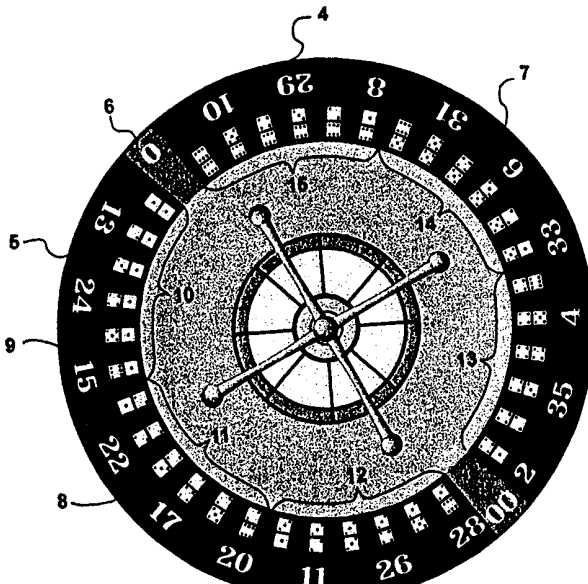




МЕЖДУНАРОДНАЯ ЗАЯВКА, ОПУБЛИКОВАННАЯ В СООТВЕТСТВИИ С  
ДОГОВОРом О ПАТЕНТНОЙ КООПЕРАЦИИ (PCT)

<p>(51) Международная классификация изобретения<sup>6</sup>: A63F 9/04, 5/00, 3/00</p>	<p>A1</p>	<p>(11) Номер международной публикации: <b>WO 00/29081</b> (43) Дата международной публикации: 25 мая 2000 (25.05.00)</p>
<p>(21) Номер международной заявки PCT/RU98/00365 (22) Дата международной подачи: 5 ноября 1998 (05.11.98) (30) Данные о приоритете: 97118622 11 ноября 1997 (11.11.97) RU 97118624 11 ноября 1997 (11.11.97) RU 97118625 11 ноября 1997 (11.11.97) RU (71) (72) Заявитель и изобретатель: НАДИБАИДЗЕ Тамази Георгиевич [RU/RU]; 115580 Москва, Задонский проезд, д. 16, корп. 1, кв. 378 (RU) [NADIBAIDZE, Tamazi Georgievich, Moscow (RU)]. (74) Агент: ИВАННИКОВ Владимир Ильич; 111578 Москва, а/я 25 (RU) [IVANNIKOV, Vladimir Iliich, Moscow (RU)].</p>		<p>(81) Указанные государства: BR, CA, CN, ID, JP, KR, MX, PL, TR, UA, US, VN, европейский патент (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE). <b>Опубликована</b> <i>С отчётом о международном поиске.</i></p>
<p>(54) Title: LARGE-SCALE RECREATION METHOD</p>		
<p>(54) Название изобретения: СПОСОБ МАССОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ</p>		
 <p>The diagram shows a circular betting field divided into sectors. The outer ring contains numbers 0 through 35. The inner ring contains numbers 1 through 6, representing the faces of a six-sided die. The field is divided into main sectors and secondary sectors. The diagram is labeled with numbers 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35.</p>		
<p>(57) Abstract</p> <p>The present invention relates to a large-scale recreation method that involves forming a betting field comprising betting cells of different colours on which informative marks of different colours are represented. The method also involves forming a flat image of an immobile roulette field comprising main sectors and secondary sectors. The method further involves forming, in each main sector, images of informative marks of different colours which are analogous to the informative marks represented in the betting cells of the betting field as well as two images of the faces of a six-faced die comprising informative marks in the form of different numbers of dots from one to six. The users place their bets in the betting cells of the betting field and two pairs of gambling indices are selected at random by casting at least one six-faced die comprising the formed images starting from one dot to six dots.</p>		

(54) Реферат

В способе массовых развлечений формируют ставочное поле с разноцветными ставочными клетками с образованными на них разноцветными информационными метками. Формируют, также, плоское изображение неподвижного рулеточного поля с основными и дополнительными секторами. В каждом основном секторе формируют, во-первых, изображения разноцветных информационных меток, аналогичных информационным меткам, образованным на ставочных клетках ставочного поля, а во-вторых, два изображения граней шестигранной кости с информационными метками в виде различного числа точек: от одной до шести. Затем пользователи размещают ставки на ставочных клетках ставочного поля, после чего осуществляют выбор двух пар случайных игровых показателей путём выбрасывания, по крайней мере, одной кости с шестью гранями с образованными изображениями, начиная с одной точки и кончая шестью точками.

**ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ЦЕЛЕЙ ИНФОРМАЦИИ**

Коды, используемые для обозначения стран-членов РСТ на титульных листах брошюр, в которых публикуются международные заявки в соответствии с РСТ.

AL	Албания	ES	Испания	LS	Лесото	SK	Словакия
AM	Армения	FI	Финляндия	LT	Литва	SN	Сенегал
AT	Австрия	FR	Франция	LU	Люксембург	SZ	Свазиленд
AU	Австралия	GA	Габон	LV	Латвия	TD	Чад
AZ	Азербайджан	GB	Великобритания	MC	Монако	TG	Того
BA	Босния и Герцеговина	GE	Грузия	MD	Республика Молдова	TJ	Таджикистан
BB	Барбадос	GH	Гана	MG	Мадагаскар	TM	Туркменистан
BE	Бельгия	GN	Гвинея	MK	бывшая югославская Республика Македония	TR	Турция
BF	Буркина-Фасо	GR	Греция	ML	Мали	TT	Тринидад и Тобаго
BG	Болгария	HU	Венгрия	MN	Монголия	UA	Украина
BJ	Бенин	IE	Ирландия	MR	Мавритания	UG	Уганда
BR	Бразилия	IL	Израиль	MW	Малави	US	Соединённые Штаты Америки
BY	Беларусь	IS	Исландия	MX	Мексика	UZ	Узбекистан
CA	Канада	IT	Италия	NE	Нигер	VN	Вьетнам
CF	Центрально-Африканская Республика	JP	Япония	NL	Нидерланды	YU	Югославия
CG	Конго	KE	Кения	NO	Норвегия	ZW	Зимбабве
CH	Швейцария	KG	Киргизстан	NZ	Новая Зеландия		
CI	Кот-д'Ивуар	KP	Корейская Народно-Демократическая Республика	PL	Польша		
CM	Камерун	KR	Республика Корея	PT	Португалия		
CN	Китай	KZ	Казахстан	RO	Румыния		
CU	Куба	LC	Сент-Люсия	RU	Российская Федерация		
CZ	Чешская Республика	LI	Лихтенштейн	SD	Судан		
DE	Германия	LK	Шри Ланка	SE	Швеция		
DK	Дания	LR	Либерия	SG	Сингапур		
EE	Эстония			SI	Словения		

## Способ массовых развлечений

### Область техники

Настоящее изобретение относится к способам проведения массовых развлечений, а более конкретно - к массовым играм с использованием бросаемых костей.

### Предшествующий уровень техники.

Известен способ массовых развлечений, согласно которому размещают ставки на разноцветных ставочных зонах ставочного поля с цифровыми информационными метками, раскручивают рулеточное поле с разноцветными секторами, на которых нанесены такие же цифровые информационные метки, определяют победителя на основе случайного выпадения игрового показателя - одного числа из 38 равновероятных чисел (US-A-4077631).

Недостаток известного способа массовых развлечений заключается в том, что он имеет низкую занимательность.

Кроме того, при осуществлении известного способа требуется достаточно сложное оборудование для обеспечения равновероятного выпадения игровых показателей. Это ограничивает область использования известного способа, а именно - только в специально оборудованных помещениях.

Известен, также, способ массовых развлечений, принятый в качестве прототипа и включающий размещение пользователями ставок на ставочных разноцветных клетках ставочного поля с образованными на них цифровыми информационными метками, одновременное выбрасывание двух костей с одинаковым числом граней с образованными на них цифровыми информационными метками, определение победителя на основе случайного выпадения двух игровых показателей (US-A-4688803).

Недостатком известного способа массовых развлечений является низкая занимательность, связанная с однозначным соответствием каждой пары случайно выбранных игровых показателей с цифровыми информационными метками на ставочном поле.

## Раскрытие изобретения.

В основу изобретения поставлена задача по повышению занимательности способа массовых развлечений.

Поставленная задача решена тем, что в способе массовых развлечений, заключающемся в размещении пользователями ставок на ставочных клетках ставочного поля с образованными на них разноцветными информационными метками, случайном выборе случайных игровых показателей, на основе которых выявляют победителя, согласно изобретению, дополнительно образуют плоское изображение неподвижного рулеточного поля, содержащего 36 основных и один или два дополнительных секторов, формируют в каждом основном секторе в произвольной последовательности разноцветные информационные метки, аналогичные информационным меткам, образованным на ставочных клетках ставочного поля, а также два изображения грани шестигранной кости с информационными метками в виде различного числа точек, причём, основные секторы рулеточного поля разбивают на шесть одинаковых групп, в одной из которых формируют первое изображение грани кости с одной точкой, во второй - первое изображение грани кости с двумя точками, в третьей - первое изображение грани кости с тремя точками, в четвёртой - первое изображение грани кости с четырьмя точками, в пятой - первое изображение грани кости с пятью точками, в шестой - первое изображение грани кости с шестью точками, а второе изображение грани кости в каждой группе основных секторов формируют в виде последовательности изображений граней кости, начиная с изображения грани с одной точкой и кончая изображением грани с шестью точками, при этом, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём выбрасывания, по крайней мере, одной шестигранной кости с образованными на её гранях изображениями, начиная с одной точки и заканчивая шестью точками, а выявление победителя осуществляют на основании выбора двух пар случайных игровых показателей.

При этом, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём выбрасывания шестигранной кости четыре раза подряд, причём, при первых двух следующих один за другим выбрасываниях кости получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости,

отображённых в основных секторах рулеточного поля, а при непосредственно следующими за первыми двумя выбрасываниями этой же кости вторыми двумя выбрасываниями получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

Кроме того, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём двукратного выбрасывания одновременно двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду, при этом, при первом одновременном выбрасывании двух костей получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, а при непосредственно следующим за первым одновременном выбрасывании двух костей втором одновременном выбрасывании этих же костей получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

В другом предпочтительном примере выбор случайных игровых показателей осуществляют путём одновременного выбрасывания четырёх шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду, при этом, по одной заранее выбранной паре костей определяют первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, а по оставшейся паре костей определяют вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

Целесообразно дополнительные сектора рулеточного поля образовывать путём изображения на них цифровых информационных меток "0" или "0" и "00".

Преимущество предлагаемого способа заключается в том, что, благодаря дополнительному формированию плоского изображения неподвижного рулеточного поля с основными и дополнительными секторами, формированию в каждом основном секторе двух видов изображений (разноцветных информационных меток и двух изображений граней кости), а также использованию в качестве средств для выбора двух случайных игровых показателей, по крайней мере, одной шестигранной кости с образованными на её гранях изображениями в виде различного числа точек, усложняется процесс определения победителя и, следовательно, увеличивается занимательность способа.

### Краткое описание чертежей.

В дальнейшем изобретение поясняется примерами осуществления способа и чертежами, на которых:

- фиг. 1 изображает ставочное поле,
- фиг. 2 - рулеточное поле.

### Перечень обозначений на чертежах.

- 1 - ставочное поле.
- 2 - клетки ставочного поля.
- 3 - цифровые информационные метки.
- 4 - рулеточное поле.
- 5 - основные сектора рулеточного поля.
- 6 - дополнительные сектора рулеточного поля.
- 7 - цифровые информационные метки.
- 8 - первое изображение грани кости.
- 9 - второе изображение грани кости.
- 10, 11, 12, 13, 14, 15 - группы основных секторов рулеточного поля.

### Варианты осуществления изобретения.

При осуществлении предлагаемого способа массовых развлечений выполняются требования, аналогичные требованиям, предъявляемым при проведении мероприятий, связанных, в том числе, и с игрой в рулетку, а именно, обеспечение для пользователей одинаковой вероятности выпадения случайных чисел (игровых показателей).

Перед осуществлением способа крупье выбирает “номер казино” (любого числа от 1 до 36). Выбор “номера казино” может производиться либо произвольно, либо с использованием любых средств для выбора случайного числа из множества равновероятных. Затем образуют ставочное поле 1 с разноцветными ставочными клетками 2 с образованными на них разноцветными информационными метками 3, например с цифрами от 1 до 36.

Дополнительно образуют плоское изображение неподвижного рулеточного поля 4, содержащего 36 основных 5 и один или два дополнительных 6 секторов. В каждом основном секторе 5 рулеточного поля 4 формируют в произвольной последовательности разноцветные информационные метки 7, например цифры, аналогичные информационным меткам 3, образованным на ставочных клетках 2 ставочного поля 1. Дополнительно в каждом основном секторе 5 рулеточного поля 4 формируют два изображения 8, 9 граней шестигранной кости с информационными метками в виде различного числа точек при этом, основные секторы 5 рулеточного поля 4 разбивают на шесть одинаковых групп 10, 11, 12, 13, 14 и 15. В первой 10 группе формируют первое 8 изображение грани кости с одной точкой, во второй 11 - первое изображение грани кости с двумя точками, в третьей 12 - первое изображение грани кости с тремя точками и т. д. Вторые же 9 изображения грани кости, формируемые в каждой группе основных секторов 5 рулеточного поля 4, представляют собой последовательность (ряд) изображений шести граней кости, начиная с изображения грани с одной точкой и кончая изображением грани кости с шестью точками.

Образование дополнительного сектора 6 "0" плоского неподвижного рулеточного поля 4 предполагает осуществление ставки для европейской рулетки, а дополнительных секторов "0" и "00" - ставок для американской рулетки.

После вышеприведённых операций пользователи размещают ставки на ставочных клетках 2 ставочного поля 1 с образованными на них разноцветными информационными метками 3.

Далее крупье осуществляет выбор двух пар случайных игровых показателей, например, следующим образом.

Осуществляют четыре раза подряд выбрасывание шестигранной кости с образованными на её гранях изображениями, начиная с одной точки и кончая шестью точками. При этом, при первых двух следующих друг за другом выбрасываниях кости получают первую из 36 возможных комбинаций изображений, образованных в основных секторах рулеточного поля, а при непосредственно следующими за первыми двумя выбрасываниями этой же кости вторыми двумя выбрасываниями получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

Выбор двух пар случайных игровых показателей может быть осуществлён и с помощью двух шестигранных костей. Однако, в этом случае кости должны отличаться друг от друга либо цветом, либо оформлением, либо размером и т.д. В этом случае осуществляют двукратное последовательное одновременное выбрасывание двух костей. При этом, перед первым выбрасыванием пользователи и крупье должны договориться какая из костей относится к тому или иному ряду изображений грани шестигранной кости, сформированных в каждом основном секторе 5 плоского неподвижного рулеточного поля 4. В результате, при первом одновременном выбрасывании двух костей получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, образованных в основных секторах рулеточного поля, а при непосредственно следующим за первым одновременном выбрасывании двух костей вторым одновременном выбрасывании этих же костей получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней костей.

Возможен, также, и третий вариант выбора двух пар случайных игровых показателей.

В этом случае используют четыре шестигранные кости, которые отличаются друг от друга либо цветом, либо оформлением, либо размером и т.д. Как и в предыдущем варианте, крупье и пользователи должны договориться о разделении костей, во-первых, на пары, а во-вторых, о распределении каждой пары костей на первую и вторую в соответствии с изображениями грани кости в первом или во втором рядах изображений, сформированных в каждой группе основных секторов рулеточного поля. Крупье осуществляет выбрасывание одновременно всех четырёх костей. При этом, по одной заранее выбранной паре костей определяют первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, образованных в основных секторах рулеточного поля, а по оставшейся паре костей определяют вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

По результатам выбросов кости или костей определяют победителя, например следующим образом.

Если при выборе первой пары случайных игровых показателей выпал любой номер, кроме “номера казино”, то вторая пара случайных игровых показателей указывает выигрышный номер для пользователей.



Если при выборе первой пары случайных игровых показателей выпал “номер казино”, а при выборе второй пары выпал любой номер кроме “номера казино”, то побеждают пользователи, сделавшие ставки на “0” и связанные с ним ставки (0-1, 0-2, 0-3 и т.д.).

Если при выборе первой и второй пар случайных игровых показателей выпал “номер казино”, производится переигровка.

В случае американского варианта со ставками на “0” и “00” предварительно назначают два номера казино. Тогда, если при выборе первой пары случайных игровых показателей выпал любой номер кроме “номеров казино”, то вторая пара случайных игровых показателей указывает выигрышный номер для пользователей.

Если при выборе первой пары случайных игровых показателей выпал первый “номер казино”, а при выборе второй пары выпал любой номер кроме “номеров казино”, то побеждают пользователи, сделавшие ставки на “0”.

Если при выборе первой пары случайных игровых показателей выпал второй “номер казино”, а при выборе второй пары выпал любой номер кроме “номеров казино”, то побеждают пользователи, сделавшие ставки на “00”.

Если при выборе первой и второй пар случайных игровых показателей выпал “номер казино” (любой), то производится либо переигровка. Можно предложить ставку “F” (фортуна), которая выигрывает при выпадении двух подряд “номеров казино”.

#### Промышленная применимость.

Предлагаемый способ массовых развлечений может быть использован как в специально оборудованных помещениях, так и в обычных. Иными словами, он с успехом может быть отнесён как к комнатным играм, так и играм на открытом воздухе.

**Формула изобретения.**

1. Способ массовых развлечений, заключающийся в размещении пользователями ставок на ставочных клетках ставочного поля с образованными на них разноцветными информационными метками, выборе случайных игровых показателей, на основании которых выявляют победителя, отличающийся тем, что дополнительно образуют плоское изображение неподвижного рулеточного поля, содержащего 36 основных и один или два дополнительных секторов, формируют в каждом основном секторе в произвольной последовательности разноцветные информационные метки, аналогичные информационным меткам, образованным на ставочных клетках ставочного поля, а также два изображения грани шестигранной кости с информационными метками в виде различного числа точек, причём, основные секторы рулеточного поля разбивают на шесть одинаковых групп, в одной из которых формируют первое изображение грани кости с одной точкой, во второй - первое изображение грани кости с двумя точками, в третьей - первое изображение грани кости с тремя точками, в четвёртой - первое изображение грани кости с четырьмя точками, в пятой - первое изображение грани кости с пятью точками, в шестой - первое изображение грани кости с шестью точками, а второе изображение грани кости в каждой группе основных секторов формируют в виде последовательности изображений граней кости, начиная с изображения грани с одной точкой и кончая изображением грани с шестью точками, при этом, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём выбрасывания, по крайней мере, одной шестигранной кости с образованными на её гранях изображениями, начиная с одной точки и заканчивая шестью точками, а выявление победителя осуществляют на основании выбора двух пар случайных игровых показателей.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что выбор случайных игровых показателей осуществляют путём выбрасывания шестигранной кости четыре раза подряд, при этом, при первых двух следующих один за другим выбрасываниях кости получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, а при непосредственно следующими за первыми двумя

выбрасываниями этой же кости вторыми двумя выбрасываниями получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

3. Способ по п.1, отличающийся тем, что выбор случайных игровых показателей осуществляют путём двукратного выбрасывания одновременно двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду, при этом, при первом одновременном выбрасывании двух костей получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, а при непосредственно следующим за первым одновременном выбрасывании двух костей втором одновременном выбрасывании этих же костей получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

4. Способ по п.1, отличающийся тем, что выбор случайных игровых показателей осуществляют путём одновременного выбрасывания четырёх шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду, при этом, по одной заранее выбранной паре костей определяют первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, а по оставшейся паре костей определяют вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости.

5. Способ по п.1 или 2, или 3, или 4, отличающийся тем, что дополнительные сектора рулеточного поля образуют путём изображения на них цифровых информационных меток “0” или “0” и “00”.

1/2

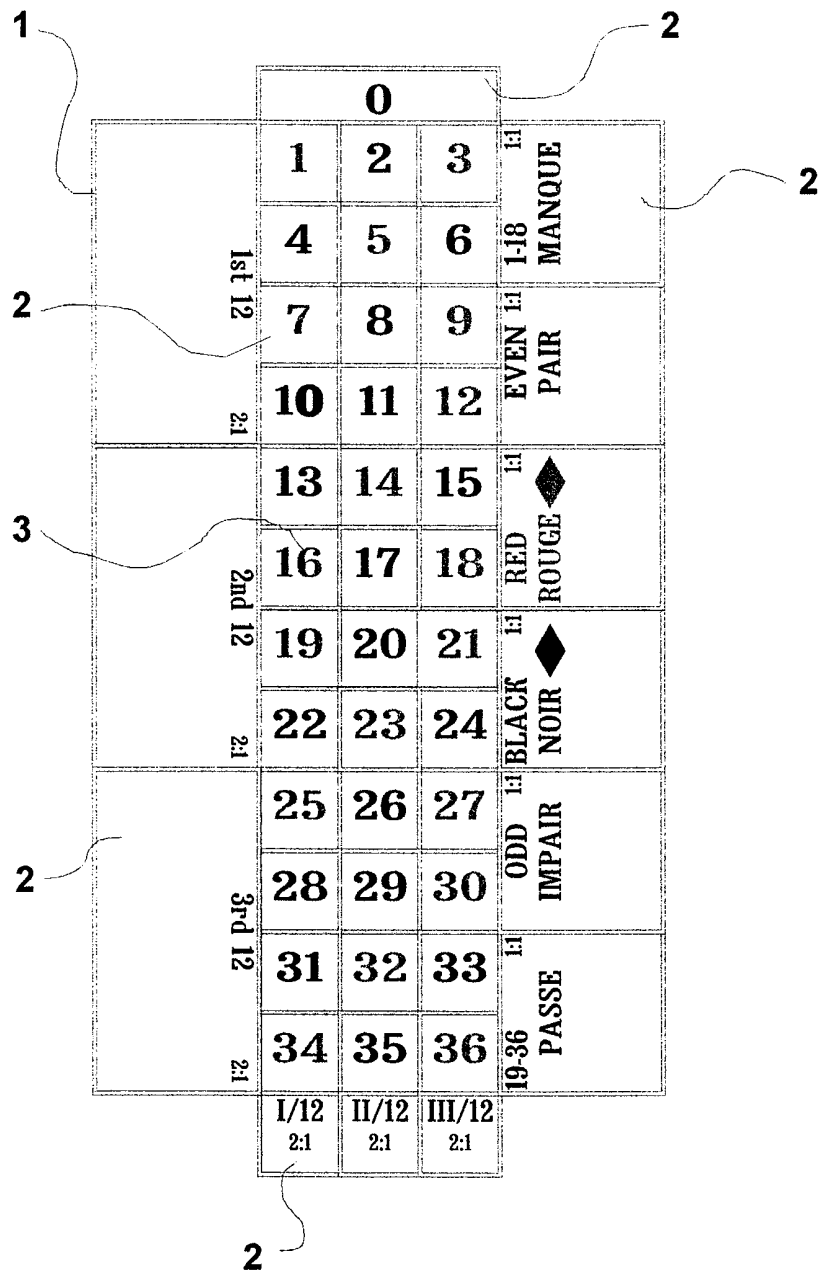


FIG. 1

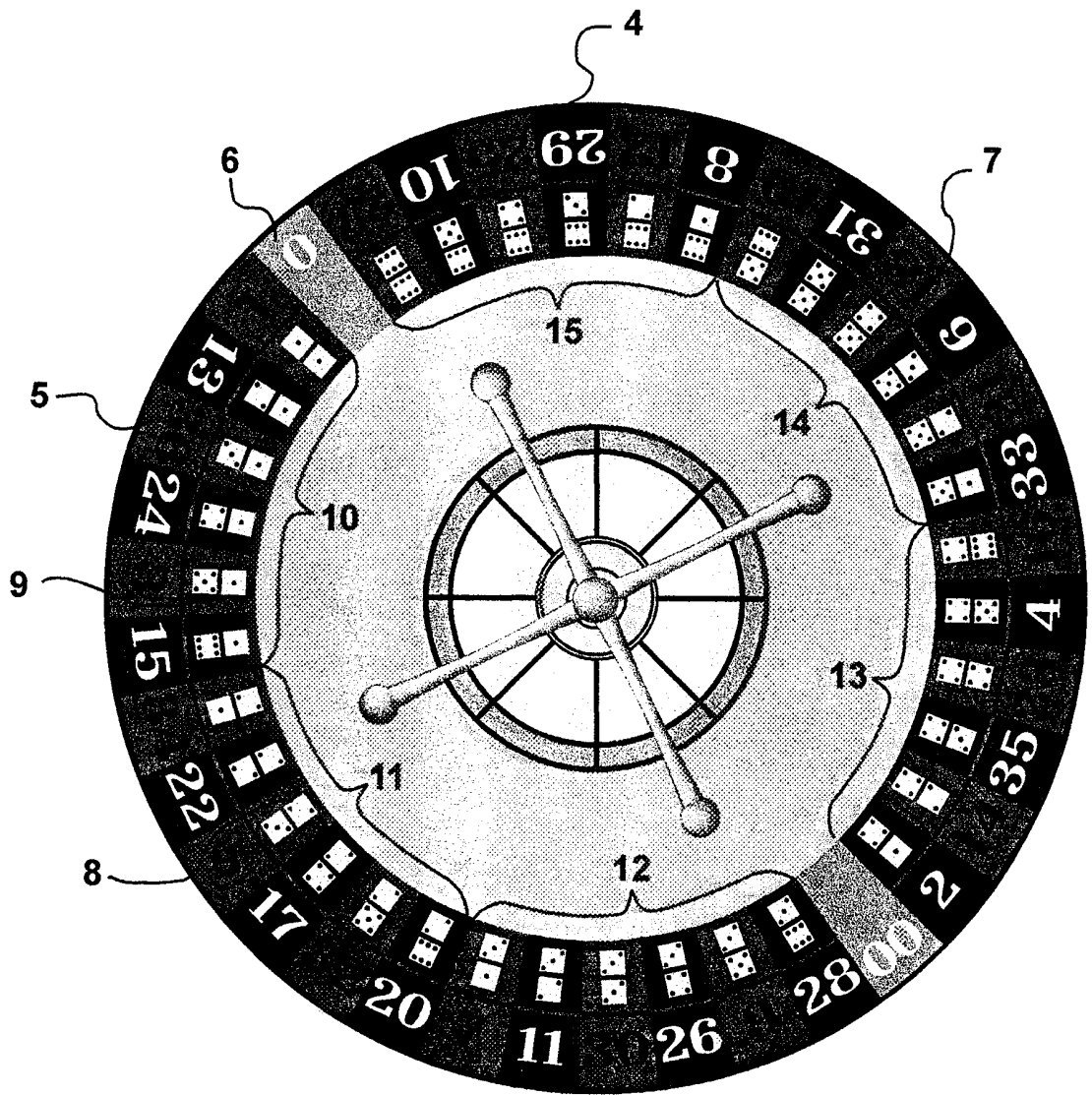


FIG. 2

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/RU 98/00365

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC 6: A63F 9/04, 5/00, 3/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

IPC 6: A63F 3/00, 3/04, 3/06, 3/08, 5/00, 5/02, 5/04, 9/00, 9/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 4247114 A (JAMES F. CARROLL) 27 January 1981 (27.01.81)	1-5
A	US 4688803 A (ROBERT F. OLLINGTON) 25 August 1987 (25.08.87)	1-5
A	RU 2090232 C1 (NIKULIN DMITRY ALEXEEVICH) 20 September 1997 (20.09.97)	1-5
A	US 4778186 A (IRENE DUDLEY) 18 October 1988 (18.10.88)	1-5

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

26 February 1999 (26.02.99)

Date of mailing of the international search report

17 March 1999 (17.03.99)

Name and mailing address of the ISA/

RU

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

**ОТЧЁТ О МЕЖДУНАРОДНОМ ПОИСКЕ**

Международная заявка №  
PCT/RU 98/00365

**A. КЛАССИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТА ИЗОБРЕТЕНИЯ:**

A63F 9/04, 5/00, 3/00

Согласно международной патентной классификации (МПК-6)

**B. ОБЛАСТИ ПОИСКА:**

Проверенный минимум документации (система классификации и индексы) МПК-6

A63F 3/00, 3/04, 3/06, 3/08, 5/00, 5/02, 5/04, 9/00, 9/04

Другая проверенная документация в той мере, в какой она включена в поисковые подборки:

Электронная база данных, использовавшаяся при поиске (название базы и, если возможно, поисковые термины):

**C. ДОКУМЕНТЫ, СЧИТАЮЩИЕСЯ РЕЛЕВАНТНЫМИ**

Категория*	Ссылки на документы с указанием, где это возможно, релевантных частей	Относится к пункту №
A	US 4247114 A (JAMES F. CARROLL) Jan. 27, 1981	1-5
A	US 4688803 A (ROBERT F. OLLINGTON) Aug. 25, 1987	1-5
A	RU 2090232 C1 (НИКУЛИН ДМИТРИЙ АЛЕКСЕЕВИЧ) 20.09.97	1-5
A	US 4778186 A (IRENE DUDLEY) Oct. 18, 1988	1-5

последующие документы указаны в продолжении графы C.  данные о патентах-аналогах указаны в приложении

* Особые категории ссылочных документов:	"Г" более поздний документ, опубликованный после даты приоритета и приведенный для понимания изобретения
"А" документ, определяющий общий уровень техники	"Х" документ, имеющий наиболее близкое отношение к предмету поиска, порочащий новизну и изобретательский уровень
"Е" более ранний документ, но опубликованный на дату международной подачи или после нее	"У" документ, порочащий изобретательский уровень в сочетании с одним или несколькими документами той же категории
"О" документ, относящийся к устному раскрытию, экспонированию и т.д.	"&" документ, являющийся патентом-аналогом
"Р" документ, опубликованный до даты международной подачи, но после даты испрашиваемого приоритета	

Дата действительного завершения международного поиска: 26 февраля 1999 (26.02.99)	Дата отправки настоящего отчета о международном поиске: 17 марта 1999 (17.03.99)
--	---

Наименование и адрес Международного поискового органа: Федеральный институт промышленной собственности, Россия, 121858, Москва, Бережковская наб., 30-1 Факс: 243-3337, телетайп: 114818 ПОДАЧА	Уполномоченное лицо:  А.Никитин  Телефон №: (095)240-2591
--	---