista ainakin yhdelle pelikorttitaulukoista, pelijärjestelmän käsittäessä:

(a) välineet pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi, joista kukin on muodostettu lukuisista symboleista ennaltamäärätyissä paikoissa, vastineena ostovaatimuksiin, jolloin välineet pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi sisältävät edelleen:

(i) myyntipisteterminaalivälineen; ja

(ii) järjestelmän perusasemavälineen;

jolloin myyntipisteterminaaliväline käsittää välineet pelikorttitaulukoiden ostovaatimusten ylöslataamiseksi järjestelmän perusasemavälineeseen ja järjestelmän perusasemaväline käsittää välineet voimassa olevien pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi ja pelikorttitaulukoiden alaslataamiseksi myyntipisteterminaalivälineeseen vastineena mainitun pelikorttitaulukon ostovaatimuksiin;

(b) välineet, jotka mahdollistavat kunkin potentiaalisen osanottajan pelissä riippumattomasti päättävän, missä monesta potentiaalisesta pelin osanottopaikasta alueella ottaa osaa onnenpeliin, mahdollistamisvälineiden käsittäessä välineet kunkin nimenomaisen pelin aikana generoitujen satunnaissymbolien järjestyksen välittämiseksi laajalle maantieteelliselle alueelle, minkä avulla mahdollistetaan pelaajien osallistuminen onnenpelisessioon laajalla maantieteellisellä alueella.

Katsottuna toisen aspektin mukaan, keksintö mahdollistaa menetelmän pelijärjestelmän käyttämiseen, joka on tarkoitettu onnenpelin pelaamiseen maantieteellisesti laajalla alueella, joka peli tarvitsee lukuisia pelikorttitaulukoita, joista kukin on muodostettu lukuisista symboleista, jotka on paikoitettu ennaltamäärättyihin symboleiden näyttöpaikkoihin, ja jossa pelin tavoitteena on perättäin ja satunnaisesti generoida symboleita ennalta määritellystä symboliavaruudesta, sovittaa generoidut symbolit pelikorttitaulukoiden symboleihin, ja jossa voittaja selviää, kun generoiduista symboleista muodostuu ennalta määritelty kuvio ainakin yhdelle pelikorttitaulukoista, menetelmän käsittää vaiheina:

(a) pelikorttitaulukoiden myöntämisen myyntipisteterminaalivälineeltä ostovaatimusten vastineeksi jokaisen pelikortin ollessa muodostettu lukuisista symboleista sijoitettuna ennalta määrättyihin paikkoihin, jolloin vaihe pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi käsittää:

(i) pelikorttitaulukoiden ostovaatimusten ylöslatauksen järjestelmän perusasemavälineeseen paikasta, joka on eri kuin missä järjestelmän perusasemaväline fyysisesti sijaitsee; ja

(ii) voimassa olevien pelikorttitaulukoiden alaslataamisen myyntipisteterminaalivälineisiin vastineena pelikorttitaulukoiden ostovaatimuksiin; jolloin vaihe pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi lisäksi sisältää vaiheet:

(b) mahdollistaa kunkin potentiaalisen osanottajan pelissä riippumattomasti päättävän, missä monesta potentiaalisesta pelin osanottopaikasta alueella ottaa osaa onnenpeliin, välittämällä laajalle maantieteelliselle alueelle kunkin nimenomaisen pelin aikana generoitujen

satunnaissymbolien järjestys.

Keksinnön erityisen kuvaavan suoritusmuodon mukaisesti on kehitetty menetelmät ja laitteet, joilla mahdollistetaan bingokortin ostaminen ainakin yhdestä korttitaulukkojen online myyntipisteestä. Tällaisia myyntipisteitä voidaan pystyttää sopiviin paikkoihin, kuten sekatavarakauppoihin, alkoholiliikkeisiin ja vastaaviin, jotta ostajien on mahdollista helposti hankkia pelikortteja suunniteltuun pelisessioon.

Edelleen, tämän keksinnön kuvaavaan suoritusmuodon mukaisesti, kukin myyntipiste on kytketty keskuspeliasemaan (jolla tässä tarkoitetaan myös järjestelmän perusasemavälineistöä), joka voi esimerkiksi olla kytketty myyntipisteeseen puhelinlinjojen avulla. Keskuspeliasemaa voidaan, muiden jäljempänä kuvattujen toimintojen lisäksi, käyttää pitämään kirjaa kullakin myydyllä kortilla olevasta pelitaulukosta.

Keskuspeliasema sisältää, viitaten edellä mainittuun kuvaavaan keksinnön suoritusmuotoon, myös välineet ennalta määritellyn pelisuunnitelman läpiviemiseksi, välineet kunkin suunnitellun pelin pelaamiseen ja välineet pelin keskeyttämiseksi, kun havaitaan, että kaikkien myytyjen korttien sarjasta ainakin yksi pelikorttitaulukko on voittava pelikorttitaulukko.

Vielä edelleen, keksinnön mukaan ostettuaan haluamansa määrän pelikortti-taulukoita, pelin osanottajat voivat osallistua kuhunkin peliin katsomalla tai kuuntelemalla käynnissä olevaa peliä kotoaan tai muusta kaukaisesta paikasta (kaukaisesta suhteessa myyntipisteeseen ja

keskuspeliaseman fyysiseen sijaintiin) esimerkiksi virittämällä päälle ennalta valitun standarditelevisiokanavan, kaapelitelevisiokanavan, radio-aseman tai muun välineen laajan maantieteellisen alueen yli pelattavan pelin etenemisen seuraamiseen.

Mikä tahansa tai useampi edellä mainituista välineistä laajan maantieteellisen alueen yli pelattavan pelin etenemisen seuraamiseen voi olla sisällytetty tai kytketty keskuspeliasemaan, riippuen kyseessä olevan pelijärjes-telmän erityispiirteistä.

Annetun pelisession osanottajat voivat siten, seuraamalla ko. pelin etenemistä, merkata "korttejaan" kunkin pelin pelaamisen aikana, "peittäen" kunkin generoidun symbolin, joka esiintyy ko. kortilla. Osallistuja voi tunnistaa voittokortin, kun ennalta määrätty muoto tai kuvio, joka on pelin tavoite, syntyy kortille generoitujen symboleiden peittämisen tuloksena.

Kuten edellä on esitetty, eräässä keksinnön suoritusmuodossa keskuspeliasema pitää kirjaa kaikista pelikorttitaulukoista, tunnistaa ensimmäisen pelikortin (tai pelikorttiryhmän), jolle pelin tavoitteena oleva muoto tai kuvio ilmaantuu, ja antaa ilmoituksen, että voittokortti (tai kortit) on myyty ja keskeyttää pelin.

Keksinnön tämän suoritusmuodon mukaisesti voittajan ei tarvitsisi välttämättä osallistua peliin, kun sitä pelataan, omatakseen hyväksyttävissä olevan voittopelikortin; keksinnön vaihtoehtoisissa suoritus-muodoissa, voittajan saattaa tarvita rekisteröidä voitto-kortti interaktiivisen datalinkin kautta (esimerkiksi keskustietokonejärjestelmään

kytketty puhelinlinja), ja vaatia palkintoa ennalta määritellyn aikarajan sisällä (esimerkiksi ennen kuin seuraava numero tai muu virallinen symboli generoidaan), tai muuten hän menettää palkinnon ja peli jatkuu.

Keksinnön yhden suoritusmuodon mukaisesti tarkastellaan interaktiivista verkkoa, jossa pelataan bingoa, missä verkko sisältää välineet pelikorttien ostamiseksi kaukaisesta paikasta ja välineet kaksisuuntaisen kommunikoinnin muodostamiseksi, jolloin keskuspelijärjestelmä tallentaa valitut symbolit, ilmoittaa voittopelikorttitaulukosta ja/tai hyväksyy voittopelikorttitaulukon aidoksi. Edelleen muut vaihtoehtoiset keksinnön suoritusmuodot tarkastelevat elektronisten pelijärjestelmien käyttöä, sisältäen elektroniset pelitaulut ja vastaavat, bingon tyyppisten pelien pelaamiseksi joko passiivisen tai interaktiivisen verkon kautta.

Keksintö esittää menetelmät ja laitteet bingon pelaamisen mahdollistamiseksi reaaliaikaisesti paikoista, jotka ovat kaukana fyysisestä paikasta, missä bingon tyyppisen pelin pelaamiseen käytetyt numerot (tai muut symbolit) valitaan.

Keksintö esittää edelleen järjestelmät, jotka mahdollistavat bingon pelaamisen joko passiivisella tai interaktiivisella periaatteella laajan maantieteellisen alueen yli.

Vielä edelleen, keksintö esittää menetelmät ja laitteet, jotka mahdollistavat bingon pelaamisen reaaliaikaisesti laajan maantieteellisen alueen yli.

Tietyt edulliset keksinnön suoritusmuodot esitetään nyt, ainoastaan esimerkin omaisesti, viitaten oheisiin kuvioihin,

joissa:

Kuvio 1 kuvaa virtauskaavion muodossa erään keksinnön mukaisen menetelmän, joka mahdollistaa bingon pelaamisen laajan maantieteellisen alueen yli;

Kuvio 2 kuvaa toiminnallisen lohkokaavion muodossa keksinnön mukaisen erään järjestelmän, joka soveltuu bingon pelaamiseen laajan maantieteellisen alueen yli;

Kuvio 3 kuvaa yksityiskohtaisemman version kuviossa 2 esitetyn järjestelmän perusasemasta; ja

Kuvio 4 kuvaa toiminnallisen lohkokaavion muodossa esimerkin interaktiivisesta järjestelmästä, joka on keksinnön mukainen ja joka soveltuu bingon pelaamiseen laajan maantieteellisen alueen yli.

Viitataan kuvioon 1, joka kuvaa virtauskaavion muodossa keksinnön mukaisen erään menetelmän, joka mahdollistaa bingon pelaamisen laajan maantieteellisen alueen yli.

Menetelmää kuvaavat vaiheet esitetään kuvion 1 lohkoissa 101 - 104 seuraavasti: (a) pelikorttitaulukoiden myöntäminen ostopyyntöjen vastineiksi esitetään lohkossa 101; (b) kaikkien (sanottujen ostopyyntöjen vastineiksi myönnettyjen) pelikorttitaulukoiden jäljittäminen esitetään lohkossa 102; (c) suunnitellun bingosession kunkin bingopelin läpivieminen esitetään lohkossa 103; ja (d) satunnaissymbolisarjan, joka generoidaan määrätyn bingo-pelin kuluessa, siirtäminen (reaaliaikaisesti) laajan maantieteellisen alueen yli (esitetään lohkossa 104) ja näin ollen mahdollistetaan laajan maantieteellisen alueen takana olevien pelaajien

osanotto bingosessioon.

Kuten edellä on esitetty, viitaten keksinnön erääseen suoritusmuotoon, keksintö käsittää bingon pelikorttitaulukoiden (joita kutsutaan tässä välillä "korteiksi") myöntämisen (myymisen) ostopyyntöjen vastineiksi käyttäen kaupallisesti saatavilla olevia on-line myyntipiste-terminaaleja. Tällaisia myyntipisteitä, kuten niitä, joita käytetään nykyään arpajaistyyppisten lippujen (engl. lottery type tickets) myymiseen ja painamiseen, kuten edellä on kuvattu, voidaan pystyttää sopiviin paikkoihin, kuten sekatavarakauppoihin, alkoholiliikkeisiin ja vastaaviin, jotta ostajat voisivat helposti hankkia pelikortteja suunniteltua pelisessiota varten.

Ainoa merkittävä modifikaatio, joka tarvitaan olemassa oleviin arpalippujen myyntiin tarkoitettuihin laitteisiin (bingokorttien painamiseksi) olisi, että myönnetyt pelikorttitaulukot painettaisiin bingokorttimatriisin muotoon. Tämä on hyvin alan ammattimiesten kykyjen piirissä, koska edellä mainituilla kaupallisesti saatavilla olevilla arpalippujen myyntiin ja painamiseen tarkoitetuilla laitteilla on nykyisin kyky tulostaa riittävästi merkkejä yhdelle lipulle (mukaanlukien hyväksyntätiedot sarjanumeron ja muiden merkkien muodossa), jotta bingopelikorttimatriisi voidaan tehokkaasti myöntää (painaa).

Edelleen, nykyisin on hyvin tunnettua, että kaikki edellä viitatut myyntipisteterminaalit (joita nykyisin käytetään arpalippujen myyntiin) kytketään keskuspeliasemaan (järjestelmän perusasemavälineeseen), joka pitää kirjaa kaikista myönnetyistä arpalipuista. Saman tyyppistä kaupallisesti saatavilla olevaa keskusprosessointi-

laitteistoa (tyypillisesti digitaalinen laskentajärjestelmä), johon tällaiset terminaalit kytketään, voidaan käyttää kaikkien myönnettyjen bingopelikortti-taulukoiden jäljittämiseen, erityisesti tähän sisällytettyjen Richardsonin patenttien esityksen valossa, jotka patentit on suunnattu tällaisten taulukoiden tallentamiseen ja jäljittämiseen.

Pitäisi huomata, että käytettäessä teknologiaa, joka on nykyisin käytössä edellä viitatuissa myyntiterminaaleissa (arpalippujen myynnissä), ja teknologiaa, joka on sisällytetty myyntiterminaaleihin perusasemavälineiden osana viitatuissa Richardsonin patenteissa (bingopeli-korttitaulukoiden generointiin ja alaslataamiseen sinänsä), alan ammattimies voi helposti toteuttaa bingokorttien valinnan perusasemavälineiden tehtäväksi, jolloin ne ovat joko satunnaisesti generoituja tai tallennettu järjestelmä-kirjastoon.

Edelleen, viitaten keksinnön kuvaavaan suoritusmuotoon, kukin myyntipiste voi olla kytketty keskuspeliasemaan kaupallisesti saatavilla olevien modeemien ja puhelinlinjojen kautta, jolloin bingopelin osanottajien näkökulmasta saataville tulee kahdentyyppisiä myynti-pisteitä, nimittäin (1) myyntipisteet, jotka on kaukokytketty keskuspeliasemaan, joka ei fyysisesti sijaitse (maantieteellisessä mielessä) samassa paikassa kuin myyntipiste (käyttäen esimerkiksi, kuten yllä on osoitettu, puhelinlinjoja terminaalin ja aseman kytkentään); ja (2) "Richardson tyyppiset" myyntipisteet (jotka on kuvattu mukaan lisätyissä viitteissä), jotka on sisällytetty osaksi perusasemaa itseään (Richardsonin järjestelmän perusasemavälineet).

Tässä kuvatun keksinnön suoritusmuotokuvauksen mukaisesti keskuspeliasema (järjestelmän perusasemavälineet) sisältää myös välineet kunkin ennalta määritellyn pelisuunnitelman pelin läpiviemiseen (ja pelaamiseen). Menetelmät ja laitteet tämän toiminnon toteuttamiseksi ovat myös tunnettuja alan ammattimiehelle, kuvaavan esimerkin ollessa esitettynä viitatuissa Richardsonin patenteissa viitaten Richardsonin järjestelmän perusasemavälineisiin (mikroprosessoriohjattu järjestelmä) ja hänen hyväksyntäyksiköihinsä.

Vielä edelleen, kuvattuun keksinnön suoritusmuotoon viitaten, ostettuaan halutun määrän pelikorttitaulukoita pelin osanottajat osallistuvat kuhunkin peliin katsomalla tai kuuntelemalla käynnissä olevaa peliä kotoaan tai muista kaukaisista paikoista (kaukaisista myyntipisteen ja keskuspeliaseman fyysisen sijainnin suhteen) virittämällä päälle esimerkiksi ennalta valitun standarditelevisiokanavan, kaapelitelevisiokanavan, radioaseman tai muita välineitä laajan maantieteellisen alueen yli pelattavan pelin etenemisen seuraamiseen.

Tämä keksinnön suoritusmuoto perustuu hyvin tunnettujen tekniikoiden käyttöön laajan maantieteellisen alueen yli kommunikoimiseksi; kuitenkin, on uutta, että tällaisia tekniikoita käytetään elementeistä (ja/tai menetelmäaskeleista) kootun järjestelmän osana bingon pelaamiseksi laajan maantieteellisen alueen yli eli generoitujen tai muulla tavoin valittujen symboleiden järjestyksen välittämiseksi bingopelin pelaamisen kuluessa reaaliaikaisesti paikkoihin, jotka ovat laajalla alueella ja/tai fyysisesti erillään paikasta, jossa symbolien järjestys generoidaan.

Kuten edellä on osoitettu, mikä tahansa tai useampi edellä mainituista välineistä pelin etenemisen välittämiseksi laajan maantieteellisen alueen yli voi olla sisällytetty tai kytketty keskuspeliyksikköön, riippuen kunkin pelijärjestelmän erityisestä järjestelystä.

Osanottajat voivat pelata bingoa kunkin edellä mainittuja kuvaavia menetelmäaskelia käyttävän järjestelmän johtaman pelisession aikana seuraamalla yksinkertaisesti kunkin pelin etenemistä, merkkaamalla "korttinsa" kunkin pelin pelaamisen aikana ja "peittämällä" kunkin generoidun symbolin, joka ilmenee annetulla kortilla.

Myös elektronisia välineitä voidaan käyttää (mutta niitä ei tarvitse käyttää) suunnitellun session bingopelien etenemisen seuraamiseen. Missä tällaisia välineitä (kuten elektroniset pelitaulut, jotka Richardson on kuvannut mukaan liitetyissä viitteissä, PC:ihin tallennetut pelitaulut jne.) käytetään, keksintö käsittelee joko peli-korttitaulukoiden myyntiä (myöntämistä) käyttäen kommunikointireittiä, joka on kytketty paikasta, missä pelaaja sijaitsee (esimerkiksi kotoa) järjestelmän perusasemavälineisiin (käyttäen esimerkiksi puhelinlinjaa, käsipuhelinlinkkiä (engl. cellular link) kaapelilinkkiä ja siihen liittyvää kaapeli "laatikkoa", jne.); ja/tai pelikorttitaulukoiden myöntämistä pelikorttitaulukoiden myyntipaikassa "laskutus-" ja elektronisia välineitä käyttäen paljon samalla tavoin kuin käytetään frankeeraus-konetta, eli tuomalla elektroninen pelitaulu (tai siihen liittyvät varastotiedot) myynti-terminaalipaikkaan (esimerkiksi jompi kumpi kahden tyyppisistä terminaaleista, joihin on viitattu yllä; jos niissä on sopiva liitäntä, kuten niissä, jotka on esitetty

Richardsonin viite-julkaisuissa, ostettujen pelikorttitaulukoiden lataamiseen).

Osanottaja voi tunnistaa voittokortin (esimerkiksi visuaalisesti tai konkreettisesti, jos pelikorttitaulukot sisältävät sokeainkirjoituksen symboleita, jne.), kun ennalta määrätty pelin tavoitteena oleva muoto tai kuvio muodostuu kortille generoitujen symboleiden "peittämisen" tuloksena. Tällaisissa tapauksissa pelaaja voi toimittaa voittaneen bingokorttitaulukon maksua varten paljolti samalla tavoin kuin voittaneet arpakupongit esitetään maksua varten. Tällaisissa tapauksissa tehtäisiin tyypillisesti voimassaolon tarkistus sen tarkistamiseksi, että myyty kortti oli alkuperäinen ja että järjestelmä oli tallentanut sen (se on jäljitettävissä), ja myös se tarkistettaisiin, että kortti on todellakin voittokortti, ja sen jälkeen maksu suoritettaisiin.

Keksinnön vaihtoehtoisen suoritusmuodon mukaisesti osanottajalle voidaan antaa hälytys voittokorttitaulukosta elektronisilla välineillä, kuten Richardsonin viite-julkaisuissa esitetyn tyyppisellä elektronisella pelitaululla.

Keksinnön vielä erään toisen vaihtoehtoisen suoritusmuodon mukaisesti jopa järjestelmää itseään voidaan käyttää voitto-pelikortin olemassaolon ilmaisemiseen tarkastamalla tyhjentävästi kaikki myönnetyt pelikorttitaulukot voittotaulukon löytämiseksi (käyttäen esimerkiksi kuviontunnistuksia, jotka on kuvattu Richardsonin viite-julkaisuissa, tai muita sellaisia tekniikoita) perättäisten satunnaisesti generoitujen symboleiden generoinnin ja välittämisen välisenä aikana.

Kuten edellä on osoitettu, yhdessä keksinnön suoritusmuodossa keskuspeliasema jäljittää kaikkia pelikorttitaulukoita, tunnistaa (verifioi) ensimmäisen pelikortin (tai pelikorttisarjan), jolla pelin tavoitteena oleva muoto tai kuvio ilmenee, ja antaa signaalin, että voittokortti (tai kortit) on tunnistettu, ja keskeyttää pelin. Sopivia esimerkkejä generoitujen symboleiden jäljittämiseen tarkoitetuista menetelmistä ja laitteista, jotka tunnistavat (verifioivat) taulukot, joilla on pelien suunnitelmaan perustuva voittokuvio ja antavat signaalin voittotaulukosta, on kaikkineen kuvattu Richardsonin viitejulkaisuissa ja niitä ei siksi kuvata enempää tässä.

Viitaten keksinnön suoritusmuotoihin, joissa järjestelmä päättelee voittokorttitaulukon, pelaajan ei välttämättä tarvitse osallistua peliin sen pelaamisen aikana ollakseen voittaja. Tällainen peli määritellään tässä pelattavaksi "passiivisella" järjestelmällä. Esimerkkiä keksinnössä tarkasteltavasta passiivisesta järjestelmästä kuvataan yksityiskohtaisesti jatkossa viitaten kuvioihin 2 ja 3.

Keksinnön vaihtoehtoisessa suoritusmuodossa voittajan tarvitsee rekisteröidä voittokortti interaktiivisen datalinkin kautta (esimerkiksi keskuslaskentajärjestelmään kytketty puhelinlinja) ja vaatia palkintoa ennalta määrätyn aikarajan kuluessa (esimerkiksi ennen seuraavan numeron tai laillisen symbolin generointia) tai luopua palkinnosta pelin jatkuessa. Tällainen järjestelmä (määritellään tässä yhdeksi bingon pelaamiseksi laajan maantieteellisen alueen yli tarkoitetun "interaktiivisen" järjestelmän muodoksi) kuvataan jatkossa viitaten kuvioon 4.

Tämän tyyppisessä (interaktiivisessa) järjestelmässä kuviontunnistus (visuaalinen, elektroninen jne.) voidaan tehdä paikassa, missä osanottaja pelaa peliä. Voiton löytyessä ainoastaan sarjanumero (esimerkiksi) tai muu informaatio, joka identifioi nimenomaisen myydyn taulukon, täytyy syöttää järjestelmän perusasemavälineisiin (käyttäen mitä tahansa joukosta hyvin tunnettuja kommunikointi-reittejä, kuten puhelinlinjaa jne.); jolloin järjestelmän perusasemavälineiden täytyy ainoastaan verifioida (hyväksyä), että voittokuvio esiintyy nimenomaisella tunnistetulla pelikorttitaulukolla; sen sijaan, että järjestelmän täytyy tutkia ja jäljittää joka ainoa pelikorttitaulukko vahvistaakseen onko määrätyn satunnaissymbolin generoinnin ja "huudon" jälkeen ilmaantunut voitto vai ei.

Edelleen, jos pelin etenemisen seurantaan käytetään elektronisia välineitä, voidaan hyväksyntäyksiköitä, kuten sellaisia, jotka on opetettu Richardsonin viitejulkaisuissa, käyttää voiton verifiointiin ja asianmukaisen informaation ylöslataamiseen järjestelmän perusasemavälineisiin määrätyn pelin lopettamiseksi.

Viitaten nyt kuvioon 2, joka, kuten edellä on osoitettu, kuvaa (toiminnallisen lohkokaavion muodossa) yhden järjestelmän (passiivinen järjestelmä, kuten tässä on määritelty), joka keksinnön opetusten mukaisesti soveltuu bingon pelaamiseen laajan maantieteellisen alueen yli; ja kuvioon 3, joka kuvaa yksityiskohtaisemman kuvaavan version kuviossa 2 esitetyn järjestelmän perusasemasta.

Kuvio 2 esittää keksinnön edullisen suoritusmuodon, jossa myyntipisteterminaali ja järjestelmän perusasemavälineet

ovat erillisiä yksiköitä, jotka näkyvät esimerkiksi laatikoissa 201-1 ja 202. Kuten edellä on osoitettu, nämä kaksi yksikköä voidaan yhdistää järjestelmän perusaseman myyntipisteeksi, kuten Richardson on patenteissaan opettanut. Erilliset yksiköt ovat edullisia, koska ne mahdollistavat pelikorttitaulukoiden myyntipaikkojen sijaitsemisen laajalla maantieteellisellä alueella, missä bingoa aiotaan pelata, tehden lippujen ostamisen miellyttävämmäksi osanottajien näkökulmasta. Erityisesti kuvio 2 esittää muita pelikorttitaulukoiden myyntipisteterminaaleja (esimerkiksi terminaalin 201-n ja muita terminaaleja, jotka on osoitettu kolmella pisteellä), jotka on todennäköisesti levitetty ennalta määrätylle maantieteelliselle alueelle ja valinnaisesti kytketty järjestelmän perusasemaan 202.

Keksinnön edullinen suoritusmuoto on myös suoritusmuoto, joka ei vaadi (mutta ei välttämättä sulje pois) elektronisten laitteiden käyttöä paikassa, missä osanottaja pelaa peliä. Tämä keksinnön edullinen suoritusmuoto on tarkoitettu ihmisille, jotka eivät halua ostaa tai vuokrata kalliita laitteita osallistuakseen bingopeliin; sekä kommunikointivälineiden ja -resurssien (kuten puhelinlinja) sellaisen käytön tai sitoutumisen välttämiseksi, mitä tarvittaisiin tiedon välittämiseen kaukokytkettyjen elektronisten yksiköiden ja keskitetyn peliaseman välillä.

Pelikorttitaulukoiden myyntiterminaalin 201 ja järjestelmän perusasemavälineiden 202 lisäksi kuvio 2 esittää satunnaissymboligeneraattorin 203, joka näytetään liitettynä järjestelmän perusasemavälineisiin 202 ja/tai laajan maantieteellisen alueen kommunikointivälineisiin 204 katkoviivoilla 275 ja 276. Katkoviivaa käytetään, koska keksinnön kuvaaman järjestelmän vaihtoehtoisissa suoritus-muodoissa

(1) järjestelmän peruasemavälineet 202 voivat todella sisältää oman satunnaissymboligeneraattorinsa; (2) satunnaissymboligeneraattorilla 203 generoidut symbolit voidaan yksinkertaisesti syöttää (ulkoisesta lähteestä) järjestelmän perusasemavälineisiin 202 (esimerkiksi katkoviivaa 275 pitkin); tai (3) satunnaissymboligeneraattorilla 203 generoidut symbolit voidaan, sen lisäksi, että ne syötetään järjestelmän peruasemavälineisiin 202, suoraan kytkeä (katkoviivaa 276 pitkin) kommunikointilaitteisiin 204. Kaikki nämä edellä kuvatut järjestelmäkonfiguraation vaihtoehdot sisältyvät keksintöön.

Kuvio 2 jatkuu kuvaten kommunikointilaitteet 204, jotka on suunniteltu pitämään kaukaisissa paikoissa olevia pelaajia (kuten pelaaja paikassa 1, osoitettu laatikolla 210-1 kuviossa 2) informoituina (reaaliaikaisesti) kunkin pelin edetessä generoitujen satunnaissymbolien järjestyksestä. Keksinnön mukaisesti pelaajat voivat sijaita monissa paikoissa (esitetty paikkoina 210-2:sta 210-M:ään kuviossa 2) ja heitä kaikkia voidaan informoida samanaikaisesti kunkin pelin etenemisestä.

On huomattava, että standarditelevisiolähetysjärjestelmää, kaapelitelevisiojärjestelmää, satelliittijärjestelmää, radiokanavaa, puhelinlinkkiä tai muita kaupallisesti saatavilla olevia välineitä laajan maantieteellisen alueen yli pelattavan pelin etenemisen välittämiseen voidaan käyttää kuvion 2 laatikossa 204 esitettyjen laajan maantieteellisen alueen kommunikointilaitteiden toteuttamiseksi.

Kuviossa 2 esitetty passiivinen järjestelmä ei tarvitse pelaajapalautetta (engl. player feedback) järjestelmän

perusasemaan, kun määrättyä bingopeliä pelataan. Tämä siksi, että järjestelmän perusasemavälineet yksinkertaisesti lopettavat kunkin pelin, kun ne päättelevät, että voittokuvio esiintyi myydyllä pelikorttitaulukolla.

Voittavien sarjanumeroiden luettelo voidaan esimerkiksi viestittää tai julkaista paikallisessa lehdessä jne., milloin tahansa määrätyn pelin päätyttyä. Pelaajat, joilla on voittavia pelikorttitaulukoita (paperilippujen, elektronisten pelitaulukoiden jne. muodossa) voivat silloin yksinkertaisesti esittää voittokortin(kortit) hyväksyttäviksi ja maksatukseen samalla tavoin, kuin nykyisin tehdään arpalippujen lunastuksessa, tai tavalla, joka opetetaan Richardsonin patenteissa, joissa käytetään elektronisia pelitauluja.

Nyt viitataan kuvioon 3, joka, kuten edellä on osoitettu, edustaa kuviossa 2 esitetyn järjestelmän perusaseman havainnollistavan version yksityiskohtaisempaa kuvausta.

Erityisesti kuvio 3 esittää peruaseman 300 (jota voidaan käyttää perusasemana 202 kuviossa 2) sisältävän myytyjen pelikorttitaulukoiden varastoinnin (laatikko 301); työmuistin (laatikko 303); ja CPU:n (sekä vastaavan ohjelmamuistin), joka esitetään laatikkona 304, jolla prosessoidaan pelikorttitaulukoiden ostovaatimukset, ladataan ostetut pelikortit, jäljitetään kaikki myydyt pelikorttitaulukot ja viedään kukin suunniteltu peli läpi.

Satunnaissymboligeneraattorin on esitetty vaihtoehtoisesti kuuluvan järjestelmän perusasemavälineisiin 300. Kun tällaista välinettä ei ole sisällytetty (kuten edellä on esitetty), ulkoisella satunnaissymboligeneraattorilla

HYV. NÄHT

generoidut symbolit pitää välillä syöttää järjestelmän perusasemavälineisiin, jotta voittavat pelikorttitaulukot voidaan verifioida ja/tai tunnistaa. Tämän syötön on kuvattu tapahtuvan linkin 360 kautta kuviossa 3.

Kuviossa 3 on edelleen kuvattu linkki 350, jolla toteutetaan kaksisuuntainen kommunikointireitti, joka tarvitaan ostovaatimusten hyväksymiseen ja perusasema-välineiden 300 myöntämien pelikorttitaulukoiden lataamiseen.

Kuviossa 3 esitetään linkki 370, jolla satunnaisesti generoitujen symboleiden järjestys välitetään laajan maantieteellisen alueen kommunikointivälineille silloin, kun generaattori on sisällytetty peruasemavälineiden 300 osaksi.

Kuvio 3 esittää lopuksi CPU:n 304 (ja siihen liittyvät ohjelmat), joka on kytketty edellä kuvattuihin varasto-elementteihin (muistivälineisiin) 301-303, jotka mahdol-listavat CPU:n vaihtoehtoisesti toteuttavan ainakin pelin pelaamisen ja kirjanpidon toiminnot, jotka on esitetty viitatuissa Richardsonin patenteissa.

Kuten edellä on osoitettu, CPU 304 voidaan esimerkiksi ohjelmoida (käyttäen alan ammattimiesten hyvin tuntemia tekniikoita) yksinkertaisesti tekemään pelikorttitaulukon sarjanumeron taulukkohaun (sisäänsyöttö määrätyn pelin jälkeen), pelikorttitaulukon, joka on tallennettu (esimerkiksi) varastoelementtiin 301, etsimiseksi ja verifioimiseksi voittotaulukoksi; CPU 304 voidaan vaihto-ehtoisesti ohjelmoida esimerkiksi tekemään tyhjentävä voittotaulukon haku joka kerran, kun uusi symboli generoidaan pelin edetessä, ja niin edelleen, asian ollessa se, että kuviossa 3 esitetty konfiguraatio on riittävän

LIIT. NÄHT.

tehokas toteuttamaan kaikki edellä mainitut pelin pelaamisen skenaariot joko passiivisessa tai interaktiivisessa järjestelmässä käyttäen ohjelmointi-tekniikoita, jotka on joko yksikäsitteisesti kuvattu viitatuissa Richardsonin patenteissa, niiden variaatioita, ja muita tekniikoita käyttäen (kuten yksinkertaiset taulukkohaut jne.), jotka ovat digitaalisten tietokoneiden ohjelmointialan ammattimiesten hyvin tuntemia.

Eräs keksinnön vaihtoehtoinen suoritusmuoto esitetään kuviossa 4, joka, kuten edellä on osoitettu, kuvaa toiminnallisen lohkokaavion muodossa esimerkin interaktiivisesta järjestelmästä, joka on keksinnön mukainen ja joka soveltuu bingon pelaamiseen laajan maantieteellisen alueen yli.

Kuvio 4 esittää samat järjestelmän komponentit kuin kuviossa 2, nimittäin joukon pelikorttitaulukoiden myynti-pisteterminaaleja (401-1:stä 401-N:ään), järjestelmän perusasemavälineet 402, satunnaissymboligeneraattorin 403, laajan maantieteellisen alueen kommunikointilaitteet 404 ja joukon M:n pelaajan sijainteja (410-1:stä 410-M:ään); liitettynä toisiinsa samalla tavalla kuin edellä on kuvattu kuvioon 2 viitaten (käyttäen esimerkiksi katkoviivoja 475 ja 476 vastaavasti kuin katkoviivoja 275 ja 276 kuviossa 2 ja niin edelleen). Kaksipäisiä nuolia on kuitenkin nyt esitetty kommunikointireiteillä järjestelmän perusaseman 402 ja laajan maantieteellisen alueen kommunikointi-laitteiden 404 välillä, sekä kommunikointireiteillä ainakin joidenkin (mutta ei välttämättä kaikkien) kaukaisten pelaajapaikkojen (kuten paikat 410-1 ja 410-M) ja laajan maantieteellisen alueen kommunikointilaitteiden 404 välillä.

Nämä kaksisuuntaiset (tai vaihtoehtoisesti samansuuntaiset

LIIV. NAST.

mutta erilliset) reitit on tarkoitettu mahdollistamaan kaksisuuntaiset kommunikoinnit järjestelmän perusaseman 402 ja määrätyn pelaajapaikan välillä. Laajan maantieteellisen alueen kommunikointilaitteet 404 voivat esimerkiksi sisältää standardit televisiolähetyslaitteet ja yleisen puhelinverkon, jolloin pelaaja ilmoittaa voiton järjestelmän perusasemavälineisiin 402 puhelinlinkin kautta ja perusasemavälineet 402 hyväksyvät voiton käyttäen televisiolähetyslaitteita, ja niin edelleen.

Kuviossa 4 kuvattu järjestelmä sallii myös pelaajan ostaa pelikortteja kotoaan esimerkiksi antamalla pelikorttitaulukon ostovaatimuksen välittyä järjestelmän perusasemaan. Osto voidaan maksaa luottokortilla, pelaajan ylläpitämältä tililtä ja niin edelleen.

Kuviossa 4 kuvattu järjestelmä mahdollistaa myös järjestelmän perusaseman lataavan myönnetyn taulukon suoraan kaukaisessa paikassa olevalle pelaajalle.

Kaikki, mitä tarvitaan edellä mainittujen toimenpiteiden mahdollistamiseksi kuviossa 4 kuvattua järjestelmää käyttäen, on, esimerkiksi, kaksisuuntaisen puhelinlinkin sisällyttäminen osaksi laajan maantieteellisen alueen kommunikointilaitteita 404 niin, että käyttäjällä on sopiva modeemi(t) kommunikoinnin mahdollistamiseksi järjestelmän perusasemavälineiden 402 kanssa puhelinlinjojen kautta. Alasladatut pelikorttitaulukot voidaan esimerkiksi tulostaa pelaajan kaukaisessa paikassa, pelikorttitaulukoita voidaan tilata kaukaisista paikoista ja postittaa pelaajalle, pelikorttitaulukoita voidaan alasladata elektronisiin pelitaululaitteisiin ja niin edelleen.

Alan ammattimiehet ymmärtävät monia edellä kuvattujen passiivisten ja interaktiivisten järjestelmien variaatioita. Voidaan esimerkiksi suunnitella interaktiivisia järjestelmiä, jotka eivät vaadi pelaamista elektronisilla laitteilla, kun taas toiset mahdollistavat pelaamisen kotimikron (PC) tyyppisillä välineillä tai pelitauluilla, kuten sellaisilla, jotka on esitetty esitetyissä viitejulkaisuissa ja niin edelleen. Voidaan suunnitella järjestelmiä, jotka, siitä huolimatta, että ne ovat havainneet voittavan peli-korttitaulukon, jatkavat peliä, kunnes pelaaja ilmoittaa voitosta, vaatien näin osanottoa kuhunkin peliin, ja niin edelleen.

Edellä on kuvattu yksityiskohtaisesti menetelmät ja laitteet, jotka toteuttavat kaikki esitetyt tavoitteet. Kuten edellä on osoitettu, alan ammattimiehet huomaavat, että yllä oleva kuvaus on esitetty vain kuvauksen ja selityksen vuoksi. Sitä ei ole tarkoitettu tyhjentäväksi tai rajoittamaan keksintöä kuvattuun tarkkaan muotoon, ja monet modifikaatiot ja variaatiot ovat ilmeisen mahdollisia yllä olevien opetusten valossa.

Tässä kuvatut suoritusmuodot ja esimerkit esitettiin niiden tarkoituksena parhaiten selittää kuvatun keksinnön periaatteet ja sen käytännön sovellutuksen, jotta muiden alan ammattimiesten olisi näin ollen mahdollista parhaiten käyttää kuvattua keksintöä monissa suoritusmuodoissa ja monilla modifikaatioilla, jotka soveltuvat erityisesti tarkasteltuun käyttöön.

Patenttivaatimukset

1. Pelijärjestelmä onnenpelin pelaamiseksi maantieteellisesti laajalla alueella, joka peli tarvitsee lukuisia pelikorttitaulukoita, joista kukin on muodostettu lukuisista symboleista, jotka on paikoitettu ennaltamäärättyihin symboleiden näyttöpaikkoihin, ja jossa edelleen pelin tavoite on perättäin ja satunnaisesti generoida symboleita ennalta määritellystä symboliavaruudesta, sovittaa generoidut symbolit pelikorttitaulukoiden symboleihin, jolloin voittaja saadaan selville, kun ennalta määritelty kuvio muodostuu generoiduista symboleista ainakin yhdelle pelikorttitaulukoista, **tunnettu** siitä, että se käsittää:

(a) välineet pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi, joista kukin on muodostettu lukuisista symboleista ennaltamäärätyissä paikoissa, vastineena ostovaatimuksiin, jolloin välineet pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi sisältävät edelleen:
(i) myyntipisteterminaalivälineen (201); ja
(ii) järjestelmän perusasemavälineen (202);
jolloin myyntipisteterminaaliväline (201) käsittää välineet pelikorttitaulukoiden ostovaatimusten ylöslataamiseksi järjestelmän perusasemavälineeseen (202) ja järjestelmän perusasemaväline käsittää välineet voimassa olevien pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi ja pelikorttitaulukoiden alaslataamiseksi myyntipisteterminaalivälineeseen (304) vastineena mainitun pelikorttitaulukon ostovaatimuksiin;

(b) välineet, jotka mahdollistavat kunkin potentiaalisen osanottajan pelissä riippumattomasti päättävän, missä monesta potentiaalisesta pelin osanottopaikasta alueella ottaa osaa onnenpeliin, mahdollistamisvälineiden käsit-

täessä välineet kunkin nimenomaisen pelin aikana generoitujen satunnaissymbolien järjestyksen välittämiseksi laajalle maantieteelliselle alueelle (204), minkä avulla mahdollistetaan pelaajien osallistuminen onnenpelisessioon laajalla maantieteellisellä alueella.

2. Patenttivaatimuksen 1 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että mahdollistavat välineet ovat lisäksi sovitetut mahdollistamaan, että kukin potentiaalinen pelisession osanottaja voi pelata pelejä olematta fyysisesti läsnä ennaltaperustetussa pelihallissa.

3. Patenttivaatimuksen 1 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmä käsittää lisäksi:

(a) välineen kaikkien ostovaatimusten (301) vastineeksi myönnettyjen pelikorttitaulukoiden jäljittämiseksi; ja

(b) välineet kunkin pelin läpiviemiseksi suunnitellussa pelisessiossa (304).

4. Patenttivaatimuksen 1 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmä käsittää lisäksi kommunikointipolun, jonka avulla pelin osanottajan voi olla yhteydessä järjestelmän kanssa.

5. Patenttivaatimuksen 3 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että myyntipisteterminaaliväline sisältää välineet voimassaolevien pelikorttitaulukoiden tulostamiseksi.

6. Patenttivaatimuksen 3 tai 5 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että myyntipisteterminaaliväline sisältää välineet voimassaolevien pelikorttitaulukoiden tallentamiseksi.

7. Patenttivaatimuksen 3, 5 tai 6 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmän perusasemaväline käsittää lisäksi:

(a) välineet pelikorttitaulukkosarjan (302) luomiseksi, josta sarjasta voimassa olevat pelikorttitaulukot voidaan myöntää; ja

(b) välineet järjestelmän perusasemavälineellä luodun pelikorttitaulukkosarjan tallentamiseksi (302).

8. Patenttivaatimuksen 3, 5, 6 tai 7 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmän perusasemaväline edelleen käsittää välineet ennalta määritellyn pelikorttitaulukkokirjaston tallentamiseksi, josta kirjastosta voimassa olevat pelikorttitaulukot voidaan myöntää.

9. Jonkin patenttivaatimuksista 3 tai 5 - 8 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmän perusasemaväline edelleen käsittää välineet (304) sen päättelemiseksi, onko määrätty pelikorttitaulukon ostovaatimus tarkoitettu ostajan valitseman symbolisarjan sisältävän pelikorttitaulukon ostamiseksi.

10. Jonkin patenttivaatimuksista 3 tai 5 - 9 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmän perusasemaväline edelleen käsittää välineet (304) sen päättelemiseksi, onko määrätty pelikorttitaulukon ostovaatimus tarkoitettu järjestelmän automaattisesti valitseman pelikorttitaulukon ostamiseksi.

11. Jonkin patenttivaatimuksista 3 tai 5 - 10 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että välineet kaikkien myönnettyjen pelikorttitaulukoiden jäljittämiseksi edelleen käsittävät muistivälineet (301), jotka on kytketty voimassa olevien pe-

likorttitaulukoiden myöntämisvälineisiin, ennalta määritellyn pelisession kuhunkin peliin liittyvän kunkin myönnetyn pelikorttitaulukon tallentamiseksi.

12. Patenttivaatimuksen 11 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että kuhunkin muistivälineisiin tallennettuun pelikorttitaulukkoon liittyy hyväksyntäinformaatio voittotaulukkona esitetyn myönnetyn pelikorttitaulukon voimassaolon verifioinnin mahdollistamiseksi.

13. Patenttivaatimuksen 12 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että välineet suunnitellun pelisession kunkin pelin läpiviemiseksi (302) edelleen käsittävät välineet määrättyyn peliin liittyvän, satunnaisesti generoitujen symboleiden sarjan kunkin satunnaisesti generoidun symbolin tallentamiseksi.

14. Patenttivaatimuksen 13 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että välineet kunkin pelin läpiviemiseksi suunnitellussa pelisessiossa edelleen käsittävät välineet voittavien pelikorttitaulukoiden tunnistamiseksi sisältäen kuviontunnistusvälineet, jotka välineet ovat kytketyt muistivälineisiin ja kunkin satunnaisesti generoidun symbolin tallennusvälineisiin, sen päättelemiseksi pelin kuluessa, mikä, jos yksikään, voimassa olevista muistivälineisiin tallennetuista pelikorttitaulukoista on voittotaulukko.

15. Patenttivaatimuksen 14 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että järjestelmän perusasemavälineet edelleen käsittävät:

(a) välineet voittosignaalin antamiseksi, kun kuviontunnistusvälineet ovat päätelleet hyväksyttävän voittotaulukon olevan olemassa; ja

(b) välineet käynnissä olevan pelin keskeyttämiseksi, kun

hyväksyttävän voittotaulukon on päätelty olevan olemassa.

16. Jonkin patenttivaatimuksista 3 tai 5 - 12 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että se käsittää lisäksi välineet, joilla pelin osanottaja voi olla yhteydessä perusasemavälineiden kanssa kunkin pelin pelaamisen aikana.

17. Patenttivaatimuksen 16 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että välineet, joilla pelin osanottaja voi olla yhteydessä perusasemavälineiden kanssa kunkin pelin pelaamisen aikana, edelleen käsittävät kommunikointipolun peliä pelaavan henkilön ja suunnitellun pelisession kunkin pelin läpiviemiseksi tarkoitettujen välineiden välillä.

18. Patenttivaatimuksen 17 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että kommunikointipolku on sovitettu peliä pelaavan henkilön käytettäväksi siten, että hän voi lähettää voitonosoitussignaalin järjestelmään havaitessaan voittokuvion pelissä olevalla pelikorttitaulukolla.

19. Patenttivaatimuksen 18 mukainen järjestelmä, **tunnettu** siitä, että välineet suunnitellun pelisession kunkin pelin läpiviemiseksi ovat sovitetut toimimaan, vastineena voitonosoitussignaalille, pelissä olevan pelikorttitaulukon voittokuvioksi tarkistamiseksi ja käynnissä olevan pelin päättämiseksi voittavan pelikorttitaulukon verifioinnin jälkeen.

20. Menetelmä pelijärjestelmän käyttämiseen, joka on tarkoitettu onnenpelin pelaamiseen maantieteellisesti laajalla alueella, joka peli tarvitsee lukuisia pelikorttitaulukoita, joista kukin on muodostettu lukuisista symboleista, jotka on paikoitettu ennaltamäärättyihin symboleiden näyttöpaikkoihin,

ja jossa pelin tavoitteena on perättäin ja satunnaisesti generoida symboleita ennalta määritellystä symboliavaruudesta, sovittaa generoidut symbolit pelikorttitaulukoiden symboleihin, ja jossa voittaja selviää, kun generoiduista symboleista muodostuu ennalta määritelty kuvio ainakin yhdelle pelikorttitaulukoista, **tunnettu** siitä, että menetelmä käsittää vaiheina:

(a) pelikorttitaulukoiden myöntämisen (101) myyntipisteterminaalivälineeltä ostovaatimusten vastineeksi jokaisen pelikortin ollessa muodostettu lukuisista symboleista sijoitettuna ennalta määrättyihin paikkoihin, jolloin vaihe pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi käsittää:

(i) pelikorttitaulukoiden ostovaatimusten ylöslatauksen järjestelmän perusasemavälineeseen paikasta, joka on eri kuin missä järjestelmän perusasemaväline fyysisesti sijaitsee; ja

(ii) voimassa olevien pelikorttitaulukoiden alaslataamisen myyntipisteterminaalivälineisiin vastineena pelikorttitaulukoiden ostovaatimuksiin;

jolloin vaihe pelikorttitaulukoiden myöntämiseksi lisäksi sisältää vaiheet:

(b) mahdollistaa (104) kunkin potentiaalisen osanottajan pelissä riippumattomasti päättävän, missä monesta potentiaalisesta pelin osanottopaikasta alueella ottaa osaa onnenpeliin, välittämällä laajalle maantieteelliselle alueelle kunkin nimenomaisen pelin aikana generoitujen satunnaissymbolien järjestys.

21. Patenttivaatimuksen 20 mukainen menetelmä **tunnettu** siitä, että se käsittää lisäksi vaiheet:

(a) ostovaatimusten vastineeksi myönnettyjen kaikkien pelikorttitaulukoiden jäljittämisen (102);

(b) kunkin pelin läpiviemisen (103) suunnitellussa pelisessiossa.

22. Patenttivaatimuksen 21 mukainen menetelmä **tunnettu** siitä, että mahdollistamisvaihe on lisäksi sovitettu mahdollistamaan sen, että kukin potentiaalinen pelisession osanottaja voi pelata pelejä olematta fyysisesti läsnä ennaltaperustetussa pelihallissa.

23. Patenttivaatimuksen 20 mukainen menetelmä **tunnettu** siitä, että se käsittää lisäksi vaiheen järjestelmän perusasemavälineestä alasladattujen voimassaolevien pelikorttitaulukoiden tulostamiseksi.

24. Patenttivaatimuksen 22 tai 23 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että se käsittää lisäksi vaiheen järjestelmän perusasemavälineestä alasladattujen voimassaolevien pelikorttitaulukoiden tallentamiseksi elektroniseen pelivälineeseen.

25. Patenttivaatimuksen 22, 23 tai 24 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että se edelleen käsittää vaiheen ennalta määritellyn pelikorttitaulukkokirjaston tallentamiseksi, josta kirjastosta voimassaolevat pelikorttitaulukot voidaan myöntää.

26. Patenttivaatimuksen 22, 23, 24 tai 25 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että se edelleen käsittää vaiheen sen määrittämiseksi, onko määrätty pelikorttitaulukon ostovaatimus tarkoitettu ostajan valitseman symbolisarjan sisältävän pelikorttitaulukon ostamiseksi.

27. Jonkin patenttivaatimuksista 22 - 26 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että se edelleen käsittää vaiheen sen määrit-

telemiseksi, onko määrätty pelikorttitaulukon ostovaatimus tarkoitettu järjestelmän automaattisesti valitseman pelikorttitaulukon ostamiseksi.

28. Jonkin patenttivaatimuksista 22 - 27 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että vaihe kaikkien myönnettyjen pelikorttitaulukoiden jäljittämiseksi edelleen käsittää vaiheen ennalta määritellyn pelisession kuhunkin peliin liittyvän kunkin myönnetyn pelikorttitaulukon tallentamiseksi muistivälineisiin.

29. Patenttivaatimuksen 28 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että se edelleen käsittää vaiheen hyväksyntäinformaation tallentamiseksi ennalta määritellyn pelisession kuhunkin peliin liittyvälle kullekin myönnetylle pelikorttitaulukolle muistivälineisiin voittotaulukkona esitetyn myönnetyn pelikorttitaulukon hyväksyttävyyden verifioinnin mahdollistamiseksi.

30. Patenttivaatimuksen 24 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että vaihe kunkin pelin läpiviemiseksi suunnitellussa pelisessiossa edelleen käsittää vaiheen määrättyyn peliin liittyvän, satunnaisesti generoitujen symboleiden sarjan kunkin satunnaisesti generoidun symbolin tallentamiseksi.

31. Patenttivaatimuksen 30 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että se edelleen käsittää vaiheen pelissä käytettävien symboleiden generoimiseksi satunnaisesti.

32. Patenttivaatimuksen 31 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että vaihe kunkin pelin läpiviemiseksi suunnitellussa pelisessiossa edelleen käsittää vaiheen sen päättelemiseksi pelin kuluessa, mikä, jos yksikään,

voimassa olevista muistivälineisiin tallennetuista pelikorttitaulukoista on voimassa oleva voittotaulukko.

33. Patenttivaatimuksen 32 mukainen menetelmä, **tunnettu** siitä, että vaihe kunkin pelin läpiviemiseksi suunnitellussa pelisessiossa edelleen käsittää vaiheina:

(a) voittosignaalin antamisen, kun voittotaulukon on päätelty olevan olemassa; ja

(b) käynnissä olevan pelin keskeyttämisen, kun voittotaulukon on päätelty olevan olemassa.

Patentkrav

1. Spelsystem för att spela ett chansspel över ett stort geografiskt område, varvid spelet kräver ett flertal spelkortuppsättningar, var och en utformad av ett flertal symboler anbringade på förutbestämda symbolförevisningsplatser och varvid det vidare är ett syfte med spelet att i följd och slumpmässigt generera symboler från ett förutbestämt symboluniversum, att matcha genererade symboler mot symbolerna på nämnda spelkortuppsättningar, varvid en vinnare utropas närhelst ett förhandsdefinierat mönster av genererade symboler bildas på åtminstone en av nämnda spelkortuppsättningar, **kännetecknat** av att systemet innefattar:

(a) medel för att som svar på en köpbegäran utge nämnda spelkortuppsättningar, var och en utformad av ett flertal symboler på förutbestämda platser, varvid medlet för att utge spelkortuppsättningar vidare innefattar:

(i) ett försäljningsplatsterminalmedel (201); och

(ii) systembasstationsmedel (202);

varvid försäljningsplatsterminalmedlet (201) innefattar medel för uppladdning av köpbegäran av spelkortuppsättningar till systembasstationsmedlet (202) och systembasstationsmedlet innefattar medel för utgivning av giltiga spelkortuppsättningar och nedladdning av nämnda spelkortuppsättningar till försäljningsplatsterminalmedlet (304) som svar på nämnda köpbegäran av spelkortsuppsättning; och

(b) medel för att ge varje potentiell deltagare i nämnda spel möjligheten att oberoende välja, av en mångfald potentiella speldeltagarplatser inom nämnda område, var att deltaga i chansspelet, varvid detta medel för möjliggörande innefattar medel för att över ett stort geografiskt område (204) kommunicera en sekvens av slumpsymboler som genereras under varje särskilt spel för att därigenom göra det möjligt för spelare

över det stora geografiska området att deltaga i chansspelsammankomsten.

2. System enligt patentkravet 1, **kännetecknat** av att medlet för möjliggörande vidare är anpassat för att göra det möjligt för varje potentiell deltagare i en spelsammankomst att spela spel utan att fysiskt behöva besöka en förhandsetablerad spellokal.

3. System enligt patentkravet 1, **kännetecknat** av att systemet vidare innefattar:
(a) medel för att hålla reda på alla spelkortuppsättningar som utgivits som svar på nämnda köpbegäran (301); och
(b) medel för att genomföra varje spel i en planerad spelsammankomst (304).

4. System enligt patentkravet 1, **kännetecknat** av att systemet vidare innefattar en kommunikationsbana för att medge att en speldeltagare kan stå i förbindelse med systemet.

5. System enligt patentkravet 3, **kännetecknat** av att försäljningsplatsterminalmedlet innefattar medel för att trycka giltiga spelkortuppsättningar.

6. System enligt patentkravet 3 eller 5, **kännetecknat** av att försäljningsplatsterminalmedlet innefattar medel för att lagra giltiga spelkortuppsättningar.

7. System enligt patentkravet 3, 5 eller 6, **kännetecknat** av att systembasstationsmedlet vidare innefattar:
(a) medel för att skapa en uppsättning spelkortuppsättningar (302) från vilken giltiga spelkortuppsättningar kan utges; och

(b) medel för att lagra (302) uppsättningen spelkortuppsättningar skapade av sagda systembasstationsmedel.

8. System enligt patentkravet 3, 5, 6 eller 7, **kännetecknat** av att systembasstationsmedlet vidare innefattar medel för att lagra ett förhandsdefinierat bibliotek av spelkortuppsättningar, varifrån giltiga spelkortuppsättningar kan utges.

9. System enligt ett av patentkraven 3 eller 5-8, **kännetecknat** av att systembasstationsmedlet vidare innefattar organ (304) för att fastställa om en given köpbegäran av en spelkortuppsättning är för en spelkortuppsättning innehållande en uppsättning symboler valda av köparen.

10. System enligt ett av patentkraven 3 eller 5-9, **kännetecknat** av att nämnda systembasstationsmedel vidare innefattar organ (304) för att fastställa om en given köpbegäran av en spelkortuppsättning är för en spelkortuppsättning som automatiskt skall utväljas av systemet.

11. System enligt ett av patentkraven 3 eller 5-10, **kännetecknat** av att medlet för att hålla reda på alla spelkortuppsättningar som utgivits vidare innefattar minnesorgan (301) kopplade till medlet för att utge giltiga spelkortuppsättningar, för lagring av varje utgiven spelkortuppsättning tillhörande varje spel i en förhandsspecificerad spelsammankomst.

12. System enligt patentkravet 11, **kännetecknat** av att varje spelkortuppsättning som är lagrad i minnesorganet har tillhörande valideringsinformation för att möjliggöra att giltigheten hos en utdelad spelkortuppsättning som presenteras som en vinnande uppsättning skall kunna verifieras.

13. System enligt patentkravet 12, **kännetecknat** av att medlet för att genomföra (302) varje spel i en planerad spelsammankomst vidare innefattar organ för att registrera varje slumpmässigt genererad symbol i sekvensen av slumpmässigt genererade symboler tillhörande ett givet spel.

14. System enligt patentkravet 13, **kännetecknat** av att medlet för genomföring av varje spel i en planerad spelsammankomst vidare innefattar organ för att identifiera vinnande spelkortuppsättningar inkluderande mönsterigenkännande medel kopplat till minnesorganet och till medlet för att registrera varje slumpmässigt genererad symbol, för fastställande, när spelet spelas, vilken om någon av de giltiga spelkortuppsättningarna lagrade i minnet som är en vinnande uppsättning.

15. System enligt patentkravet 14, **kännetecknat** av att systembasstationsmedlet vidare innefattar:
(a) organ för att sända ut en vinstsignal när en giltig, vinnande uppsättning har fastställts existera genom nämnda mönsterigenkänningsmedel; och
(b) organ för att avsluta det pågående spelet när det har fastställts att en giltig, vinnande uppsättning förefinnes.

16. System enligt ett av patentkraven 3 eller 5-12, **kännetecknat** av att det vidare innefattar medel för att medge att en speldeltagare kan stå i förbindelse med basstationsmedlet så länge som varje spel spelas.

17. System enligt patentkravet 16, **kännetecknat** av att medlet för att medge att en speldeltagare kan stå i förbindelse med basstationsmedlet under det att varje spel spelas, vidare innefattar en kommunikationsbana mellan en person som spelar

ett spel och nämnda medel för att genomföra varje spel i en planerad spelsammankomst.

18. System enligt patentkravet 17, **kännetecknat** av att kommunikationsbanan anpassats att kunna utnyttjas av en person som spelar ett bingospel för att i systemet insända en vinstindikeringssignal vid igenkännande av ett vinnande mönster på en spelkortuppsättning i spel.

19. System enligt patentkravet 18, **kännetecknat** av att medlet för genomförande av varje spel i en planerad spelsammankomst är anpassat att som reaktion på en inmatad vinstindikeringssignal operativt kontrollera nämnda spelkortuppsättning i spel för ett vinstmönster och avsluta det pågående spelet efter verifiering av en vinnande spelkortuppsättning.

20. Förfarande för att upprätthålla ett spelsystem för att spela ett chansspel över ett stort geografiskt område, varvid spelet kräver en mängd spelkortuppsättningar, var och en utformad av en mängd symboler anordnade i förutbestämda symbolförevisningsplatser och varvid det är ett syfte med spelet att sekventiellt och slumpmässigt generera symboler från ett förutbestämt symboluniversum, att matcha generade symboler mot symbolerna på spelkortuppsättningarna och att en vinnare förklaras närhelst ett förhandsdefinierat mönster av genererade symboler bildas på åtminstone en av nämnda spelkortuppsättningar, **kännetecknat** av att förfarandet innefattar stegen att:

(a) utge (101) nämnda spelkortuppsättningar från försäljningsplatsterminalmedlet som svar på köpbegäran, så att varje spelkort är utformat av en mängd symboler anordnade vid förutbestämda symbolplatser, varvid nämnda steg att utge spelkortuppsättningar innefattar:

(i) uppladdning av köpbegäran av spelkortuppsättning till ett systembasstationsmedel från en plats annan än den, där systembasstationsmedlet är fysiskt beläget; och

(ii) nedladdning av giltiga spelkortuppsättningar till försäljningsplatsterminalmedlet som svar på köpbegäran av spelkortuppsättning;

varvid steget att utge spelkortuppsättningar vidare innefattar stegen att:

(b) göra det möjligt (104) för varje potentiell deltagare i spelet att oberoende välja från en mångfald potentiella speldeltagarplatser inom nämnda område, var han vill deltaga i chansspelet genom att över ett stort geografiskt område vidarebefordra den sekvens av slumpsymboler som genereras under varje särskilt spel.

21. Förfarande enligt patentkravet 20, **kännetecknat** av att det vidare innefattar stegen att:

(a) hålla reda på (102) alla spelkortuppsättningar utgivna som svar på nämnda köpbegäran; och

(b) genomföra varje spel (103) i en planerad spelsammankomst.

22. Förfarande enligt patentkravet 21, **kännetecknat** av att, steget att möjliggöra vidare är anpassat att göra det möjligt för varje potentiell deltagare i en spelsammankomst att spela spel utan att fysiskt behöva närvara i en förhandsetablerad spellokal.

23. Förfarande enligt patentkravet 20, **kännetecknat** av att det vidare innefattar steget att trycka giltiga spelkortuppsättningar nedladdade från systembasstationsmedlet.

24. Förfarande enligt patentkravet 22 eller 23, **kännetecknat** av att det vidare innefattar steget att lagra giltiga spel-

kortuppsättningar nedladdade från systembasstationsmedlet i en elektronisk spelanordning.

25. Förfarande enligt patentkravet 22, 23 eller 24, **kännetecknat** av att det vidare innefattar steget att lagra ett förhandsdefinierat bibliotek av spelkortuppsättningar, från vilket giltiga spelkortuppsättningar kan utges.

26. Förfarande enligt patentkravet 22, 23, 24 eller 25, **kännetecknat** av att det vidare innefattande steget att fastställa om en given köpbegäran av en spelkortuppsättning avser en spelkortuppsättning innehållande en uppsättning symboler utvalda av en köpare.

27. Förfarande enligt något av patentkraven 22-26, **kännetecknat** av att det vidare innefattar steget att fastställa huruvida en given köpbegäran av en spelkortuppsättning avser en spelkortuppsättning som av systemet automatiskt utväljes.

28. Förfarande enligt något av patentkraven 22-27, **kännetecknat** av att steget att hålla reda på alla utgivna spelkortuppsättningar vidare innefattar steget att i minnesorgan lagra varje utgiven spelkortuppsättning tillhörande varje spel i en förhandsspecificerad spelsammankomst.

29. Förfarande enligt patentkravet 28, **kännetecknat** av att det vidare innefattar steget att i nämnda minnesorgan lagra giltighetsinformation för varje utgiven spelkortuppsättning tillhörande varje spel i en förhandsspecificerad bingosammankomst för att därigenom göra det möjligt att verifiera giltigheten av en utgiven kortuppsättning som presenteras som en vinnande uppsättning.

30. Förfarande enligt patentkravet 24, **kännetecknat** av att steget att genomföra varje spel i en planerad spelsammankomst vidare innefattar steget att registrera varje slumpmässigt genererad symbol i sekvensen av slumpmässigt genererade symboler tillhörande ett givet spel.

31. Förfarande enligt patentkravet 30, **kännetecknat** av att det vidare innefattar steget att slumpmässigt generera de symboler som används för att spela ett spel.

32. Förfarande enligt patentkravet 31, **kännetecknat** av att steget att genomföra varje spel i en planerad spelsammankomst vidare innefattar steget att under spelets gång fastställa vilken om någon av de giltiga spelkortuppsättningarna, lagrade i nämnda minnesorgan, som är en giltig, vinnande uppsättning.

33. Förfarande enligt patentkravet 32, **kännetecknat** av att steget för att genomföra varje spel i en planerad spelsammankomst vidare innefattar stegen att:
(a) avge en vinstsignal när en vinnande uppsättning har fastställts existera; och
(b) avsluta pågående spel när det har fastställts att det finns en vinnande uppsättning.

L10

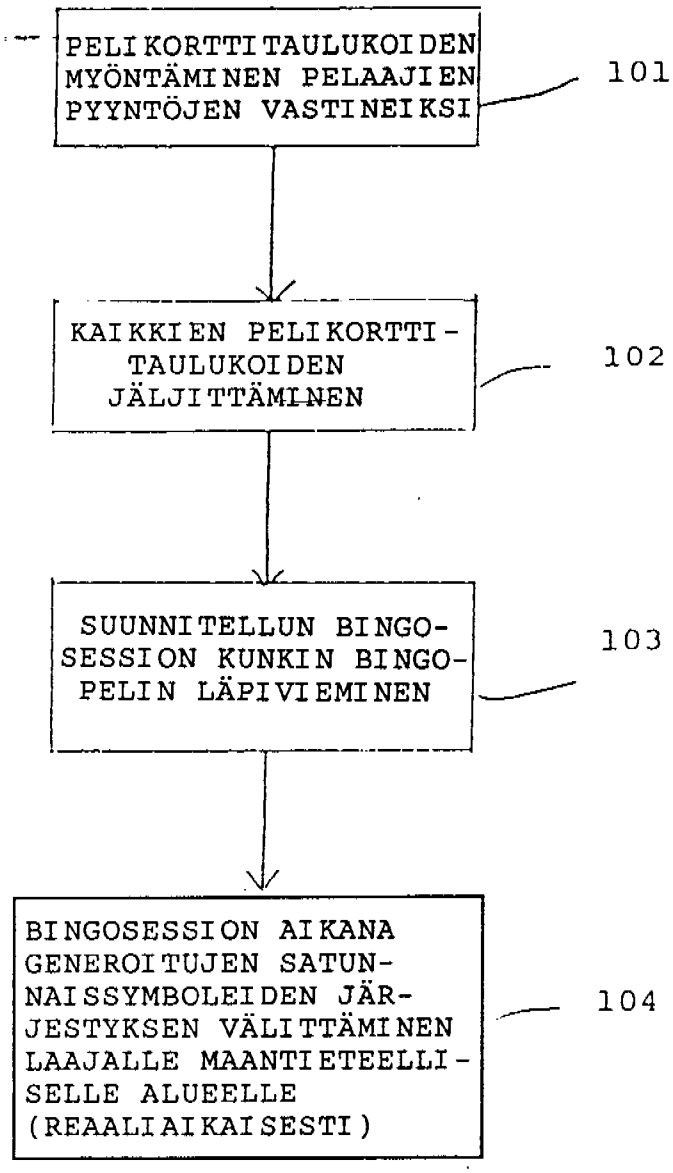
PELIKORTTITAULUKOIDEN MYÖNTÄMINEN PELAAJIEN PYYNTÖJEN VASTINEIKSI
101
KAIKKIEN PELIKORTTI-TAULUKOIDEN JÄLJITTÄMINEN
102
SUUNNITELLUN BINGO-SESSION KUNKIN BINGO-PELIN LÄPIVIEMINEN
103
BINGOSESSION AIKANA GENEROITUJEN SATUN-NAISSYMBOLEIDEN JÄR-JESTYKSEN VÄLITTÄMINEN LAAJALLE MAANTIETEELLI-SELLE ALUEELLE (REAALIAIKAISESTI)
104

FIG. 1

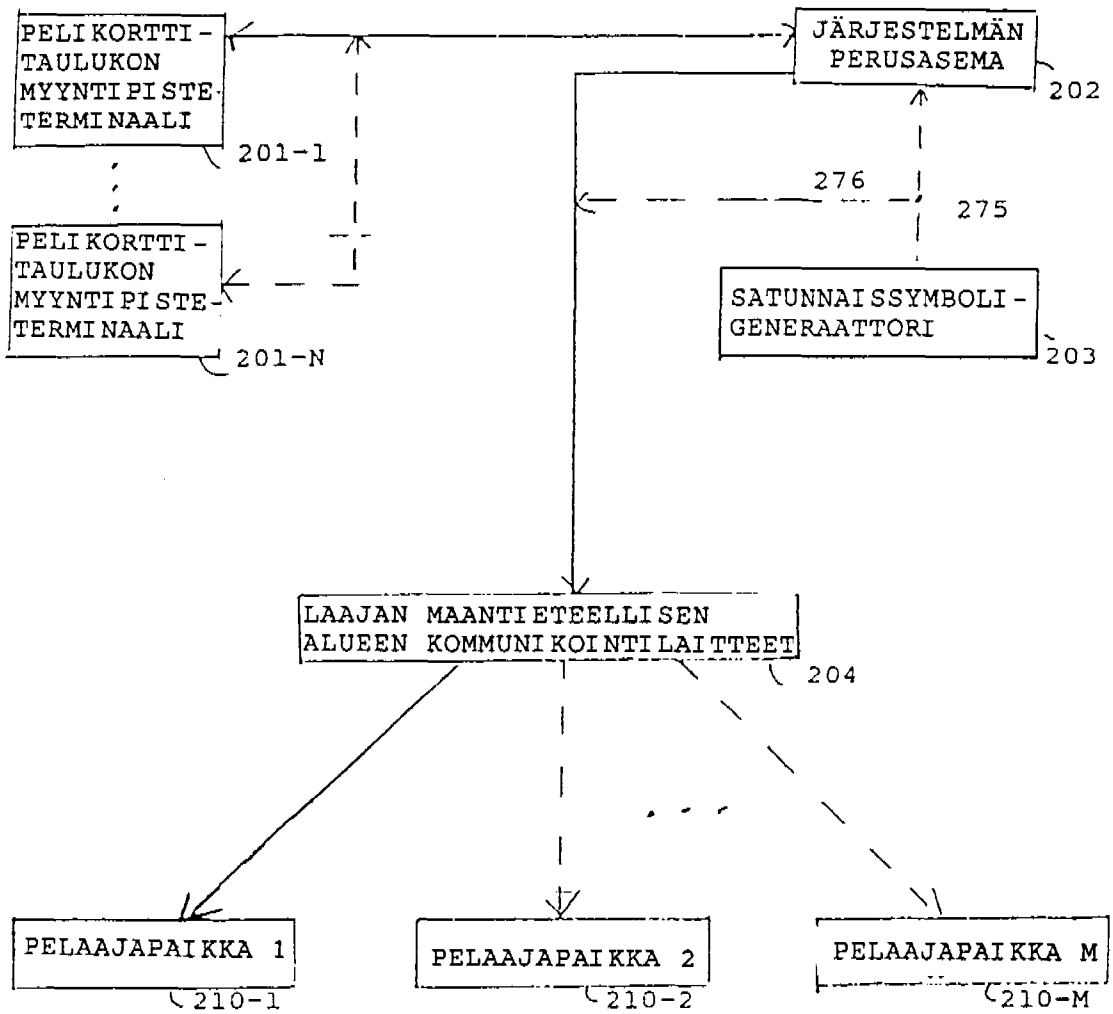
PELIKORTTI-TAULUKON MYYNTIPISTE-TERMINAALI
201-1
PELIKORTTI-TAULUKON MYYNTIPISTE-TERMINAALI
201-N
JÄRJESTELMÄN PERUSASEMA
202
276
275
SATUNNAISSYMBOLI-GENERAATTORI
203
LAAJAN MAANTIETEELLISEN ALUEEN KOMMUNIKOINTILAITTEET
204
PELAAJAPAIKKA 1
210-1
PELAAJAPAIKKA 2
210-2
PELAAJAPAIKKA M
210-M

FIG. 2

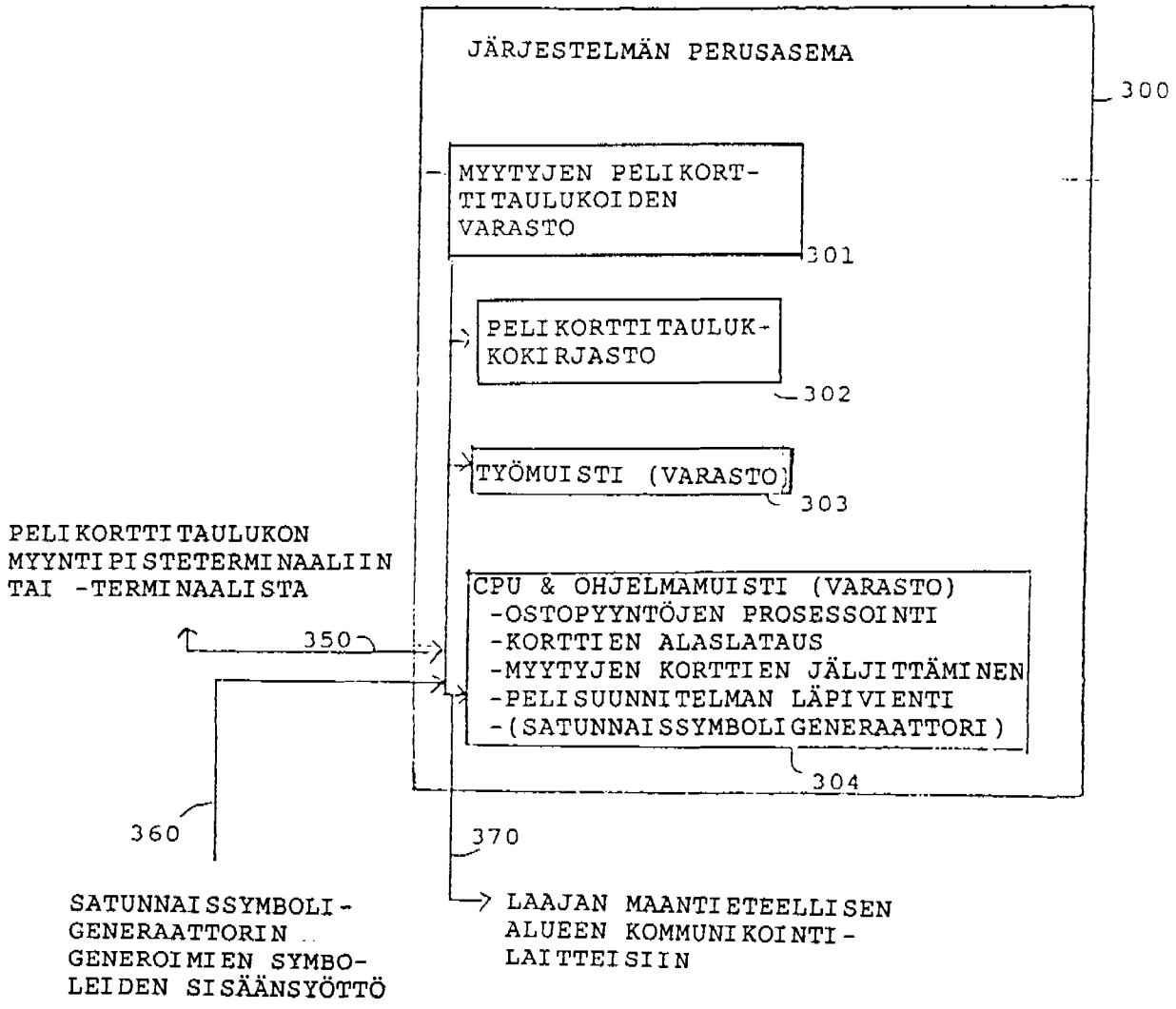
JÄRJESTELMÄN PERUSASEMA
300
MYYTYJEN PELIKORTTITAULUKOIDEN VARASTO
301
PELIKORTTITAULUKKOKIRJASTO
302
TYÖMUISTI (VARASTO)
303
PELIKORTTITAULUKON MYYNTIPISTETERMINAALIIN TAI -TERMINAALISTA
350
CPU & OHJELMAMUISTI (VARASTO)
-OSTOPYYNTÖJEN PROSESSOINTI
-KORTTIEN ALASLATAUS
-MYYTYJEN KORTTIEN JÄLJITTÄMINEN
-PELISUUNNITELMAN LÄPIVIENTI
-(SATUNNAISSYMBOLIGENERAATTORI)
304
360
370
SATUNNAISSYMBOLIGENERAATTORIN GENEROIMIEN SYMBOLEIDEN SISÄÄNSYÖTTÖ
LAAJAN MAANTIETEELLISEN ALUEEN KOMMUNIKOINTILAITTEISIIN

FIG. 3

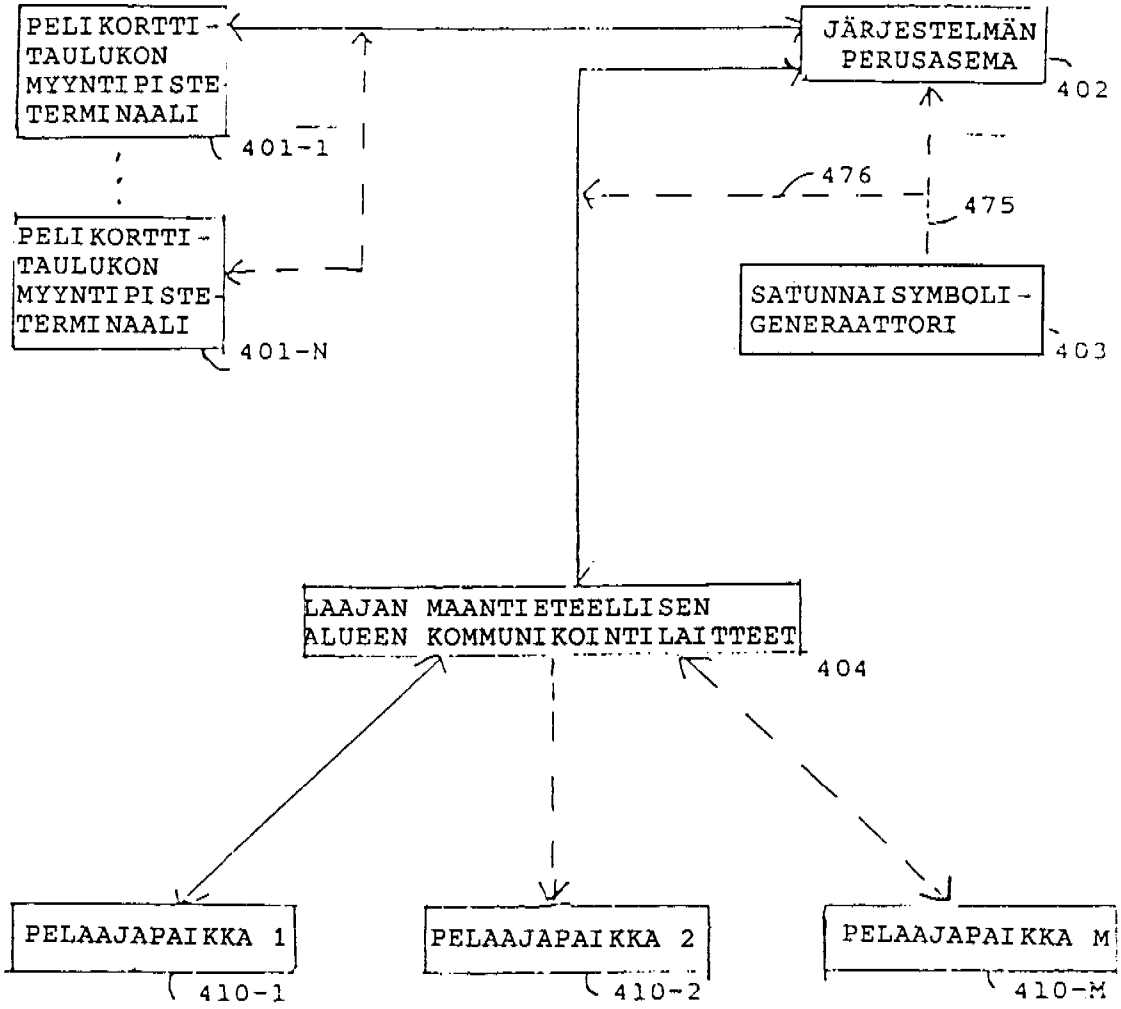
PELIKORTTI-
TAULUKON
MYYNTIPISTE-
TERMINAALI
401-1
PELIKORTTI-
TAULUKON
MYYNTIPISTE-
TERMINAALI
401-N
JÄRJESTELMÄN
PERUSASEMA
402
476
475
SATUNNAISSYMBOLI-
GENERAATTORI
403
LAAJAN MAANTIETEELLISEN
ALUEEN KOMMUNIKOINTILAITTEET
404
PELAAJAPAIKKA 1
410-1
PELAAJAPAIKKA 2
410-2
PELAAJAPAIKKA M
410-M

FIG. 4

HYV. NÄHD

PATENTTI- JA REKISTERIHALLITUS **TUTKIMUSRAPORTTI**

Patentti- ja innovaatiolinja

PATENTTIHAKEMUS NRO	LUOKITUS
951219	A63F 3/06

TUTKITTU AINEISTO
Patenttijulkaisukokoelma (FI, SE, NO, DK, DE, CH, EP, WO, GB, US), tutkitut luokat
Tiedonhaut ja muu aineisto

VIITEJULKAISUT

Kategoria*)	Julkaisun tunnistetiedot	Koskee vaatimuksia
	US, A 4 909 516, A63F 3/06 US, A 4 969 183, H04M 1/56 US, A 5 007 649, A63F 3/06 US, A 5 119 295, G06F 15/28 GB, A 2 197 971, G06F 15/44 WO, A 90 14 139, A63F 3/06	

*) X Patentoitavuuden kannalta merkittävä julkaisu yksinään tarkasteltuna
Y Patentoitavuuden kannalta merkittävä julkaisu, kun otetaan huomioon tämä ja yksi tai useampi samaan kategoriaan kuuluva julkaisu
A Yleistä tekniikan tasoa edustava julkaisu, ei kuitenkaan patentoitavuuden este

Päiväys	Tutkija
1.12.1999	Seppo Tikkanen