



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

UTBM

DOMANDA NUMERO	101996900499139
Data Deposito	21/02/1996
Data Pubblicazione	21/08/1997

Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
A	63	F		
Sezione	Classe	Sottoclasse	Gruppo	Sottogruppo
G	07	C		

Titolo

SISTEMA ELETTRONICO-TELEFONICO-TELEMATICO PER LOTTERIE

DESCRIZIONE

Descrizione dell' INVENZIONE INDUSTRIALE dal titolo:

"Sistema elettronico-telefonico-telematico per lotterie"

A nome dei Signori

5

DALLA ZORZA CSABA

di nazionalità italiana con sede a Milano

Largo Richini, 1

SARDI MARCO

di nazionalità italiana residente a MILANO

10

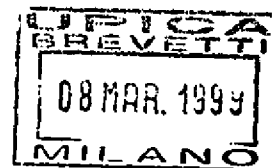
Largo Richini, 1

a mezzo mandatario Dott. Ing. ITALO DI GIOVANNI dell' ufficio

BREVETTI DOTT. Ing. DIGIOVANNI SCHMIEDT S.r.l.

Via Aldrovandi 7 - M I L A N O

Depositata il



15

Con N.

L'invenzione concerne un sistema per lotterie con la gestione a distanza di sistemi informatici mediante l'impiego di una rete di telecomunicazioni.

Sono noti i sistemi elettronici o d'altro tipo che consentono di interrogare la sorte ed effettuare giochi appassionanti.

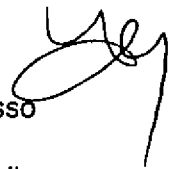
20

Sono altresì molto noti giochi cosiddetti "gratta e vinci", "cancella e vinci" che consentono di conoscere pressoché immediatamente se la sorte è stata benigna o meno.

Praticamente "l'estrazione" avviene per opera stessa dell'utente risultando pertanto stimolante e più affidabile di altre lotterie in cui l'estrazione avviene dopo

25

molto tempo e senza nessuna possibilità di controllo da parte del partecipante.



Per concorrere ai sopradetti giochi bisogna acquistare le cartelle presso rivenditori autorizzati la cui disponibilità risulta quindi limitata ad alcune ore della giornata e solo ad alcuni punti di vendita.

- 5 La riscossione del premio è legata alla riconsegna del tagliando vincitore presso i luoghi originali di acquisto e presso gli organizzatori della lotteria.

Nel caso di concorsi che richiedono l'uso di cartoline da inviare per posta è necessario l'acquisto di un francobollo e comunque attendere il termine dell'estrazione per conoscerne il risultato e in tutti i casi non c'è la garanzia che la

- 10 cartolina arrivi in tempo utile.

L'estrazione di un premio legata ad una telefonata a seguito della espressione di una preferenza come nel caso del "televoto", presume l'interazione tra il telefono e la televisione ed è limitata alla durata della trasmissione.

- In tutti i casi l'utente per partecipare al gioco deve esprimere una preferenza o
15 sottoporsi al consumo di determinati prodotti od usare determinati servizi.

L'uso di cartellette e simili necessarie per certi giochi determina molto spesso l'annullamento della vincita in quanto è facile sciupare la cartelletta stesse cancellarla malamente.

- Praticamente nessuno dei giochi e lotterie esistenti consente di partecipare
20 all'assegnazione in tempo reale di un monte di premi giocando da un luogo di propria scelta ed in qualsiasi momento della giornata, riprovando e tentando la sorte tutte le volte che si desidera anche spostandosi di località per tutte le 24 ore del giorno.

- In generale non è consentito il pagamento differito della somma necessaria
25 alla partecipazione che è invece richiesta in anticipo.

L'invenzione in oggetto elimina pressoché tutti i predetti inconvenienti con notevoli



sostanziali vantaggi per l'utente e per i gestori così come verrà qui di seguito illustrato.

Oggetto dell'invenzione è un sistema elettronico-telefonico-telematico, per lotterie.

- 5 Tale sistema comprende un computer collocato in una apposita centrale di gestione, una scheda elettronica di interfaccia telefonica, una scheda vocale, un magazzino memorie, un programma software per la gestione della lotteria.

Tale programma controlla il flusso dei dati fra computer, telefono, magazzini memorie, scheda vocale, interpreta i segnali inviati da quest'ultima, attinge dai
10 magazzini memoria le informazioni digitali appropriate che vengono poi trasformate dalla scheda vocale in dati accettabili dalla rete telefonica.

Risulta vincente una telefonata effettuata da un giocatore al numero corrispondente alla centrale di gestione, quando si verifica la identità tra un numero considerato distintivo della telefonata ed un numero stabilito dal computer
15 in base al prefissato programma.

Il computer alla ricezione della telefonata, provvede a confrontare il numero distintivo della telefonata ed il numero stabilito, ed a comunicare al chiamante il risultato dell'operazione e quindi il conseguimento o meno della vincita.

Il numero distintivo della telefonata è in genere il suo numero progressivo od
20 equivalente.

Il numero stabilito dal computer può essere ottenuto in vari modi.

Tale numero può essere quello casuale secondo una componente probabilistica generata dal computer mediante un procedimento random.

Ovviamente possono essere usati altri sistemi equivalenti per dar luogo alla
25 proclamazione automatica della vincita.

A seconda dei casi o delle preferenze o delle possibilità, la chiamata viene fatta mediante un telefono o tramite reti telefoniche o tramite Internet ed equivalenti.

La chiamata da parte del giocatore viene fatta componendo un numero appartenente alle linee dei servizi a pagamento diffusi sulla rete telefonica attraverso una apposita struttura di rete, predisposti dal gestore della rete stessa.



Una funzione del computer processa l'informazione di scelta ricevuta dal

- 5 chiamante, tra le possibilità offerte dal sistema, secondo due possibili configurazioni una consistente nell'assegnazione ad ogni scelta di un'unica possibilità e l'altra che utilizza la scelta per iniziare una procedura che in base a tale scelta e tramite l'elaborazione di dati associati, fa la selezione di un gruppo di ulteriori scelte, consentendo tale procedura altre funzioni come di mantenere il
- 10 conto delle vincite accumulate dal chiamante durante il gioco, il conto delle serie scelte ed altro.

Il numero di cifre che compongono il numero assegnato al concorrente e l'intervallo numerico all'interno del quale la soluzione random identifica i numeri da estrarre, potranno essere variati a seconda del numero di premi che compongono

15 il monte premi complessivo, in modo da stabilire a priori una possibilità di vittoria per ogni determinata quantità presunta o stimata dei partecipanti.

Vantaggiosamente il chiamante viene avvisato da un segnale acustico prestabilito e diverso in caso di vittoria o di insuccesso.

Sono evidenti i vantaggi dell'invenzione.

- 20 Vengono azzerati i tempi di attesa tra il momento del gioco e la notifica del risultato.

Non si devono compilare cartoline e simili e non si dipende dai lunghi tempi di consegna dovuti al trasporto a mezzo posta od anzi il concorrente conosce immediatamente l'esito della giocata.

- 25 Chiunque può giocare in qualsiasi momento della giornata.



E' sufficiente l'utilizzo di un telefono e quindi si può giocare da casa, dall'ufficio, da qualsiasi luogo pubblico o anche dall'auto o da qualsiasi altro luogo qualora dotati di telefono, cellulare, satellite e così via, anche di notte e per tutte le 24 ore del
5 giorno.

L'utente gioca col solo fine di giocare e di vincere non è obbligato al consumo di merce o di servizi per poter partecipare al gioco.

Non è necessario attendere che si giunga al termine del concorso per sapere se ha vinto o no come succede nei tradizionali giochi ad estrazione.

- 10 Mediante la selezione del codice telefonico prescelto si può partecipare all'estrazione del premio desiderato scegliendolo direttamente all'interno del montepremi.

L'utente paga la quota di partecipazione attraverso la bolletta telefonica e quindi con una condizione differita rispetto al momento del gioco.

- 15 Poiché la lotteria in oggetto viene regolata da un sistema telefonico allacciato ad una linea audiotel o simili, il pagamento necessario per partecipare al gioco è omogeneo in tutto il territorio poiché slegato dalle tariffe della teleselezione urbana o interurbana.

- Essendo la partecipazione e la conseguente vincita legata ad una gestione
20 computerizzata anche telematica, il sistema garantisce all'utente la massima precisione e la massima serietà.

Si ha un risparmio economico notevole nelle spese di distribuzione dato che il telefono è già capillarmente diffuso in tutta la nazione.

- Il sistema di archiviazione magnetica diretta delle telefonate elimina qualsiasi
25 problema di archiviazione delle cartoline o degli altri mezzi di partecipazione sino ad oggi necessari per acquisire il diritto di partecipazione all'estrazione.



Le caratteristiche e gli scopi del ritrovato risulteranno ancora più chiari dagli esempi d'attuazione che seguono corredati da figure schematiche.

Fig. 1) Schema funzionale con scheda elettronica di interfaccia

5 Fig. 2) Schema dell'interfaccia

Fig. 3) Schema di flusso del software per la gestione della lotteria

Il sistema oggetto dell'invenzione comprende il computer 12 in cui è installato il software per la gestione del gioco.

Si può colloquiare con il computer utilizzando telefoni 13 collegati alla rete

10 telefonica 14 a cui il computer stesso è collegato tramite la scheda d'interfaccia fonica 15.

Oppure si può colloquiare con il computer utilizzando terminali o computer 16 sempre collegati alla rete telefonica 14 a cui il computer 12 è collegato tramite un modem dati 18.

15 La scheda elettronica d'interfaccia 15 è collegata alla rete telefonica tramite i cavi 1 ed il circuito 2 che realizza l'isolamento elettrico tra la linea telefonica e la logica elettronica della scheda stessa.

Il convertitore 3 a 8 bit analogico/digitale converte i segnali vocali di tipo analogico provenienti dalla linea telefonica in segnali digitali a 8 bit che vengono poi

20 compressi dal compressore vocale 4.

Comprimendo i messaggi vocali in arrivo, lo spazio necessario alla loro memorizzazione nella memoria di massa del computer, risulterà di parecchie volte inferiore rispetto ad un messaggio non compresso.

Tramite il bus 5 viene inviato il messaggio vocale all'interfaccia 6 che lo trasferisce,
25 tramite il cavo parallelo 7 al computer.

La trasmissione dei numeri sulla rete telefonica avviene tramite l'invio di toni aventi



diverse frequenze consentendo il riconoscimento dei codici digitati.

Il decodificatore 8 riceve i toni provenienti dalla linea telefonica tramite l'interfaccia

- 5 2, li decodifica in segnali binari a 8 bit e tramite il bus 5, l'interfaccia 6 ed il cavo parallelo 7, l'invia al computer.

Dal computer tramite il cavo parallelo 7 giunge il messaggio fonico in codice binario da inviare al decompressore 9 tramite il bus 5.

- 10 Il decompressore riporta alle dimensioni standard i dati compressi ricevuti dal computer ed invia al convertitore digitale analogico 10 per la conversione del segnale digitale in analogico.

L'interfaccia 2 invia il messaggio sulla linea telefonica.

Il microprocessore 11 serve alla gestione dei vari blocchi sopra descritti ed al colloquio con il computer.

- 15 Per giocare alla lotteria si compone il numero telefonico a cui è collegato il sistema.

- Tale numero attiva la scheda d'interfaccia 15 ed il computer 12 che fa domande al giocatore, memorizza le risposte ricevute nella memoria di massa 17, genera un numero progressivo o comunque specifico da assegnare alla telefonata del
20 giocatore e lo comunica allo stesso.

Quindi il computer usando un procedimento random, genera un numero casuale e lo confronta con il numero precedentemente assegnato alla telefonata.

- Se i due numeri, quello assegnato alla telefonata e quello ottenuto col procedimento random, coincidono, l'autore della telefonata ha vinto ed il computer
25 glielo comunica immediatamente.

In alternativa il computer può essere programmato in modo da ritenere vincitrice una telefonata il cui numero distintivo risulti eguale ad altri numeri di confronto.



Tale numero di confronto a secondo dei casi possono essere ad esempio tutti i numeri progressivi formati da più di due cifre eguali ad esempio, 555, 777, 4444.

- 5 Possono essere considerati numeri di confronto quelli che risultano al termine di una determinata sequenza di numeri ad esempio la telefonata n. 100 cioè al termine della sequenza di 100 telefonate o la telefonata n. 200 o la telefonata n. 300 e così via.

- Possono essere considerati numeri di confronto quelli al termine di una sequenza temporale cioè ad esempio la telefonata dopo una sequenza di 25 minuti a partire dalla mezzanotte del 1° giorno di gioco e quindi al termine di ogni ulteriore sequenza di 25 minuti o al termine di altre sequenze temporali ad esempio 30 minuti, 50 minuti e così via.
- 10

- Gli stessi fenomeni possono essere determinati usando un collegamento telematico anziché telefonico.
- 15

La sola differenza sta nel modo di colloquiare tra giocatore e gestore, non più vocalmente ma tramite scritte che appaiono sullo schermo del terminale del giocatore e tramite tasti premuti sulla tastiera del terminale stesso.

- La fig. 3) illustra uno schema di flusso del software per la gestione del gioco come già illustrato.
- 20

19), c'è una richiesta di collegamento in corso?

Se "no" torna al punto d'inizio, se "si" 20),

20), invio messaggio di benvenuto

21), richiesta dati anagrafici, domicilio e tutti i dati ritenuti necessari

- 25 22), memorizzazione dei dati in memoria temporanea

23), messaggio di richiesta selezione gioco

24), selezione effettuata?



Se "sì" vai a 28.

5 Se "no" 25),

25), incrementa di 1 il registro "A"

26), se "A" > 3 vai a 27) altrimenti torna a 23.

27), chiudi collegamento

28), assegna numero specifico alla giocata

10 29), comunica il numero al giocatore

30), trasferire i dati memorizzati precedentemente nella memoria temporanea più il
numero della giocata nella memoria permanente di massa

31), estrazione del numero con procedimento Random

32), il giocatore ha vinto?

15 Se "sì" vai a 33)

Se "no" vai a 34)

33), comunicare vincita al giocatore

35), comunicare esito al gestore, vai a 36)

34), comunicare che il numero estratto non è vincente.

20 36), invio messaggio per chiedere se il giocatore vuole giocare ancora

37), gioca ancora?

Se "sì" vai a 23)

Se "no" vai a 38)

38), messaggio di saluto e chiusura collegamento

25 vai a 27)

Fine programma

Dato che il ritrovato in oggetto è stato descritto e rappresentato solamente a titolo di esempio indicativo e non limitativo e per la dimostrazione delle sue caratteristi



5

che essenziali, si intende che potrà subire numerose varianti a seconda delle esigenze industriali, commerciali ed altro, nonché includere altri sistemi a mezzi il tutto senza uscire dal suo ambito.

Pertanto deve essere inteso che nella domanda di privativa sia compresa ogni
10 equivalente applicazione dei concetti ed ogni equivalente prodotto attuato e/o operante secondo una o più qualsiasi delle caratteristiche indicate nelle seguenti rivendicazioni.

RIVENDICAZIONI

1) Sistema elettronico-telefonico-telematico, per lotterie,
15 caratterizzato da ciò che comprende un computer collocato in una apposita centrale di gestione, una scheda elettronica di interfaccia telefonica, una scheda vocale, un magazzino memorie, un programma software per la gestione della lotteria il quale controlla il flusso dei dati fra computer, telefono, magazzini memorie, scheda vocale, interpreta i segnali inviati da quest'ultima, attinge dai
20 magazzini memoria le informazioni digitali appropriate che vengono poi trasformate dalla scheda vocale in dati accettabili dalla rete telefonica, risultando vincente una telefonata effettuata da un giocatore al numero corrispondente alla centrale di gestione, quando si verifica la identità tra un numero considerato distintivo della telefonata ed un numero stabilito dal computer in base al prefissato
25 programma, provvedendo il computer alla ricezione della telefonata, a confrontare il numero distintivo della telefonata ed il numero stabilito, ed a comunicare al chiamante il risultato dell'operazione e quindi il conseguimento o meno della vincita.

Dato che il ritrovato in oggetto è stato descritto e rappresentato solamente a titolo di esempio indicativo e non limitativo e per la dimostrazione delle sue caratteristi



5

che essenziali, si intende che potrà subire numerose varianti a seconda delle esigenze industriali, commerciali ed altro, nonché includere altri sistemi a mezzi il tutto senza uscire dal suo ambito.

Pertanto deve essere inteso che nella domanda di privativa sia compresa ogni
10 equivalente applicazione dei concetti ed ogni equivalente prodotto attuato e/o operante secondo una o più qualsiasi delle caratteristiche indicate nelle seguenti rivendicazioni.

RIVENDICAZIONI

1) Sistema elettronico-telefonico-telematico, per lotterie,
15 caratterizzato da ciò che comprende un computer collocato in una apposita centrale di gestione, una scheda elettronica di interfaccia telefonica, una scheda vocale, un magazzino memorie, un programma software per la gestione della lotteria il quale controlla il flusso dei dati fra computer, telefono, magazzini memorie, scheda vocale, interpreta i segnali inviati da quest'ultima, attinge dai
20 magazzini memoria le informazioni digitali appropriate che vengono poi trasformate dalla scheda vocale in dati accettabili dalla rete telefonica, risultando vincente una telefonata effettuata da un giocatore al numero corrispondente alla centrale di gestione, quando si verifica la identità tra un numero considerato distintivo della telefonata ed un numero stabilito dal computer in base al prefissato
25 programma, provvedendo il computer alla ricezione della telefonata, a confrontare il numero distintivo della telefonata ed il numero stabilito, ed a comunicare al chiamante il risultato dell'operazione e quindi il conseguimento o meno della vincita.

2) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che il numero distintivo della telefonata è il suo numero progressivo mentre il numero stabilito dal computer è quello casuale secondo una componente probabilistica generata dal computer mediante un procedimento random.



3) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che la chiamata viene fatta mediante un telefono.

4) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che la chiamata viene fatta per via telematica.

5) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che la chiamata viene fatta tramite reti internet ed equivalenti.

6) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che la chiamata da parte del giocatore viene fatta componendo un numero appartenente alle linee dei servizi a pagamento diffusi sulla rete telefonica attraverso una apposita struttura di rete, predisposti dal gestore della rete stessa.

7) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che una funzione del computer processa l'informazione di scelta ricevuta dal chiamante, tra le possibilità offerte dal sistema, secondo



due



possibili configurazioni una consistente nell'assegnazione ad ogni scelta di un'unica possibilità e l'altra che utilizza la scelta per iniziare una procedura che in base a tale scelta e tramite l'elaborazione di dati associati, fa la selezione di un gruppo di ulteriori scelte, consentendo tale procedura altre funzioni come di mantenere il conto delle vincite accumulate dal chiamante durante il gioco, il conto delle serie scelte ed altro.

8) Sistema come alla rivendicazione 1),

caratterizzato da ciò che il chiamante viene avvisato da un segnale acustico
prestabilito e diverso in caso di vittoria o di insuccesso.

A handwritten signature in black ink, consisting of a large 'O' followed by a stylized 'y' and a vertical line.

5

A handwritten signature in black ink, featuring a large 'y' followed by a stylized 'y' and a horizontal line.

10

MI 96 A 0327

sky

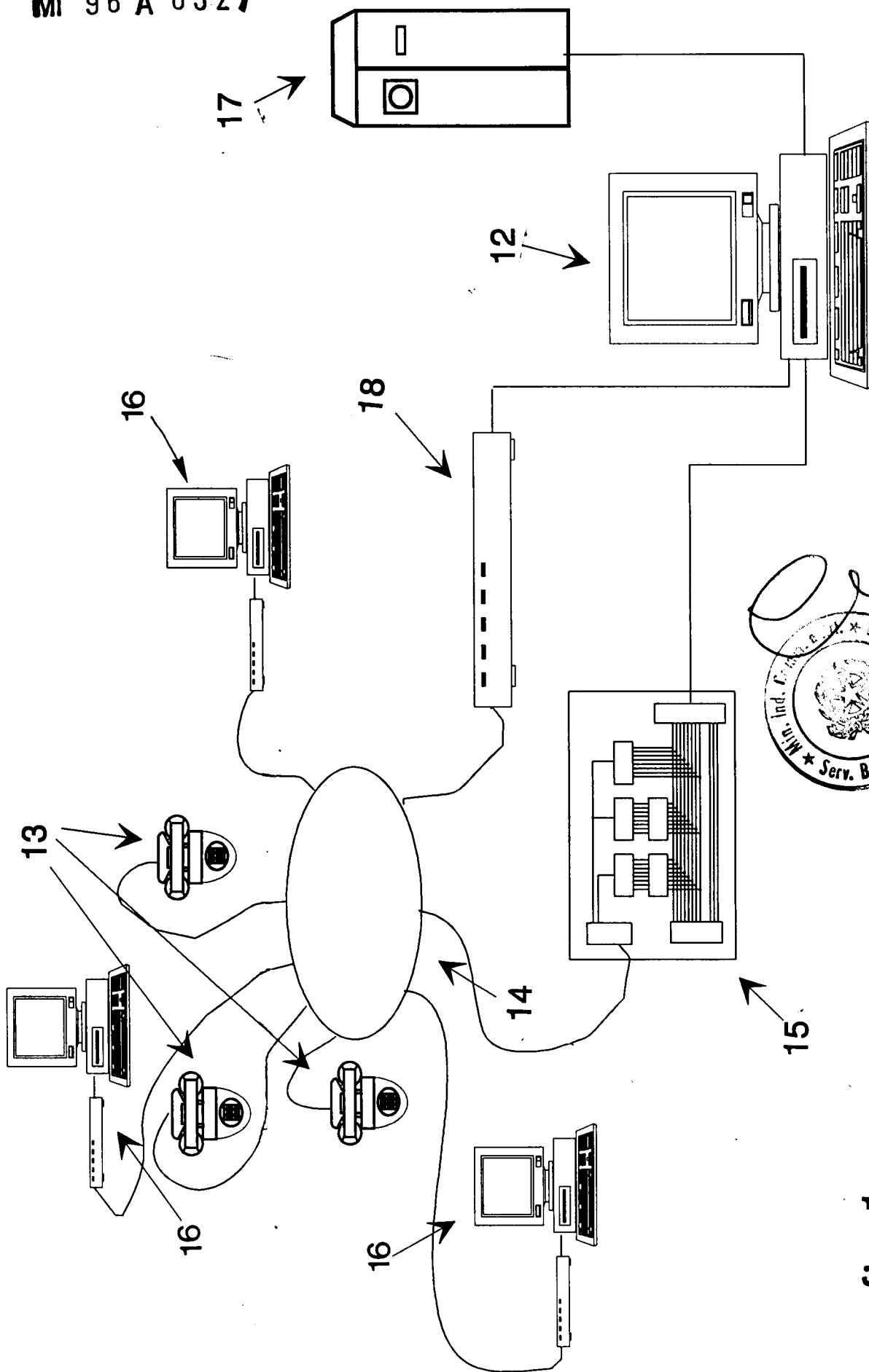


fig. 1

Yly

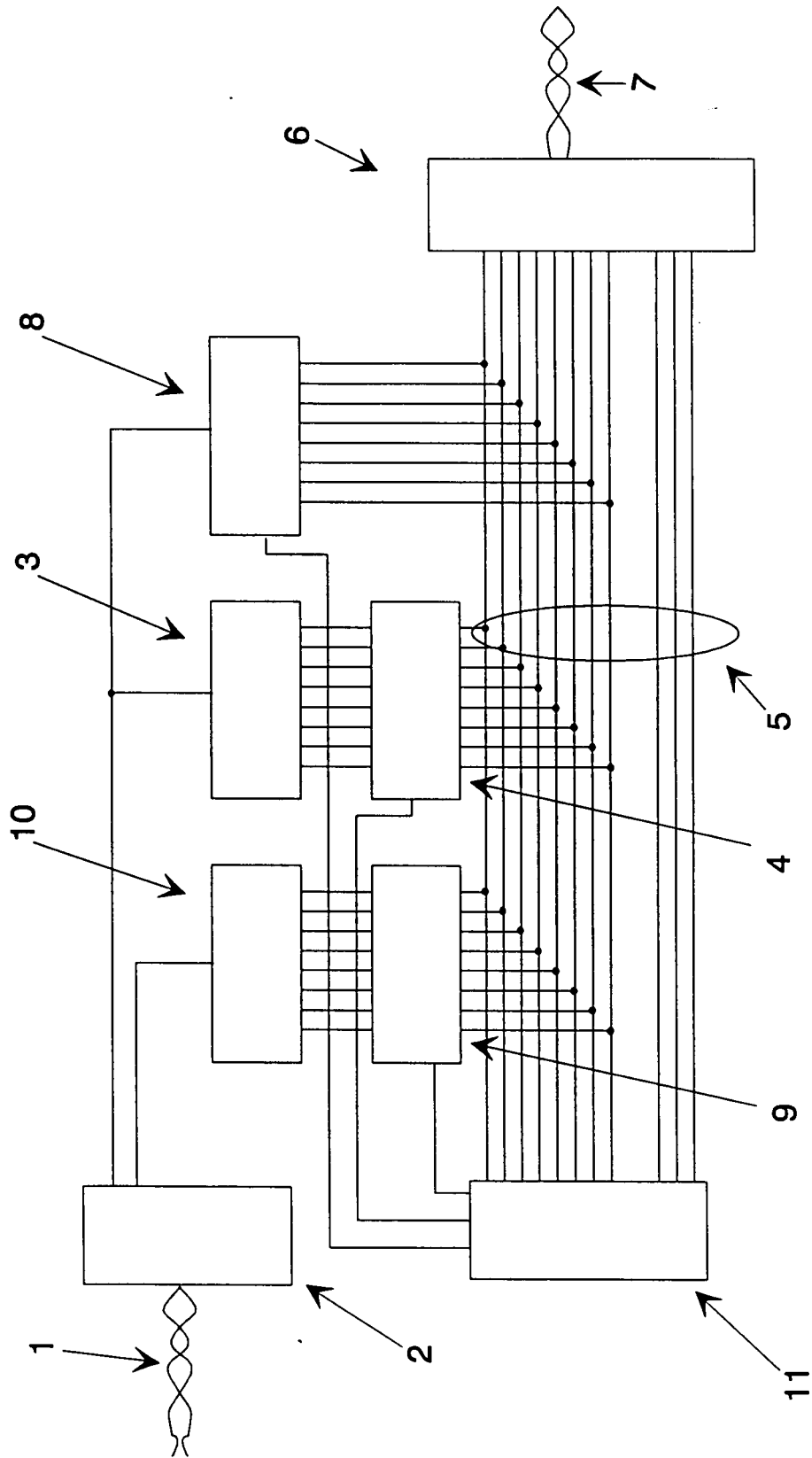


fig. 2



Handwritten signature

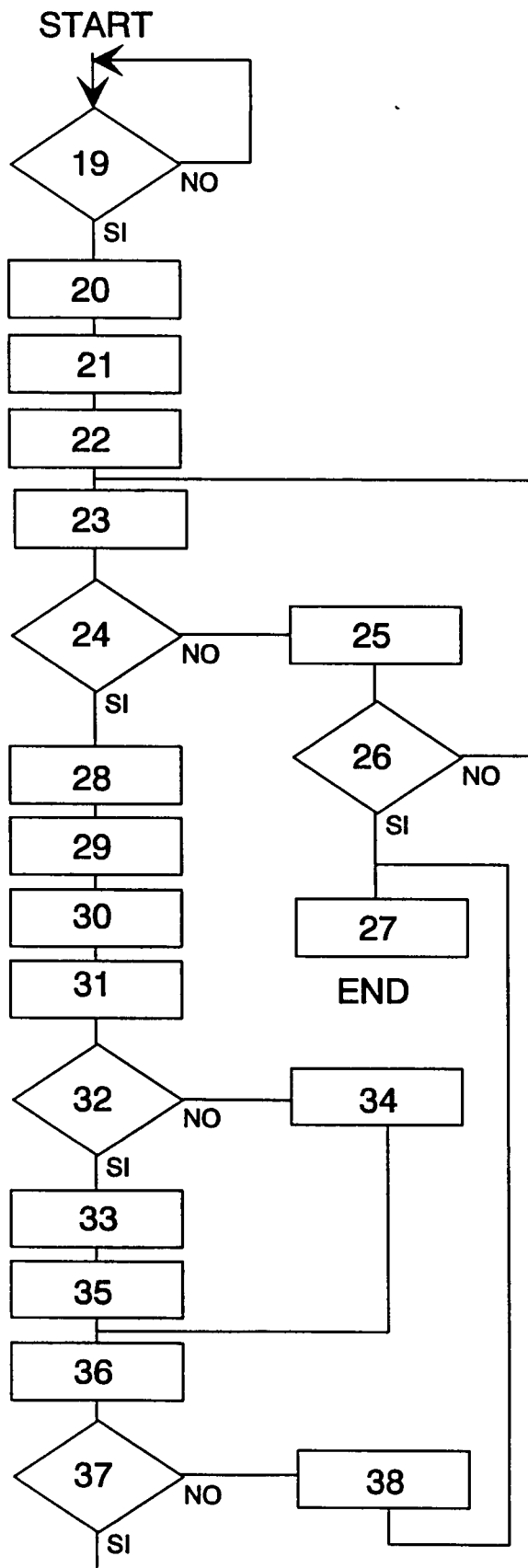


fig. 3

