



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA LOTTA ALLA CONTRAFFAZIONE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

DOMANDA NUMERO	101999900753072
Data Deposito	19/04/1999
Data Pubblicazione	19/10/2000

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
G	07	C		

Titolo

METODO ED APPARECCHIATURA PER GENERARE AUTOMATICAMENTE NUMERI PER IL GIOCO DEL LOTTO, DEL SUPER-ENALOTTO E SIMILARI
--

Descrizione dell'invenzione industriale dal titolo:
"METODO ED APPARECCHIATURA PER GENERARE AUTOMATICAMENTE
NUMERI PER IL GIOCO DEL LOTTO, DEL SUPER-ENALOTTO E
SIMILARI", a nome della ditta italiana G.M. Elettronica
5 S.n.c., con sede a S. Casciano Val di Pesa Firenze.

===0===

DESCRIZIONE

Ambito dell'invenzione

La presente invenzione riguarda un metodo per generare
10 automaticamente numeri per il gioco del lotto, del super-
enalotto e giochi simili.

Inoltre, l'invenzione si riferisce ad una
apparecchiatura che attua tale metodo.

Il gioco del lotto e, di recente, il super enalotto,
15 hanno sempre maggiore diffusione. L'elevato numero di
praticanti comporta spesso code negli esercizi dove si
accettano le scommesse non solo per il pagamento e la
lettura delle schedine, ma anche per la loro compilazione
da parte dei giocatori. Infatti, molto spesso i giocatori,
20 al momento della giocata, non hanno ancora pensato ai
numeri da scrivere nella schedina, intasando le
ricevitorie.

I giocatori stessi, inoltre, laddove non utilizzino
schede precompilate dai gestori degli esercizi o non



Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritta all'Albo N. 544

giochino sistemi complessi, sono spesso alla ricerca di metodi per determinare casualmente i numeri da giocare.

Sintesi dell'invenzione

È quindi scopo della presente invenzione fornire un
5 metodo per generare automaticamente detti numeri.

È inoltre scopo della presente invenzione fornire una apparecchiatura che attui tale metodo.

Secondo la presente invenzione, un metodo per generare automaticamente numeri per il gioco del lotto o per il
10 gioco del super enalotto e similari, comprende le fasi di:

- disposizione in serie di una pluralità di singoli mezzi generatori di numeri o di lettere a caso;
- attivazione di detta pluralità di mezzi generatori;
- visualizzazione dei numeri generati.

15 Nel caso del gioco del lotto o del super enalotto, i numeri generati sono di due cifre da 1 a 90. Per il gioco del lotto eventuali lettere generate si riferiscono alla ruota su cui effettuare la giocata.

Vantaggiosamente, è prevista un'ulteriore fase di
20 stampa di una schedina riportante i numeri generati.

In una forma preferita, la generazione di numeri comprende le fasi di incremento in una memoria di un numero di due cifre a ciclo continuo ad una frequenza prestabilita, interruzione casuale dell'incremento e
25 visualizzazione del numero a cui l'incremento si

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544



fermato. Vantaggiosamente, l'interruzione è attivata manualmente da un utente.

È possibile la trasmissione dei numeri generati all'elaboratore della ricevitoria e/o all'elaboratore centrale che gestisce le giocate per una giocata diretta
5 dei numeri.

L'apparecchiatura che attua tale metodo comprende:

- una pluralità di mezzi generatori casuali di numeri o lettere;
- 10 - mezzi per attivare contemporaneamente o in successione detta pluralità di numeri generatori;
- mezzi per visualizzare i numeri generati.

Vantaggiosamente sono previsti mezzi per stampare schedine riportanti detti numeri o lettere.

15 Preferibilmente detti mezzi per attivare comprendono almeno un pulsante connesso elettricamente a detti mezzi generatori. In una forma preferita sono previsti più pulsanti per la scelta di diverse possibili serie di numeri, ad esempio uno per i sei numeri del super
20 enalotto, ed uno per la generazione delle lettere di una ruota del lotto e di un ambo, un terno, una quaterna o una cinquina di numeri da giocare.

I mezzi generatori possono comprendere un contatore di un numero di due cifre, e mezzi per interrompere il
25 conteggio ad un istante prescelto con contemporanea

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544



visualizzazione del/dei numeri a cui il conteggio si è fermato.

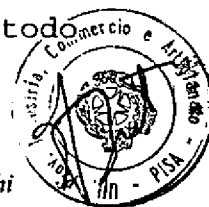
In alternativa mezzi generatori possono comprendere una memoria atta a contenere un numero di due cifre, mezzi
5 per incrementare detti numeri ad una frequenza prestabilita e a ciclo continuo, mezzi per interrompere l'incremento con contemporanea visualizzazione del/dei numeri a cui l'incremento si è fermato.

Breve descrizione dei disegni

10 Ulteriori caratteristiche e i vantaggi del metodo e della apparecchiatura per generare automaticamente numeri o lettere per il gioco del lotto e del super-enalotto, secondo la presente invenzione, risulteranno più chiaramente con la descrizione che segue di una sua forma
15 realizzativa, fatta a titolo esemplificativo e non limitativo, con riferimento ai disegni annessi, in cui:

- la figura 1 mostra una vista prospettica di una apparecchiatura per la generazione automatica di numeri o lettere secondo la presente invenzione;
- 20 - la figura 2 mostra uno schema a blocchi della apparecchiatura di figura 1;
- la figura 3 mostra uno schema a blocchi del metodo di generazione attuato dalla apparecchiatura di figura 1;
- la figura 4 mostra una variante realizzativa del metodo
25 di generazione di figura 3.

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'Albo N. 544



Descrizione di una forma realizzativa preferita

Con riferimento alla figura 1, una apparecchiatura secondo l'invenzione per la generazione di numeri comprende un supporto 1, di forma scatolare, atto ad essere ad esempio ancorato ad una parete. Il supporto presenta una finestra 2 attraverso la quale sono visibili sei display 3 atti a visualizzare numeri di due cifre o coppie di lettere.

Inoltre, è previsto un primo pulsante 4, la cui pressione comporta l'avvio di una fase di generazione automatica di numeri o lettere, poi visualizzati nei display 3.

Ad ogni pressione o serie di pressioni del pulsante 4, si verifica ad esempio una nuova sequenza di sei numeri di due cifre da 1 a 90.

In una forma preferita è prevista una gettoniera 5 per rendere attivo una o più volte il pulsante 4 solo dopo l'introduzione di una moneta. In alternativa, o in aggiunta, può essere previsto un prelievo mediante banconote.

L'utente, inoltre, ha la possibilità di attivare una stampante 6 mediante un pulsante 7 per stampare una schedina 8 con la quale può direttamente effettuare la giocata.

Per effettuare giocate diverse, ad esempio super

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzie Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544



enalotto o lotto, possono essere previsti più pulsanti, ad esempio un ulteriore pulsante 9 da premere in alternativa al pulsante 4. Premendo il pulsante 9, ad esempio, possono essere generati una coppia di lettere nel primo display 3, indicante la ruota su cui giocare, e da due a cinque numeri di due cifre da 1 a 90, da giocare su quella ruota, nei rimanenti display 3.

La schedina 8 stampata sarà conseguentemente adatta alla giocata del lotto anziché del super enalotto.

La generazione di numeri e, eventualmente, di lettere, ovviamente, sarà fatta in funzione delle regole del gioco del lotto e del super enalotto, o altri giochi equivalenti. Nel caso del gioco del super enalotto, ad esempio, i sei numeri devono essere da 1 a 90 e diversi tra loro.

Con riferimento alla figura 2, un possibile schema a blocchi dell'apparecchiatura presenta un elaboratore a microprocessore 10, reso attivo dalla gettoniera 5, e una pluralità di contatori/visualizzatori 3a-3f in grado di contenere i numeri di due cifre. Sono poi presenti il pulsante/interruttore 4, la stampante 7, e una alimentazione elettrica 11. Facoltativamente, sono previste uscite seriali 12 e 13, ad esempio per una connessione diretta al computer di una ricevitoria e per una connessione diretta alla centrale del gioco del lotto

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544



o del super enalotto, affinché possa essere stampata anche una schedina già giocata, previo pagamento della somma corrispondente attraverso la gettoniera 5 e/o mezzi di prelievo banconote.

5 Secondo l'invenzione, il microprocessore 10, una volta abilitato dalla gettoniera 5, attiva un contatore incrementale che presenta sul primo visualizzatore 3a una serie di numeri da 1 a 90 in rapidissima successione ciclica, ad esempio ad una frequenza da 100 a 1000 Hz o
10 anche più elevata. Attivando il pulsante 4 l'incremento dei numeri si interrompe e compare il numero selezionato casualmente, che risultava in memoria al momento dell'interruzione. Quindi, il microprocessore 10 presenta sul secondo visualizzatore 3b 89 numeri, escludendo quello
15 prescelto, sempre a rapidissima successione ciclica, fermandosi su un secondo numero al momento dell'interruzione con il pulsante 4. L'operazione viene ripetuta fino al raggiungimento dei 6 numeri selezionati nei 6 visualizzatori 3a-3f, su ogni nuovo visualizzatore
20 il microprocessore avendo escluso il conteggio del numero quello precedentemente prescelto.

In una variante realizzativa del dispositivo di figura 2, è possibile che sia presente un pulsante aggiuntivo, indicato con 9, o anche più pulsanti, per la scelta del

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Isola dell'Albo N. 544



tipo di giocata, ad esempio ambo, terna, quaterna, cinquina per il gioco del lotto o sestina del super enalotto.

Ad esclusione del caso della sestina, per una giocata
5 al lotto, nel visualizzatore 3a risulterà una coppia di lettere, ed il contatore prima dell'interruzione presenterà in rapida successione le lettere corrispondenti alle città delle ruote di estrazione. Quindi, in caso di ambo, i numeri da 1 a 90 si presenteranno in successione
10 sul secondo e sul terzo contatore 3b, 3c nel modo suddetto. Per il terno, la quaterna e la cinquina, qualora venissero selezionati, sarà possibile generare e visualizzare rispettivamente uno, due o tre numeri in più sui contatori 3d, 3e, 3f.

15 Sono possibili, ovviamente, varianti in caso di adattamento della apparecchiatura ad eventuali altri giochi simili.

Con riferimento alla figura 3, un diagramma di flusso che sintetizza le fasi suddette fasi prevede in partenza
20 l'abilitazione 30 da gettoniera 5, lo start 31, una eventuale presentazione 32 del logo del gioco o di altri messaggi e, quindi, la pressione 33 del pulsante 4 e la visualizzazione 34 del numero su cui si è fermato il conteggio. L'operazione 33-34, racchiusa nel riquadro 35

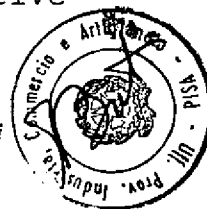


indicata una volta sola, viene in realtà ripetuta sei volte nel caso del gioco del super enalotto.

Se in 36, passato un certo periodo di tempo, il pulsante 4 non viene più premuto, il conteggio si
5 disattiva e il controllo è rimandato alla abitazione 30 mediante gettoniera 5. Altrimenti, in modo uguale al riquadro 35, si passa alla generazione 35' di ulteriori sei numeri, in quanto le attuali schedine per il superenalotto prevedono due giocate alla volta. Infine, è
10 prevista la stampa della schedina in 37 o la stampa di uno scontrino con i numeri da giocare e da scrivere separatamente su una schedina. Al termine della stampa il controllo è rimandato alla abitazione 30 mediante gettoniera 5.

15 Come mostrato in figura 4, in caso di presenza dell'ulteriore pulsante 9 di figura 2, o di un pulsante a scelta multipla per ambo, terna, quaterna, cinquina, alla scelta 40 di un tale pulsante segue la successione 35'' di pressioni 42 del pulsante centrale 4 e corrispondenti
20 visualizzazioni 43 dei numeri e della ruota su cui fare la giocata al lotto.

I mezzi di visualizzazione 3 ed i mezzi di generazione casuale dei numeri o delle coppie di lettere possono essere diversi a seconda delle forme esecutive



dell'apparecchiatura.

Inoltre, per quanto si sia fatto riferimento al gioco del lotto e del super enalotto, il metodo e l'apparecchiatura secondo l'invenzione possono essere
5 utilizzati per altri giochi come totocalcio, totip, totogol, ecc.

La descrizione di cui sopra di una forma realizzativa specifica è in grado di mostrare l'invenzione dal punto di vista concettuale in modo che altri, utilizzando la
10 tecnica nota, potranno modificare e/o adattare in varie applicazioni tale forma realizzativa specifica senza ulteriori ricerche e senza allontanarsi dal concetto inventivo, e , quindi, si intende che tali adattamenti e modifiche saranno considerabili come equivalenti della
15 forma realizzativa specifica. I mezzi e i materiali per realizzare le varie funzioni descritte potranno essere di varia natura senza per questo uscire dall'ambito dell'invenzione. Si intende che le espressioni o la terminologia utilizzate hanno scopo puramente descrittivo e per
20 questo non limitativo.



Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544

RIVENDICAZIONI

1. Un metodo per generare automaticamente numeri per il
gioco del lotto o per il gioco del super enalotto e
similari, caratterizzato dal fatto di comprendere le fasi
5 di:

- disposizione in serie di una pluralità di singoli mezzi
generatori di numeri o di lettere a caso;
- attivazione di detta pluralità di mezzi generatori;
- visualizzazione dei numeri o lettere generati.

10 2. Metodo secondo la rivendicazione 1, in cui, nel caso
del gioco del super enalotto, è prevista la generazione di
sei numeri di due cifre da 1 a 90 diversi tra loro.

3. Metodo secondo la rivendicazione 1, in cui, nel caso
del gioco del lotto, è prevista la generazione di una o
15 più lettere indicanti la ruota su cui giocare ed una serie
da uno a cinque numeri di due cifre da 1 a 90 diversi tra
loro.

4. Metodo secondo la rivendicazione 1, in cui è prevista
una fase di stampa di una schedina riportante i numeri
20 generati.

5. Metodo secondo la rivendicazione 1, in cui detta
generazione di numeri comprende le fasi di:

- incremento in una memoria di un numero di due cifre a
ciclo continuo ad una frequenza prestabilita,
- 25 - interruzione casuale dell'incremento e visualizzazione

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'Albo N. 544



del numero a cui l'incremento si è fermato.

6. Metodo secondo la rivendicazione 5, in cui detta interruzione è attivata manualmente da un utente.

7. Metodo secondo la rivendicazione 5, in cui è prevista
5 la trasmissione dei numeri generati all'elaboratore della ricevitoria e/o all'elaboratore centrale che gestisce le giocate per una giocata diretta dei numeri.

8. Una apparecchiatura per generare automaticamente numeri per il gioco del lotto o per il gioco del super
10 enalotto e similari, caratterizzata dal fatto di comprendere:

- una pluralità di mezzi generatori casuali di numeri o lettere;
- mezzi per attivare contemporaneamente o in successione
15 detta pluralità di numeri generatori;
- mezzi per visualizzare i numeri generati.

9. Apparecchiatura secondo la rivendicazione 5, in cui sono previsti mezzi per stampare schedine riportanti detti numeri o lettere.

20 10. Apparecchiatura secondo la rivendicazione 5, in cui detti mezzi per attivare comprendono almeno un pulsante connesso elettricamente a detti mezzi generatori.

11. Apparecchiatura secondo la rivendicazione 7, in è prevista una pluralità di pulsanti per la scelta di
25 diverse possibili serie di numeri, quali una cinquina per



il super enalotto, o lettere di una ruota del lotto e di una serie di numeri da giocare.

12. Apparecchiatura secondo la rivendicazione 8, in cui detti mezzi generatori comprendono un contatore di un
5 numero di due cifre, e mezzi per interrompere il conteggio ad un istante prescelto con contemporanea visualizzazione del/dei numeri a cui il conteggio si è fermato.

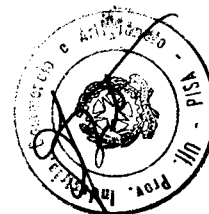
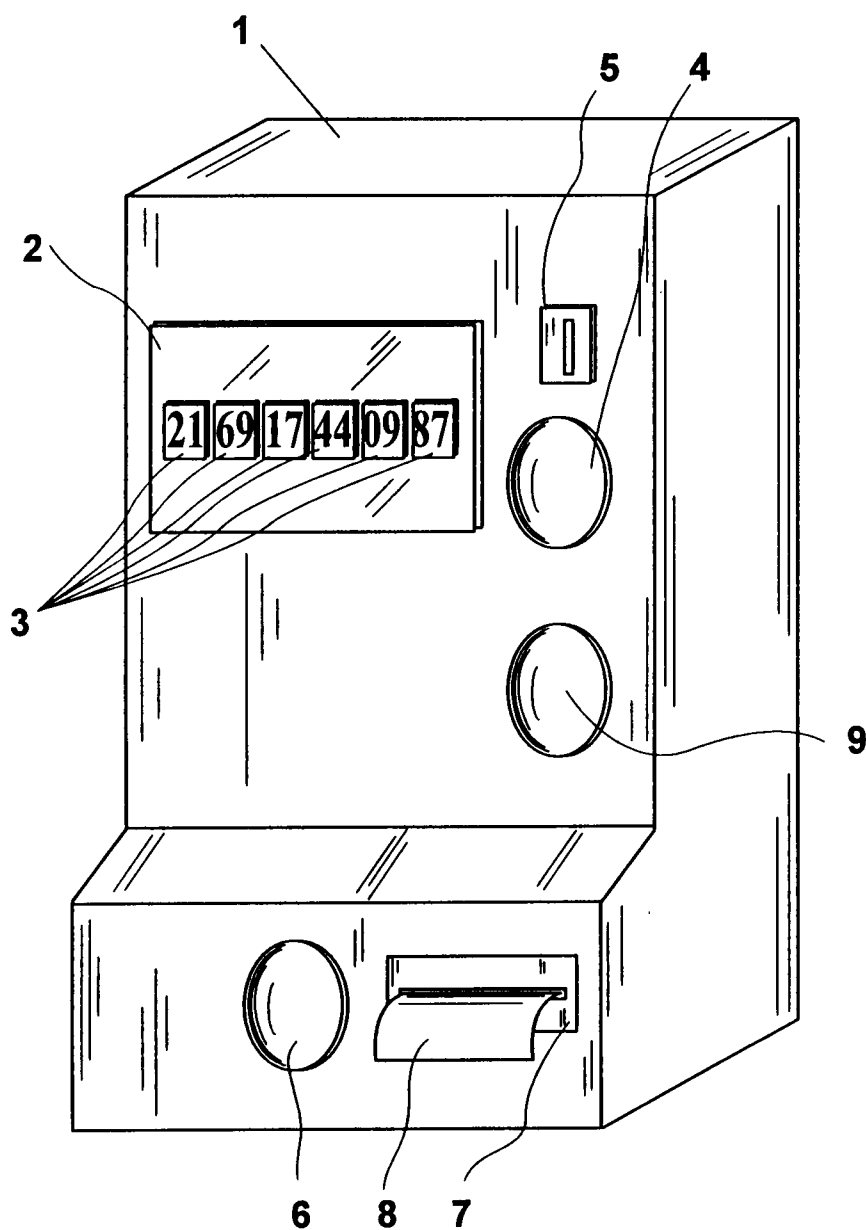
13. Apparecchiatura secondo la rivendicazione 8, in cui detti mezzi generatori comprendono una memoria atta a
10 contenere un numero di due cifre, mezzi per incrementare detti numeri ad una frequenza prestabilita e a ciclo continuo, mezzi per interrompere l'incremento con contemporanea visualizzazione del/dei numeri a cui l'incremento si è fermato.

15 14. Metodo ed apparecchiatura per generare automaticamente numeri per il gioco del lotto, del super-enalotto e similari, sostanzialmente come sopra descritto ed illustrato con riferimento ai disegni annessi.

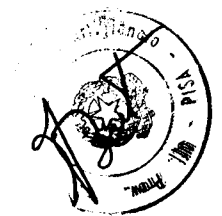
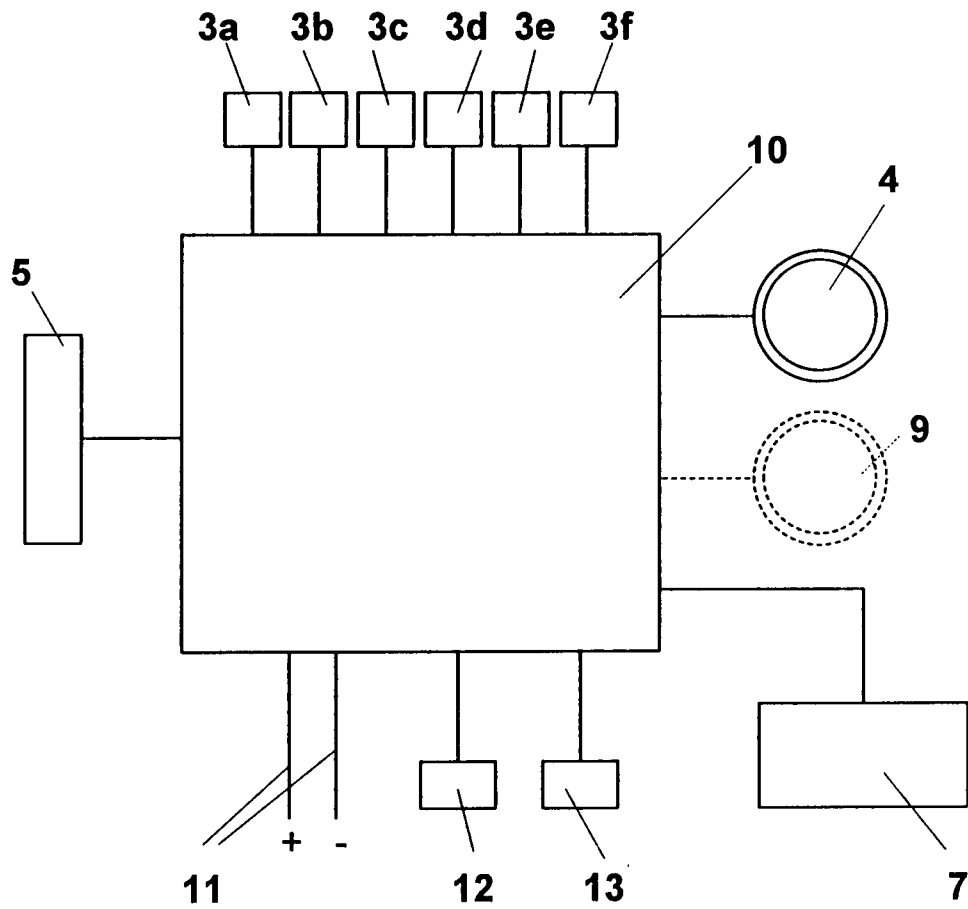
p.p. G.M. Elettronica S.n.c.



Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544



Ing. Marco Celestino
 ABM Agenzia Brevetti & Marchi
 Iscritto all'albo N. 544

Fig. 2

Ing. Marco Celestino
ABM Agenzia Brevetti & Marchi
Iscritto all'albo N. 544

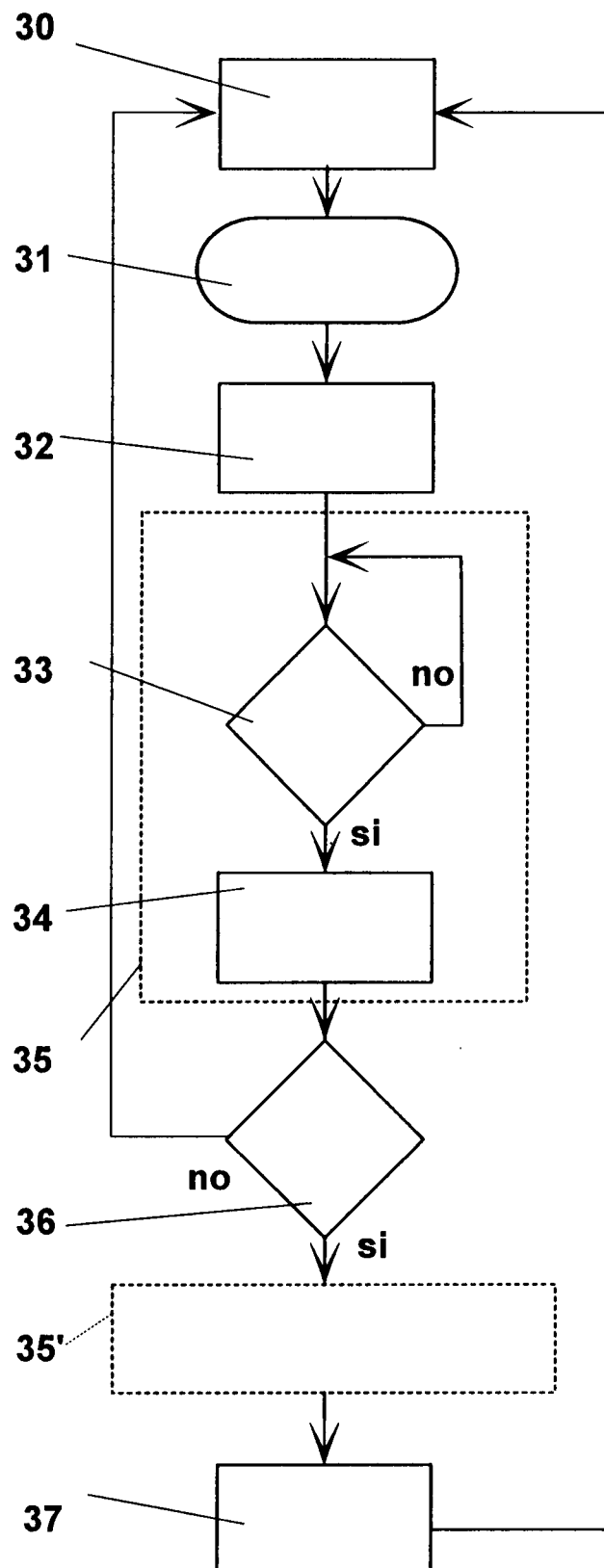
Fig. 3

Fig. 4