

Изобретение относится к области организации досуга и касается способа проведения игры одновременно со многими участниками во время проведения спортивных, зрелищных мероприятий с использованием телекоммуникационных средств связи. В частности, изобретение относится к лотерейной карте, обеспечивающей новую модель получения прибыли, и способу игры в диалоговом режиме с использованием лотерейной карты, стимулируя тем самым заинтересованность зрителей.

Известен способ проведения лотерейной игры, описанный в патенте US 6802505, опубликованном 12.10.2004 г., основанный на приобретении покупателем носителя с нанесенным на него защитным соскребаемым слоем, снятии защитного соскребаемого слоя. Проверка состояния выигрыша или проигрыша лотерейной карты покупателя осуществляется посредством наложения носителя, изготовленного из прозрачной пленки, на приобретенный покупателем носитель со снятым защитным слоем.

Недостатком способа являются большие материальные и финансовые затраты при изготовлении используемой лотерейной карты.

Известна интерактивная телеигра, RU 2147451 опубл. 2000 г., заключающаяся в том, что игру транслируют в прямом эфире, а участники игры передают информацию по телефонной сети в тоновом режиме, при этом звонки участников игры идентифицируют с помощью компьютера по идентификационному номеру, который присваивают каждому участнику игры во время его первого телефонного контакта с компьютером, организаторы игры распространяют имеющие разный номинал карты, на которые нанесены серийный и индивидуальный, закрытый защитным стираемым слоем номера, а каждый участник игры активизирует по телефону заранее приобретенную у организаторов игры карту, для чего при телефонном контакте с компьютером передает информацию, касающуюся серийного и индивидуального номеров карты, а затем делает на сеанс игры ставку, для чего по телефонной сети путем набора определенных комбинаций наборных клавиш телефонного аппарата в тоновом режиме передает компьютеру информацию, касающуюся денежной величины ставки, при этом азартную игру ведет по меньшей мере один распорядитель, рабочее место которого оборудуют терминалом компьютера, по команде с которого, после того как распорядитель сделает соответствующее объявление по телевизору, компьютер начинает и заканчивает прием ставок на сеанс игры от ее участников, причем во время первого телефонного контакта с компьютером каждому участнику игры также присваивают общеизвестный символ для его вывода на телеэкран во время сеанса игры, в котором данный участник принимает участие.

Недостатком способа является то, что для проведения игры требуется изготовление и распространение лотерейных билетов, что выливается в большие материальные и финансовые затраты при их изготовлении, временные и материальные трудозатраты для распространения билетов.

Техническим результатом заявленного изобретения является проведение лотерейной игры, в которой состояние проигрыша или выигрыша проверяется непосредственно при ее проведении, стимулируя интерес к игре и к массовым мероприятиям.

Сущность лотерейной игры заключается в том, что для ее проведения осуществляют следующие операции: в случайном порядке на выделенных участках носителя, распределенных на его поверхности таким образом, что образуют матрицу из рядов и столбцов, размещают игровые части, каждая из которых представляет из себя подложку, несущую скрытое изображение, с момента начала игры участник, пожелавший принять участие в игре, формирует сообщение о выбранных им участках носителя, которые, по его мнению, содержат изображения, которые заранее определены организатором игры как выигрышные, отправляет с терминала пользователя на центральную станцию сигнал, несущий информацию, идентифицирующую отправителя и составленное им сообщение, на приемной стороне информацию, содержащуюся в принятом сигнале, запоминают, по истечении отрезка времени, установленного для проведения игры, организатор игры заканчивает прием сигналов от участников, воздействуют на игровые части таким образом, что на их подложках становятся видны ранее скрытые изображения, для каждого участника сопоставляют изображения, имеющиеся на подложках игровых частей, размещенных на указанных им выделенных участках с выигрышными изображениями.

Кроме того, в качестве скрытого изображения используют слово, номер (число), значок, эмблему, рисунок, сообщение, образ или некоторую другую информацию.

При проведении лотерейной игры используют лотерейную карту, возможные варианты которой представлены на чертежах.

Фиг. 1 - лотерейная карта, для проведения игры в общественных местах;

фиг. 2 - лотерейная карта, в которой использованы цифровые методы информации;

фиг. 3 - функциональная схема для проведения игры.

Согласно фиг. 1 лотерейная карта содержит носитель, представляющий из себя табло 1, на поверхности которого выделены участки 2, которые распределены таким образом, что образуют матрицу из рядов А, Б, В и т.д. и столбцов 1, 2, 3 и т.д. Лотерейная карта содержит также игровые части 3, количество которых равно количеству выделенных участков 2.

Согласно фиг. 2 лотерейная карта содержит носитель, представляющий из себя плазменную панель 4, подключенную к процессору 5, соединенному с блоком приемопередачи 6.

Согласно фиг. 3 лотерейная игра проводится с использованием терминалов 7 пользователей, которые в зависимости от используемого вида терминала по соответствующим телекоммуникационным ка-

налам связи (сети Интернет, сотовой, телефонной и т.д.) направляют сообщения на центральную станцию 8, а также принимают сообщения, отправленные с центральной станции 8. Поступившие сообщения хранятся в блоке памяти 9 центральной станции 8 и по завершению игрового времени передаются для обработки в вычислитель 10. Центральная станция 8 осуществляет прием, обработку и передачу сигналов посредством приемопередающей части 11.

Один из предпочтительных вариантов проведения лотерейной игры - это проведение ее на стадионе во время футбольного матча. На стадионе размещают в месте для всеобщего обзора табло 1, представляющее носитель, на поверхности табло 1 выделены участки 2, которые распределены таким образом, что образуют матрицу из рядов А, Б, В, Г, Д и Е и столбцов 1, 2, 3, 4, 5 и 6. Эти участки выделяются в виде пунктира, образуя замкнутый контур, в случае, когда крепление игровых частей 3 к поверхности табло 1 осуществляется посредством магнитов. Либо эти участки 2 выделяются посредством всевозможных элементов для удержания игровых частей 3 на вертикальной поверхности табло 1. Игровые части 3 представляют собой подложку, несущую скрытое изображение. Количество игровых частей 3 равно количеству участков 2, а именно 36. В настоящее время имеются многочисленные способы создать подложку, которая несет скрытое изображение (образ). Все эти методы могут быть использованы, чтобы создать игровую часть 3 со скрытым изображением (образом). Скрытое изображение (образ) присутствует на подложке и может быть доступно для чтения (восприятия) после того, как покрытие удалено, после снятия или соскабливания, либо произведена химическая обработка изображения на подложке, либо когда подложка подвергнута температурному или световому воздействию. Перед началом розыгрыша организатор лотереи объявляет правила проведения игры, на основании которых выявляются победители, получающие разыгрываемые призы.

До начала матча игроки обеих футбольных команд поочередно устанавливают выбранную им игровую часть 3 на любой свободный участок 2 табло 1. Данная операция продолжается до тех пор, пока на всех участках 2 не будут размещены игровые части 3. Организатор лотереи перед началом игры информирует игроков, какие цифры или буквы необходимо отгадать, например цифры 6, 8, 15, 23, 29, 35. Каждый участник, пожелавший принять участие в лотерее, формирует сообщение, в котором он указывает те номера рядов и столбцов, на которых, по его мнению, размещены игровые части 3 с сообщенными номерами и которые соответствуют выигрышным номерам. Т.е. участник в своем сообщении указывает, например, такие номера рядов и столбцов А2, Б4, В2, Г5, Г6, Е3, на которых размещены игровые части 3 с цифрами 6, 8, 15, 23, 29, 35. В случае, когда идет трансляция матча по радио и/или телевидению, то количество участников расширяется во много раз. Одним из возможных многочисленных примеров доставки сообщения является система доставки абонентам фиксированной или подвижной связи с использованием службы коротких сообщений SMS. Свисток судьи матча означает начало футбольного матча, а также начало игры в лотерею. Финальный свисток судьи означает окончание футбольного матча, а также окончание игры в лотерею. В отрезок времени от начала игры до ее окончания участник, пожелавший принять участие в лотерее, направляет со своего терминала 7 подготовленное сообщение на центральную станцию 8, которая представлена или оператором сотовой связи, или контент-провайдером. Вся входящая информация заносится в блок памяти 9, в базе данных которой хранится информация, касающаяся предполагаемых выигрышных номеров, и соответствующие идентификаторы, в качестве которых использованы номера телефонов отправителей сообщений.

По окончании игры центральная станция 8 прекращает прием сообщений.

По команде организатора игры в лотерею осуществляют операцию воздействия на игровые части 3, а именно, либо снимают или соскабливают защитный слой, либо осуществляют химическую обработку поверхности, либо подвергают игровые части 3 температурному воздействию, либо осуществляют облучение в требуемом частотном диапазоне, в результате соответствующего воздействия изображения появляются на подложках игровых частей 3. В вычислитель 10 центральной станции 8 вводят номер каждого участка 2, т.е. ряд и столбец ему соответствующий и ту цифру или букву, которая изображена на подложке игровой части 3, размещенной на этом участке. В вычислитель 10 центральной станции 8 также вводят информацию, хранящуюся в блоке памяти 9 и касающуюся выбранных каждым участником номеров выделенных участков 2. Вычислитель 10 осуществляет сортировку путем сопоставления ряда номеров, имеющихся на подложках игровых частей 3, размещенных на указанных участником выделенных участках 2 с выигрышными номерами. При их совпадении игрок становится победителем. Так, если в поступившем от игрока сообщении, как было описано выше, указаны выделенные участки 2 с номерами рядов и столбцов А1, Б4, В2, Г5, Г6, Е3, а игровые части 3, размещенные на этих выделенных участках 2, содержат цифры 6, 8, 15, 23, 29, 35 в любом произвольном порядке, т.е. необязательно, чтобы цифра 6 была именно на игровой части 3, размещенной на этом выделенном участке 2 с номером ряда и столбца А2, а также и другие выигрышные цифры, то он становится обладателем приза.

В том случае, когда табло 1 лотерейной карты представляет из себя плазменную панель 4, то игровые части 3 располагаются на ее экране таким образом, что их изображения были скрыты. Игрок команды кликом перемещает выбранную им игровую часть 3 на свободный выделенный участок плазменной панели 4. По окончании игры центральная станция 8 прекращает прием сообщений. С центральной станции 8 подают сигнал, несущий информацию о вскрытии игровых частей 3, который поступает в блок

приемопередачи 6 и после обработки в процессор 5. В процессоре 5 осуществляется виртуальное представление изображения каждой игровой части 3, которая отображается на табло 1. Процессор 5 формирует сообщение, содержащее информацию о номере каждого участка 2, т.е. ряд и столбец ему соответствующий и ту цифру или букву, которая изображена на подложке игровой части 3, размещенной на этом участке.

Данное сообщение поступает в блок приемопередачи 6. После обработки в блоке приемопередачи 6 сигнал поступает на приемопередающую часть 11 центральной станции 8 и далее информация поступает в вычислитель 10. В вычислитель 10 загружают также информацию, хранящуюся в блоке памяти 9 и касающуюся выбранных каждым участником номеров выделенных участков 2. Вычислитель 10 осуществляет сортировку путем сопоставления ряда номеров, имеющихся на указанных участником выделенных участках 2, с выигрышными номерами. При их совпадении игрок становится победителем.

Каждый из участников игры, находящийся на стадионе, у радиоприемника, телевизора, по завершении обработки поверхностей игровых частей 3 может оценить результат своей игры.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

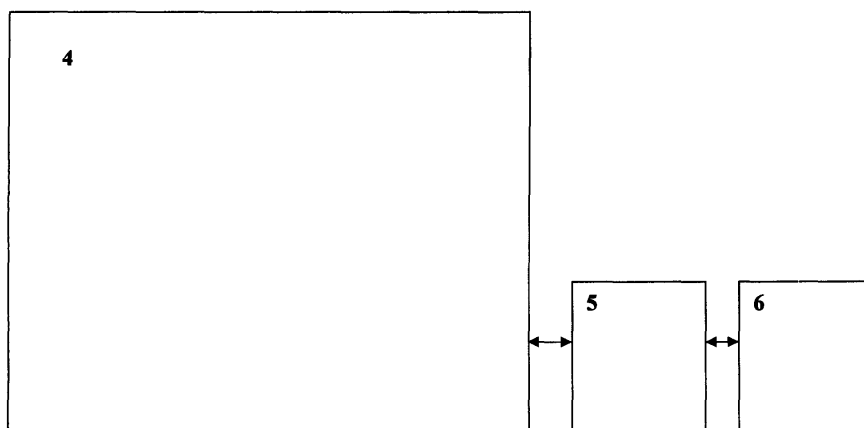
1. Способ проведения лотерейной игры, заключающийся в том, что в случайном порядке на выделенных участках носителя, распределенных на его поверхности таким образом, что образуют матрицу из рядов и столбцов, размещают игровые части, каждая из которых представляет из себя подложку, несущую скрытое изображение, с момента начала игры участник, пожелавший принять участие в игре, формирует сообщение о выбранных им участках носителя, которые, по его мнению, содержат изображения, которые заранее определены организатором игры как выигрышные, отправляет с терминала пользователя на центральную станцию сигнал, несущий информацию, идентифицирующую отправителя и составленное им сообщение, на приемной стороне информацию, содержащуюся в принятом сигнале, запоминают, по истечении отрезка времени, установленного для проведения игры, организатор игры заканчивает прием сигналов от участников, воздействуют на игровые части таким образом, что на их подложках становятся видны ранее скрытые изображения, для каждого участника сопоставляют изображения, имеющиеся на подложках игровых частей, размещенных на указанных им выделенных участках, с выигрышными изображениями.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что в качестве скрытого изображения используют слово, номер (число), значок, эмблему, рисунок, сообщение, образ.

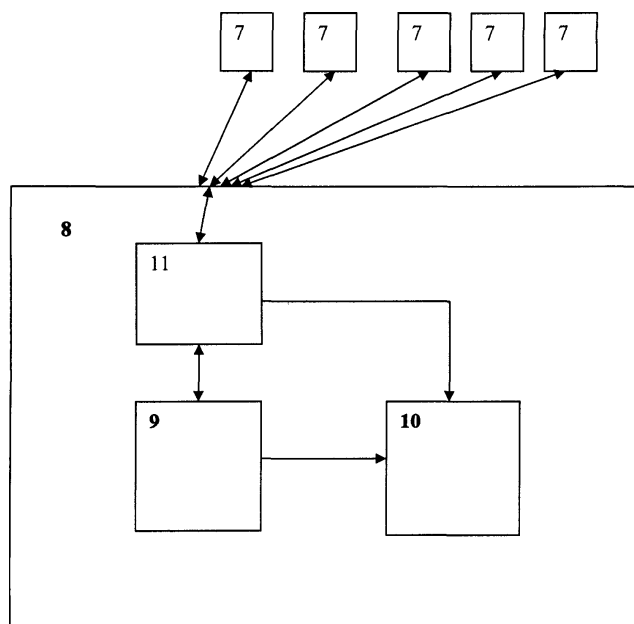
	1	2	3	4	5	6	
А	2	2	2	2	2	2	1
Б	2	2	2	2	2	2	
В	2	2	2	2	2	2	
Г	2	2	2	2	2	2	
Д	2	2	2	2	2	2	
Е	2	2	2	2	2	2	

3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3

Фиг. 1



Фиг. 2



Фиг. 3



Евразийская патентная организация, ЕАПВ

Россия, 109012, Москва, Малый Черкасский пер., 2/6