



MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETÀ INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI

UIBM

DOMANDA NUMERO	202000900831657
Data Deposito	21/03/2000
Data Pubblicazione	21/09/2001

Titolo

CARTELLA DI GIOCO PER BINGO O TOMBOLA ATTA A CONTENERE SPAZI PUBBLICITARI.
--

**Descrizione del
MODELLO INDUSTRIALE DI UTILITA'**

dal titolo:

“Cartella di gioco per Bingo o Tombola atta a contenere spazi pubblicitari”

a nome: ENTROPIA S.r.l. di nazionalità italiana con sede in via
Castellamonte 1, 10138 Torino.

Autore del trovato: dott. Ettore FULGENZI di nazionalità italiana, residente
in via Castellamonte 1, 10138 Torino.

Depositata il **21 MAR. 2000** al N° **TO 2000U000046**

DESCRIZIONE

Il Bingo o Tombola che dir si voglia è uno dei giochi più antichi e diffusi al mondo. Le cartelle di gioco presentano di norma (ma non necessariamente) 15 numeri, compresi tra 1 e 90, distribuiti su tre file e nove colonne in maniera che ciascuna fila contenga cinque spazi destinati a contenere un numero e quattro spazi vuoti.

Questi spazi vuoti, in numero di 12, sulle tre file, sono disposti in maniera casuale e non si prestano ad altro utilizzo che non sia quello di separare i 15 numeri di gioco tra loro.

Scopo principale del seguente trovato è quello di tutelare l'ideazione di una cartella di gioco, sempre costituita da una “griglia” composta da 9x3 caselle, in cui gli spazi vuoti siano disposti non più casualmente, ma secondo una stretta logica che consenta l'utilizzo di questi spazi vuoti al fine di contenere messaggi pubblicitari.

Il suddetto scopo verrà raggiunto insieme ad altri che verranno indicati nel prosieguo, attraverso un nuovo modello di cartella di gioco



avente caratteristiche riguardanti una preferita e non limitativa realizzazione del trovato.

E' noto che tutti i concorsi che si basano sulla circolazione di cartelle di gioco, da quelli gestiti dallo Stato a quelli gestiti da aziende private, tendono ad abbassare i costi inserendo su queste cartelle spazi pubblicitari destinati ad eventuali sponsor della manifestazione a premi.

Questi inserimenti trovano spazio in collocazioni che, dato l'esiguo formato delle cartelle o schedine di gioco, risultano marginali, con il rischio che possano sfuggire all'attenzione del giocatore, con grave pregiudizio per chi, investendo nella sponsorizzazione del concorso, vorrebbe che il suo messaggio fosse osservato con attenzione dal numero più alto possibile di giocatori.

La cartella di gioco che si vuole tutelare presenta invece, come si può evincere dall'allegato A fig.2, una distribuzione degli spazi vuoti che, senza stravolgere l'aspetto abituale e ormai consolidato della cartella stessa, consente un inserimento di spazi pubblicitari utilizzando le caselle vuote che verranno raggruppate due a due.

Ciascuna fila sarà pertanto composta da 5 caselle contenenti i numeri di gioco e da 2 caselle doppie destinate a spazi pubblicitari. Queste caselle doppie potranno inoltre essere accoppiate, con altre caselle doppie della fila soprastante o sottostante, in maniera da ottenere anche uno spazio pubblicitario composto da quattro caselle.

Tutto ciò nel pieno rispetto della regola che vuole la presenza di almeno un numero di gioco nelle nove colonne presenti sulla cartella.

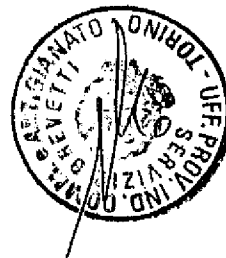
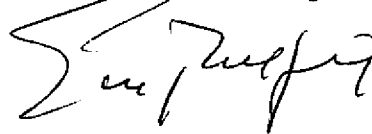
Con riferimento all'allegato A, la fig.1 rappresenta una normale cartella del Bingo composta da 27 caselle disposte su tre file in ciascuna

A handwritten signature in black ink, written vertically on the right side of the page. The signature is stylized and appears to be a name, possibly 'G. M. 1991' or similar, written in a cursive script.

delle quali cinque caselle, disposte in maniera casuale, contengono numeri di gioco e quattro caselle sono vuote.

La fig.2 rappresenta una cartella del Bingo in cui trovano collocazione su ogni fila, due coppie di caselle destinate a spazi pubblicitari in maniera tale che possano vivere autonome su ciascuna fila, oppure vivere collegate a coppie di caselle presenti sulla fila soprastante o sottostante.

Dott. Ettore Fulgenzi



RIVENDICAZIONI

1. Cartella di gioco per Bingo e Tombola in cui le caselle vuote, accoppiate tra loro, sono atte ad ospitare messaggi pubblicitari.
2. Cartella di gioco, secondo la rivendicazione precedente in cui, su ciascuna delle tre file, quattro delle nove caselle sono destinate a spazio pubblicitario.
3. Cartella di gioco, secondo le rivendicazioni precedenti, in cui su ciascuna delle tre file le caselle libere da numeri saranno accoppiate due a due.
4. Cartella di gioco, secondo le rivendicazioni che precedono, in cui le caselle libere da numeri, accoppiate due a due per essere destinate a spazio pubblicitario, potranno subire un ulteriore accoppiamento con due caselle della fila soprastante o sottostante, per dar luogo ad uno spazio pubblicitario formato da quattro caselle.
5. Cartella di gioco, secondo le rivendicazioni precedenti, in cui gli spazi pubblicitari, qualora dovessero essere in contatto tra loro, lo saranno soltanto tramite uno o più spigoli senza mai presentare lati o tratti di lato in comune.

Handwritten signature



70 20000000046

Allegato A

4		27	31		52			83
	10		36	44	59	62		
9		28		46		65	79	

fig. 1

Handwritten signature

1	15	spazio pubblicitario		44	53	61	spazio pubblicitario	
spazio pubblicitario		24	32	spazio pubblicitario		65	73	88
		26	35	47	58	spazio pubblicitario		89

fig. 2

