



MD 368 Z 2012.02.29

REPUBLICA MOLDOVA



(19) Agenția de Stat
pentru Proprietatea Intelectuală

(11) **368** (13) **Z**
(51) Int.Cl: A47L 23/02 (2006.01)
G07F 17/00 (2006.01)
G07F 17/22 (2006.01)
G07F 17/32 (2006.01)

(12) **BREVET DE INVENȚIE
DE SCURTĂ DURATĂ**

(21) Nr. depozit: s 2010 0173 (22) Data depozit: 2010.10.18	(45) Data publicării hotărârii de acordare a brevetului: 2011.05.31, BOPI nr. 5/2011
(71) Solicitant: LUCHIȚA Nina, MD (72) Inventator: LUCHIȚA Nina, MD (73) Titular: LUCHIȚA Nina, MD (74) Mandatar autorizat: ȘCERBAN Pavel	

(54) Aparat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei și tragerea de premiu

(57) Rezumat:

1

Invenția se referă la echipamente de vending, în particular la un aparat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei și tragerea de premiu, și poate găsi aplicare în sfera deservirii populației în locurile publice.

Aparatul conține un corp în formă de paralelipiped, în care sunt amplasate, cel puțin, un ansamblu format dintr-un automat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei (A), conținând un motor electric (2) cu bloc de comandă (4), pe arborele motorului sunt instalate o perie în formă de disc sau un set de perii în formă de disc (3), precum și un automat de joc cu tragere momentană (B) cu generator de evenimente aleatorii (5). Ambele automate sunt legate funcțional cu un ansamblu (6) al dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor (7), care este unit cu un recipient pentru păstrarea monedelor/jetoanelor (8) și executat cu posibilitatea producerii unui semnal care indică începerea lucrului automatelor la introducerea plății în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor (7). Totodată, pe cel puțin una dintre fațetele verticale ale corpului este plasat un panou, pe care sunt amplasate: o fereastră a unei nișe executate în corp, în care sunt amplasate peria/perile (3), o fereastră a dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor (7), un tablou indicator cu multe categorii pentru reflectarea rezultatelor jocului (11) sub formă de simboluri, un tablou indicator pentru reflectarea tipului de premiu (12) în cazul unei combinații de simboluri câștigătoare de premiu, o

2

fereastră cu uluc pentru eliberarea premiului (13), un tabel-indicator pentru expunerea condițiilor jocului. Generatorul de evenimente aleatorii (5) este legat cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului (11) și cu un bloc de procesare (15), care prelucrează semnalul referitor la rezultatele jocului și care este legat cu un bloc de memorie (16), care memorizează rezultatele tuturor ciclurilor jocului, cu un bloc de comandă (17) a recipientului pentru păstrarea monedelor/jetoanelor (8), cu tabloul indicator pentru reflectarea tipului de premiu (12), cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului (11) și cu ansamblul (6) dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor (7).

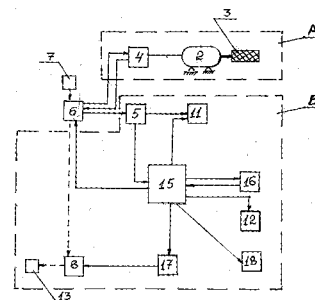
Revendicări: 4

Figuri: 2

5

10

15



MD 368 Z 2012.02.29

(54) Apparatus for cleaning and/or polishing of shoes and raffling of a prize

(57) Abstract:

1 The invention relates to vending equipment, in particular to an apparatus for cleaning and/or polishing of shoes and raffling of a prize and may find its application in the sphere of servicing of population in public places.

The apparatus comprises a body in the form of a parallelepiped, in which is placed at least one set consisting of an automatic machine for cleaning and/or polishing of shoes (A), containing an electric motor (2) with a control unit (4), on the shaft of the electric motor are mounted a disk brush or a set of disk brushes (3), as well as an instant raffling arcade machine (B) with a random event generator (5). Both automatic machines are functionally connected to the assembly (6) of a coin/token box (7), associated with a coins/tokens (8) storage capacity and made with the possibility of generating an automatic machine triggering signal upon introduction of payment in the coin/token box (7). At the same time, at least on one of the vertical faces of the body is placed a panel, on which are placed: a window

2 of a niche made in the body, in which are placed the brush/brushes (3), a window of the coin/token box (7), a multidigit display panel for mapping of raffling results (11) in the form of symbols, a display panel for mapping of the type of prize (12) in the case of a combination of prize symbols, a window with a tray for the issuance of the prize (13), a raffling conditions indicator-table. The random event generator (5) is connected to the display panel for mapping of raffling results (11) and to a processing unit (15), processing the raffling results signal and connected to a memory unit (16), storing the results of all game cycles, to a control unit (17) of the coin/token storage capacity (8), to the prize type mapping display panel (12), to the raffling results mapping display panel (11) and to the assembly (6) of the coin/token box (7).

Claims: 4

Fig.: 2

(54) Аппарат для чистки и/или полировки обуви и розыгрыша приза

(57) Реферат:

1 Изобретение относится к вендинговой технике, в частности к аппарату для чистки и/или полировки обуви и розыгрыша приза и может найти применение в сфере обслуживания населения в общественных местах.

Аппарат содержит корпус в форме параллелепипеда, в котором размещен по меньшей мере один комплект, состоящий из автомата для чистки и/или полировки обуви (А), содержащего электродвигатель (2) с блоком управления (4), на валу электродвигателя смонтированы дисковая щетка или набор дисковых щеток (3), а также одного игрового автомата моментального розыгрыша (В) с генератором случайных событий (5). Оба автомата функционально связаны с узлом (6) монето/жетонприемника (7), связанным с емкостью для хранения монет/жетонов (8) и выполненным с возможностью вырабатывания сигнала запуска работы автоматов при введении платежа в монето/жетонприемник (7). При этом, по меньшей мере на одной из вертикальных граней корпуса размещена панель, на которой расположены: окно выполнен-

2 ной в корпусе ниши, в которой размещены щетка/щетки (3), окно монето/жетонприемника (7), многоразрядное индикаторное табло отображения результатов розыгрыша (11) в виде символов, индикаторное табло отображения вида приза (12) в случае призовой комбинации символов, окно с лотком для выдачи приза (13), таблица-указатель условий розыгрыша. Генератор случайных событий (5) связан с индикаторным табло отображения результатов розыгрыша (11) и процессорным блоком (15), обрабатывающим сигнал о результатах розыгрыша и связанным с блоком памяти (16), запоминающим результаты всех игровых циклов, с блоком управления (17) емкостью (8) для хранения монет/жетонов, с индикаторным табло отображения вида приза (12), с индикаторным табло отображения результатов розыгрыша (11) и с узлом (6) монето/жетонприемника (7).

П. формулы: 4

Фиг.: 2

Descriere:

Invenția se referă la echipamente de vending, în particular la un aparat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei și tragerea de premiu, și poate găsi aplicare în sfera deservirii populației în locurile publice.

5 Este cunoscut automatul pentru curățarea încălțămintei, ce conține un corp, în care este instalat un motor, pe al cărui arbore sunt fixate niște perii, un bloc de comandă a motorului, legat cu un ansamblu pentru recepționarea plății [1].

Automatul cunoscut are posibilități de funcționare limitate, reducându-se doar la curățarea încălțămintei.

10 Problema pe care o rezolvă invenția solicitată constă în crearea unui aparat vending cu posibilități de funcționare extinse, care vor atrage atenția consumatorilor și, prin urmare, vor contribui la sporirea numărului de consumatori care vor beneficia de serviciile aparatului dat.

Problema propusă se rezolvă prin aceea că aparatul pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei și tragerea de premiu conține un corp în formă de paralelipiped, în care sunt amplasate, cel puțin, un ansamblu format dintr-un automat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei, conținând un motor electric cu bloc de comandă, pe arborele motorului sunt instalate o perie în formă de disc sau un set de perii în formă de disc, precum și un automat de joc cu tragere momentană cu generator de evenimente aleatorii, totodată, ambele automate sunt legate funcțional cu un ansamblu al dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor, care este unit cu un recipient pentru păstrarea monedelor/jetoanelor și executat cu posibilitatea producerii unui semnal care indică începerea lucrului automatelor la introducerea plății în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor, pe cel puțin una dintre fațetele verticale ale corpului este plasat un panou, pe care sunt amplasate: o fereastră a unei nișe executate în corp, în care sunt amplasate peria/periiile, o fereastră a dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor, un tablou indicator cu multe categorii pentru reflectarea rezultatelor jocului sub formă de simboluri, selectate din seria: cifre, litere, simboluri figurative sau combinații din simbolurile enumerate, un tablou indicator pentru reflectarea tipului de premiu în cazul unei combinații de simboluri câștigătoare de premiu, o fereastră cu uluc pentru eliberarea premiului, un tabel-indicator pentru expunerea condițiilor jocului. Generatorul de evenimente aleatorii al automatului de joc cu tragere momentană este legat cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului și cu un bloc de procesare, care prelucerează semnalul referitor la rezultatele jocului și care este legat cu un bloc de memorie, care memorizează rezultatele tuturor ciclurilor jocului, cu un bloc de comandă a recipientului pentru păstrarea monedelor/jetoanelor, cu tabloul indicator pentru reflectarea tipului de premiu, cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului și cu ansamblul dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor. În corpul aparatului pot fi amplasate două, trei sau patru ansambluri de automate care funcționează independent unul față de celălalt, iar panourile acestora sunt amplasate, respectiv, pe două, trei sau pe patru fațete verticale ale corpului. Aparatul conține suplimentar, amplasat pe panou, un tablou indicator pentru reflectarea probabilității apariției cazului de eliberare a premiului bonus, legat de blocul de procesare al automatului de joc.

Introducerea în aparat a automatului de joc extinde posibilitățile funcționale ale acestuia, făcându-l mai atractiv pentru consumatori și oferind posibilitatea de a obține un premiu, fără a efectua o plată suplimentară, deoarece includerea automatului pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei și a automatului de joc se efectuează prin introducerea unei plăți unice în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor care este comun pentru ambele automate. Amplasarea în corpul aparatului a două și mai multe complete de automate care funcționează de sine stătător și independent unul față de celălalt va spori numărul de clienți deserviți concomitent pe o unitate de suprafață.

Posibilitatea de a obține un premiu bonus, a cărui probabilitate se reflectă pe un tablou aparte, atrage de asemenea consumatorul.

Invenția se explică prin desenele din fig. 1,2, care reprezintă:

- 55 - fig. 1, vederea generală a aparatului;
- fig. 2, blocul-schemă al aparatului.

Aparatul conține un corp în formă de paralelipiped, în care sunt amplasate, cel puțin, un ansamblu format dintr-un automat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei A, conținând un motor electric 2 cu bloc de comandă 4, pe arborele motorului sunt instalate o perie în formă de disc sau un set de perii în formă de disc 3, precum și un automat de joc cu tragere momentană B cu generator de evenimente aleatorii 5. Ambele automate sunt legate funcțional cu un ansamblu 6 al dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7, care este unit cu un recipient pentru păstrarea monedelor/jetoanelor 8 și executat cu posibilitatea producerii unui semnal care indică începerea lucrului automatelor la introducerea plății în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7. Pe cel puțin una dintre fațetele verticale ale corpului este plasat un panou 9, pe care sunt amplasate: o fereastră 10 a unei nișe executate în corp 1, în care sunt amplasate peria/perile 3, o fereastră a dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7, un tablou indicator cu multe categorii pentru reflectarea rezultatelor jocului 11 sub formă de simboluri, selectate din seria: cifre, litere, simboluri figurative sau combinații din simbolurile enumerate, un tablou indicator pentru reflectarea tipului de premiu 12 în cazul unei combinații de simboluri câștigătoare de premiu, o fereastră cu uluc pentru eliberarea premiului 13, un tabel-indicator pentru expunerea condițiilor jocului 14. Generatorul de evenimente aleatorii 5 este legat cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului 11 și cu un bloc de procesare 15, care prelucrează semnalul referitor la rezultatele jocului și care este legat cu un bloc de memorie 16, care memorizează rezultatele tuturor ciclurilor jocului, cu un bloc de comandă 17 a recipientului pentru păstrarea monedelor/jetoanelor 8, cu tabloul indicator pentru reflectarea tipului de premiu 12, cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului 11 și cu ansamblul 6 dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7.

Aparatul funcționează în modul următor (fig. 2).

Plata introdusă în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7 ajunge în recipientul pentru păstrarea monedelor/jetoanelor 8, iar în ansamblul dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 6 se produce semnalul de începere a lucrului, care pune în funcțiune automatele A și B și blochează posibilitatea introducerii plății următoare în timpul ciclului de lucru al fiecăruia dintre automatele A și B ale aparatului. Prin blocul de comandă a motorului electric 4, spre motorul electric 2 pentru un anumit timp se dă tensiune din rețea și se pun în mișcare de rotație periile 3. După punerea în funcțiune a automatului B generatorul de evenimente aleatorii 5 după un anumit timp se oprește și rezultatul jocului sub formă de semnal se debitează pe tabloul indicator 11, unde se reflectă sub formă de simboluri, care sub formă de semnal codificat ajunge în blocul de procesare 14 unde este supus prelucrării. În cazul în care rezultatul jocului nu corespunde combinațiilor de simboluri cu premii stabilite din timp, atunci blocul de procesare 15 emite semnalul de revenire la zero, se produce ștergerea rezultatului jocului de pe tabloul indicator 11, de asemenea semnalul ajunge la ansamblul dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 6, semnalând posibilitatea introducerii în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7 a unei noi plăți. În cazul în care rezultatele jocului coincid cu o oarecare combinație de simboluri cu premii stabilită din timp, blocul de procesare 14 emite spre blocul de comandă 17 prin recipientul pentru păstrarea monedelor/jetoanelor 8 și, admisibil, a altor premii, de exemplu, a biletelor de loterie, biletelor la teatru, la circ etc. semnalul de eliberare a premiului, semnalul codificat referitor la tipul, mărimea premiului, dacă în calitate de premiu se utilizează monede/jetoane. Acest semnal de asemenea ajunge pe tabloul indicator 12 pentru reflectarea tipului de premiu. Din recipientul pentru păstrarea monedelor/jetoanelor 8 premiul ajunge în ulucul 13 de eliberare a premiului. După eliberarea premiului blocul de procesare 15 emite semnalul de revenire la zero către ansamblul dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 6 și semnalează posibilitatea introducerii în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor 7 a unei noi plăți. Rezultatele ciclurilor jocului de la blocul de procesare 15 se direcționează și se memorizează în blocul de memorie 16 pentru prelucrarea ulterioară, inclusiv pentru prelucrarea contabilă. După cum s-a relatat mai devreme, spectrul premiilor care pot fi puse în joc este variat și depinde de situațiile concrete de viață, inclusiv de situația de pe piața serviciilor care pot fi prestate etc. În cazul în care sub formă de premiu se utilizează monede (bani), consumatorului i se remite plata pentru serviciul prestat. În cazul în care sub formă de premiu se utilizează jetoane pentru punerea în funcțiune a aparatului, consumatorului i se oferă posibilitatea de a folosi pe viitor jetoanele cu premii

pentru a beneficia gratuit de serviciile pe care le prestează aparatul. Folosirea în calitate de premiu a biletelor la teatru sau la circ va ajuta consumatorul să-și petreacă timpul liber.

Programul jocului poate fi elaborat în așa fel, ca în timpul desfășurării jocurilor unui simbol, stabilit din timp, să i se acorde statutul de simbol „bonus”. Când acest simbol intră în combinația de simboluri pusă în joc (rezultatul jocului) în blocul de memorie 16 se duce evidența numărului de asemenea câștiguri. Când se ajunge la numărul de câștiguri ale simbolului „bonus” de un număr de ori stabilit din timp de la blocul de memorie 16 la blocul de procesare 15 ajunge semnalul despre necesitatea eliberării premiului „bonus” și, conform schemei descrise din timp, se efectuează eliberarea premiului. Probabilitatea că urmează (se apropie momentul) să fie eliberat premiul „bonus” se reflectă conform semnalului de la blocul de procesare 15 pe tabloul indicator 18, amplasat pe panoul frontal 9 al aparatului sub formă, de exemplu, de scăriță formată dintr-un anumit număr de trepte, fiecare dintre ele aprinzându-se în timpul câștigării simbolului „bonus”.

În corpul aparatului pot fi montate două și mai multe complete care funcționează de sine stătător și independent unul față de celălalt, care constau din automatele A și B. Aceasta va permite de a spori numărul de consumatori care ar putea fi deserviți concomitent pe o unitate de suprafață. În afară de aceasta, scade probabilitatea plecării potențialului consumator de servicii ce țin de curățarea/lustruirea încălțămintei în cazul în care aparatul este exploatat de un alt consumator.

Așadar, aplicarea invenției permite, pe lângă îndeplinirea funcției utilitare de curățare/lustruire a încălțămintei, de a atrage consumatorul datorită posibilității de a participa gratuit la joc în timpul curățării/lustruirii încălțămintei și de a primi un premiu, la fel stimulează consumatorul să devină clientul permanent al firmei-posesoare de aparate și al prestatorului de servicii, în special în cazul utilizării jetoanelor pentru punerea în funcțiune a aparatului în calitate de premiu.

30

(56) Referințe bibliografice citate în descriere:

1. RU 17841 U1 2001.01.11

(57) Revendicări:

1. Aparat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei și tragerea de premiu, care conține un corp în formă de paralelipiped, în care sunt amplasate, cel puțin, un ansamblu format dintr-un automat pentru curățarea și/sau lustruirea încălțămintei, conținând un motor electric cu bloc de comandă, pe arborele motorului sunt instalate o perie în formă de disc sau un set de perii în formă de disc, precum și un automat de joc cu tragere momentană cu generator de evenimente aleatorii, totodată, ambele automate sunt legate funcțional cu un ansamblu al dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor, care este unit cu un recipient pentru păstrarea monedelor/jetoanelor și executat cu posibilitatea producerii unui semnal care indică începerea lucrului automatelor la introducerea plății în dispozitivul pentru recepționarea monedelor/jetoanelor, pe cel puțin una dintre fațetele verticale ale corpului este plasat un panou, pe care sunt amplasate: o fereastră a unei nișe executate în corp, în care sunt amplasate peria/periele, o fereastră a dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor, un tablou indicator cu multe categorii pentru reflectarea rezultatelor jocului sub formă de simboluri, selectate din seria: cifre, litere, simboluri figurative sau combinații din simbolurile enumerate, un tablou indicator pentru reflectarea tipului de premiu în cazul unei combinații de simboluri câștigătoare de premiu, o fereastră cu uluc pentru eliberarea premiului, un tabel-indicator pentru expunerea condițiilor jocului.

2. Aparat, conform revendicării 1, în care generatorul de evenimente aleatorii al automatului de joc cu tragere momentană este legat cu tabloul indicator pentru reflectarea

rezultatelor jocului și cu un bloc de procesare, care prelucrează semnalul referitor la rezultatele jocului și care este legat cu un bloc de memorie, care memorizează rezultatele tuturor ciclurilor jocului, cu un bloc de comandă a recipientului pentru păstrarea monedelor/jetoanelor, cu tabloul indicator pentru reflectarea tipului de premiu, cu tabloul indicator pentru reflectarea rezultatelor jocului și cu ansamblul dispozitivului pentru recepționarea monedelor/jetoanelor.

3. Aparat, conform revendicărilor 1 și 2, în corpul căruia pot fi amplasate două, trei sau patru ansambluri de automate care funcționează independent unul față de celălalt, iar panourile acestora sunt amplasate, respectiv, pe două, trei sau pe patru fațete verticale ale corpului.

4. Aparat, conform revendicărilor 1 și 2, care conține suplimentar, amplasat pe panou, un tablou indicator pentru reflectarea probabilității apariției cazului de eliberare a premiului bonus, legat de blocul de procesare al automatului de joc.

Șef Secție:	COLESNIC Inesa
Examinator:	BANTAȘ Valentina
Redactor:	LOZOVANU Maria

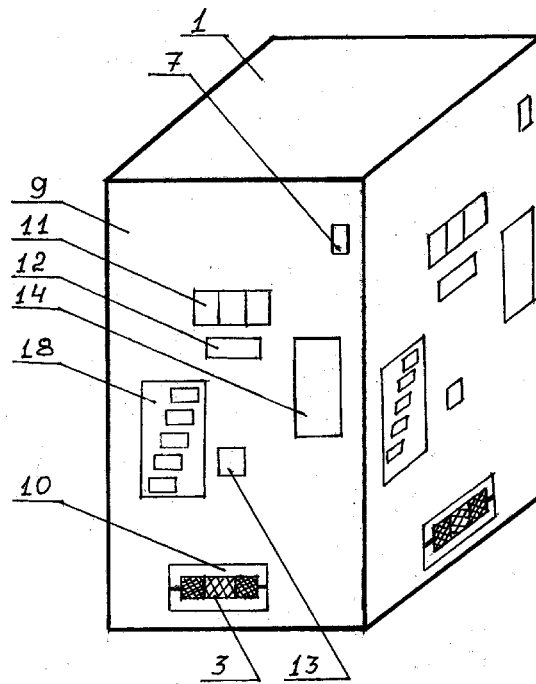


Fig. 1

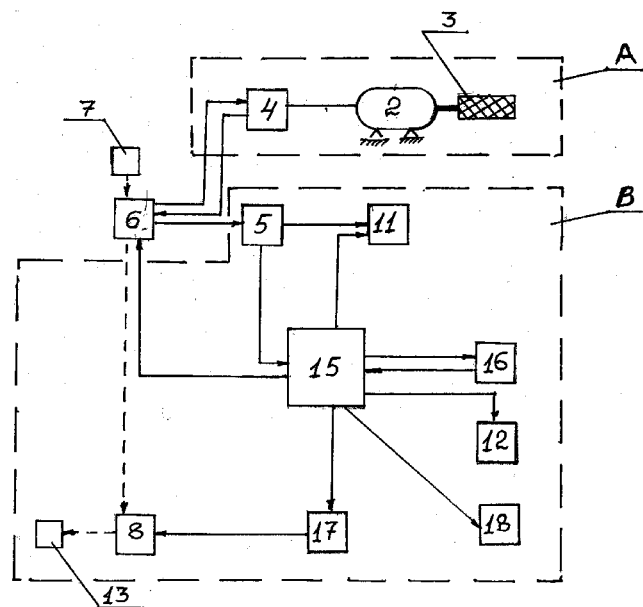


Fig. 2

RAPORT DE DOCUMENTARE

I. Datele de identificare a cererii	
(21) Nr. depozit: s 2010 0173	(32) Data de prioritate recunoscută:
(22) Data depozit: 2010.10.18	Raport de documentare internațională: ☐ da
(54) Titlul: Aparat pentru curățirea și/sau lustruirea încălțămintei	
(71) Solicitant: LUCHIȚA Nina, MD	
(51) (Int.Cl): Int. Cl.: A47L 23/02 (2006.01) G07F 17/00 (2006.01) G07F 17/22 (2006.01) G07F 17/32 (2006.01)	
II. Condiții de unitate a invenției:	Xsatisface ☐ nu satisface
Note:	
III.Revendicări: claritatea, susținerea de descriere	
Note:	X satisface ☐ nu satisface
IV. Colecții și Baze de date de brevete cercetate (denumirea, termeni caracteristici, ecuații de căutare)	
MD (Documentare Invenții (inclusiv cereri nepublicate)) - Int. Cl.: A47L 23/02 (2006.01) G07F 17/00 (2006.01) G07F 17/22 (2006.01) G07F 17/32 (2006.01)	
EA, CIS (Eapatis) – Int. Cl.: A47L 23/02 (2006.01) G07F 17/00 (2006.01) G07F 17/22 (2006.01) G07F 17/32 (2006.01)	
SU (nonpublic) – Int. Cl.: A47L 23/02 (2006.01) G07F 17/00 (2006.01) G07F 17/22 (2006.01) G07F 17/32 (2006.01)	
V. Baze de date și colecții de literatură nonbrevet cercetate	

--

VI. Documente considerate a fi relevante

Categoria*	Date de identificare ale documentelor citate si, unde este cazul, indicarea pasajelor pertinente	Numărul revendicării vizate
A, C A A A A	RU 17841 U1 2001.01.11 RU 71529 U1 2008.03.20 JP 59108561 (U) 1984.07.21 SU 178067 1963.07.19 SU 689659 1979.10.05	

*** categoriile speciale ale documentelor citate:**

A – document care definește stadiul anterior general	T – document publicat după data depozitului sau a priorității invocate, care nu aparține stadiului pertinent al tehnicii, dar care este citat pentru a pune în evidență principiul sau teoria pe care se bazează invenția
X – document de relevanță deosebită: invenția revendicată nu poate fi considerată nouă sau implicând activitate inventivă când documentul este luat în considerație de unul singur	E – document anterior dar publicat la data depozit național reglementar sau după aceasta dată
Y – document de relevanță deosebită: invenția revendicată nu poate fi considerată ca implicând activitate inventivă când documentul este asociat cu unul sau mai multe documente de aceeași categorie	D – document menționat în descrierea cererii de brevet
O - document referitor la o divulgare orală, un act de folosire, la o expoziție sau la orice alte mijloace de divulgare	C – document considerat ca cea mai apropiată soluție
	& – document, care face parte din aceeași familie de brevete
P - document publicat înainte de data de depozit, dar după data priorității invocate	L – document citat cu alte scopuri

Data finalizării documentării 2011.02.15

Examinator BANTAȘ Valentina