

República Federativa do Brasil
Ministério do Desenvolvimento, Indústria
e do Comércio Exterior
Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

(21) **PI1000475-0 A2**

(22) Data de Depósito: 10/02/2010
(43) Data da Publicação: 27/09/2011
(RPI 2125)



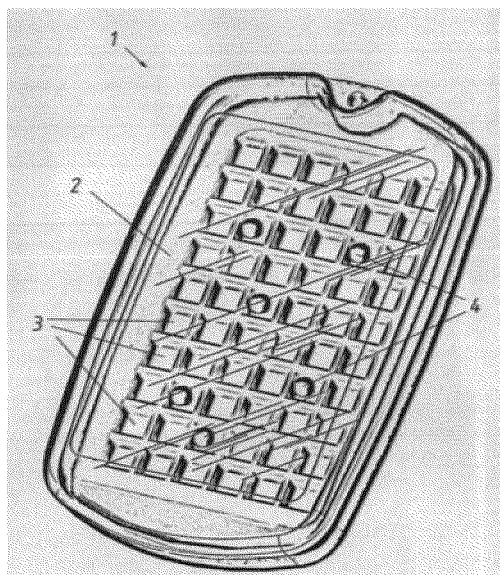
(51) *Int.Cl.:*
A63F 7/04

(54) **Título:** ESTOJO MARCADOR/ SIMULADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS

(73) **Titular(es):** IVM - TEC FERRAMENTARIA LTDA -ME

(72) **Inventor(es):** IVAI FLÁVIO PIMENTA

(57) **Resumo:** ESTOJO MARCADOR / SIMULADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS. Compreendendo um estojo (1) de formato basicamente retangular, com uma cobertura transparente (2), disposta sobre uma superfície que conforma casas em baixo relevo dotadas de números sequenciais (3), no interior das quais podem se posicionar aleatoriamente esferas (4), mediante o balanço / agitação frenética por parte do usuário, sendo que os números sinalizados serão aqueles demarcados pelo posicionamento aleatório das esferas (4) nas casas numeradas (3) após o agito do estojo, onde o usuário poderá repetir a operação quantas vezes quiser, gerando uma enorme variedade de combinações para poder efetuar suas respectivas apostas.





“ESTOJO MARCADOR / SIMULADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS”

O presente relatório descritivo tem por objeto a apresentação de um prático e inovador estojo marcador /
5 simulador de números aleatórios, idealizado, projetado e desenvolvido no sentido de disponibilizar uma forma atrativa, interessante, divertida e deveras simplificada de se escolher números para participação em concursos de apostas lotéricas.

Como é do conhecimento geral, a ambição de
10 se ganhar em loterias figura como um dos anseios mais desejados de praticamente todas as pessoas, de modo que em todo o mundo, milhares de indivíduos fazem filas em casas lotéricas e demais locais autorizados de apostas, visando ser agraciados com quantias razoáveis de prêmios em dinheiro.

15 No

Brasil, por exemplo, principalmente em jogos acumulados, um grande número de pessoas se aglomeram em lotéricas para concorrerem a jogos como “Mega-Sena”, “Quina”, “Lotomania”, “Dupla Sena”, dentre muitos outros tipos de apostas, sendo que a
20 “Mega-Sena” figura como a maior sensação em número de apostadores, notadamente em razão do montante que os sortudos podem vir a conquistar no caso de bilhetes acertadores das 6 (seis) dezenas sorteadas, sendo que apostas que acertem 4 (quatro) ou 5 (cinco) números, também são agraciados, ainda que com valores

bem menores.

Para escolher as dezenas, as pessoas se utilizam de uma série de artifícios, combinando datas, idades, números de documentos, placas, números que tenham sido sonhados ou visualizados em qualquer eventualidade, sugestões ou mesmo, optam por marcar aleatoriamente o cartão de apostas, dentre muitas outras formas de escolha.

Nesse sentido, e visando oferecer ao público um modo rápido, simplificado, divertido e instigante de opções numéricas, é que foi idealizado e desenvolvido o presente estojo marcador / simulador de números aleatórios, através do qual se poderá facilmente anotar a quantidade de dezenas correspondentes que são geradas mediante o balanço e/ou agitação frenética do estojo, por parte do usuário, possibilitando assim o posicionamento variado de pequenas esferas em casas em baixo relevo, nas quais encontram-se impressos numerais que dependendo da modalidade do jogo (mega-sena, quina, lotomania, etc.), podem ir de 01 a 100. No caso em questão, está sendo exemplificado um estojo para apostas na mega-sena, com 60 casas numeradas sequencialmente.

Assim, para um melhor entendimento do modelo de estojo em questão, bem como, de suas finalidades práticas e funcionais, o mesmo é apresentado através de um desenho, onde:

A figura 1 ilustra-o em vista perspectiva frontal, onde se pode ver claramente seu formato, as casas internas e esferas demarcadoras, que podem se posicionar aleatoriamente em quaisquer das casas, mediante o balanço e/ou
5 agitação do conjunto.

De conformidade com o quanto ilustra a figura acima relacionada, e em consonância à descrição ora apresentada, refere-se o presente pedido de patente de invenção a um estojo marcador / simulador de números aleatórios,
10 compreendendo um estojo (1) de formato basicamente retangular, com uma cobertura transparente (2), disposta sobre uma superfície que conforma casas em baixo relevo dotadas de números sequenciais (3), no interior das quais podem se posicionar aleatoriamente esferas (4), mediante o balanço /
15 agitação frenética por parte do usuário.

Os números sinalizados serão aqueles demarcados pelo posicionamento aleatório das esferas (4) nas casas numeradas (3) após o agito do estojo, onde o usuário poderá repetir a operação quantas vezes quiser, gerando uma enorme
20 variedade de combinações para poder efetuar suas respectivas apostas.

REIVINDICAÇÃO

“ESTOJO MARCADOR / SIMULADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS”- caracterizado pelo fato de compreender um estojo (1) de formato basicamente retangular, com uma cobertura transparente (2), disposta sobre uma superfície que conforma casas em baixo relevo dotadas de números sequenciais (3), no interior das quais podem se posicionar aleatoriamente esferas (4), mediante o balanço / agitação frenética por parte do usuário, sendo que os números sinalizados serão aqueles demarcados pelo posicionamento aleatório das esferas (4) nas casas numeradas (3) após o agito do estojo, onde o usuário poderá repetir a operação quantas vezes quiser, gerando uma enorme variedade de combinações para poder efetuar suas respectivas apostas.

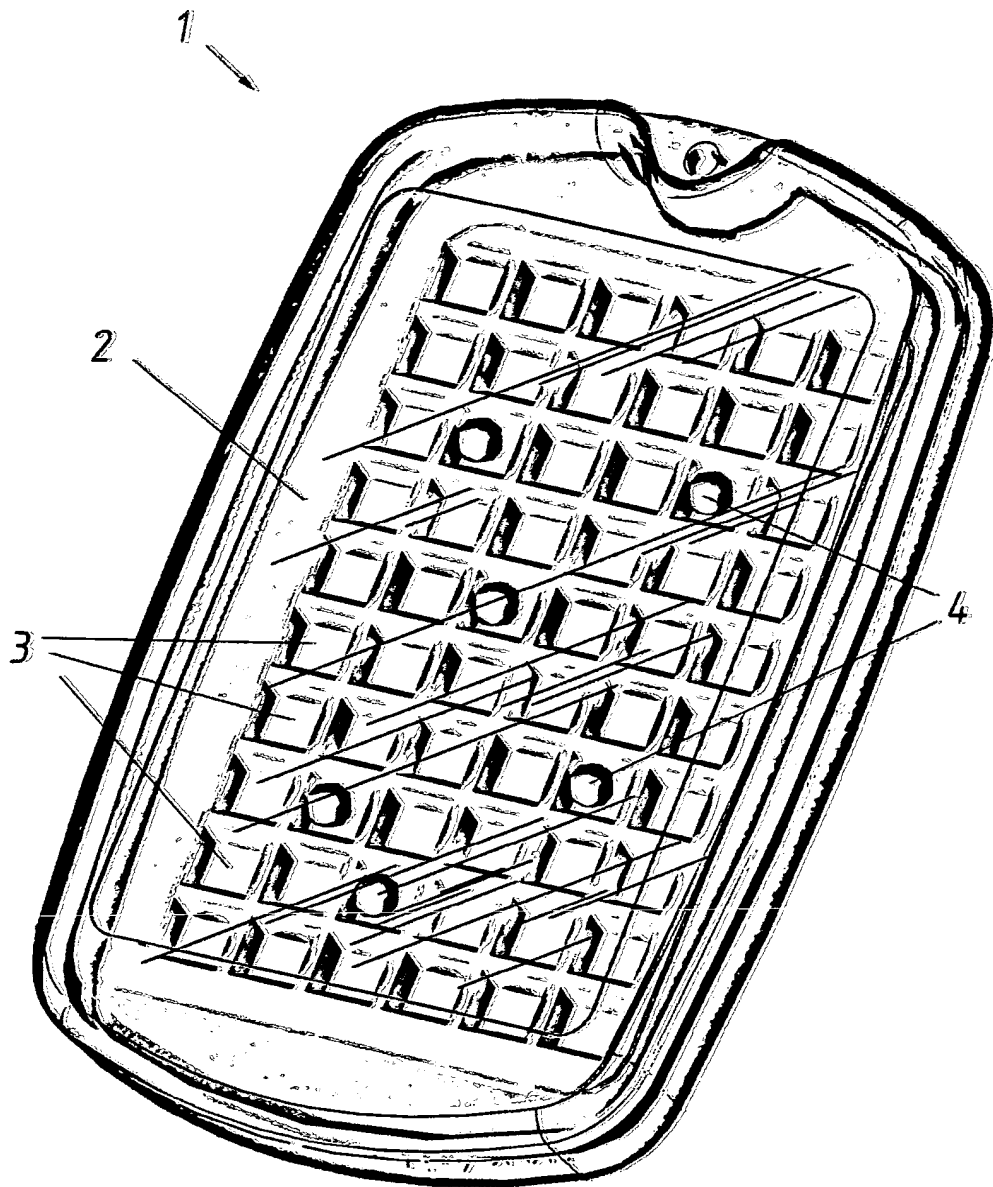


FIGURA 1/1

RESUMO

“ESTOJO MARCADOR / SIMULADOR DE NÚMEROS ALEATÓRIOS”- compreendendo um estojo (1) de formato basicamente retangular, com uma cobertura transparente
5 (2), disposta sobre uma superfície que conforma casas em baixo relevo dotadas de números sequenciais (3), no interior das quais podem se posicionar aleatoriamente esferas (4), mediante o balanço / agitação frenética por parte do usuário, sendo que os números sinalizados serão aqueles demarcados pelo
10 posicionamento aleatório das esferas (4) nas casas numeradas (3) após o agito do estojo, onde o usuário poderá repetir a operação quantas vezes quiser, gerando uma enorme variedade de combinações para poder efetuar suas respectivas apostas.