



# KÖZZÉTÉTELI PÉLDÁNY

## Kivonat

### **Elektronikus berendezés és eljárás számsorozat eltalálására irányuló játékokban való részvételre kommunikációs berendezésen keresztül**

A találmány tárgya elektronikus berendezés számsorozat eltalálására irányuló tippjáték megvalósítására, amely központi egységből és kommunikációs egységből, valamint a kommunikációs egységgel való kapcsolat felvételére alkalmas perifériaelemekből áll. A találmány tárgya továbbá eljárás számsorozat eltalálására irányuló, — központi egységből, komparátor berendezésből és hívásfogadó készülékből valamint válaszadó készülékből, adott esetben véletlenszám generátorból álló periféria elemekből felépített — elektronikus berendezésen futtatott tippjátékra, amelynek során a játékba való bekapcsolódást kommunikációs egységen keresztül hívószám elküldésével való kommunikáció kezdeményezésével tesszük lehetővé.

Az elektronikus berendezés a központi egysége (1) komparátor berendezéshez (3), a komparátor berendezés (3) a perifériaelemekhez, nevezetesen hívásfogadó készülékhez (4) és válaszadó készülékhez (5) van kapcsolva, továbbá a központi egység (1) vagy a komparátor berendezés (3) véletlenszám generátorhoz (6) van kapcsolva.

Az eljárás foganatosítása során az eltalálendő karaktersorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két karaktercsoportra bontjuk, amelyek egyik csoportja az a, célszerűen számjegyekből álló, karaktercsoport ami a játékban való részvételi szándék kifejezésének kódja, a másik csoportja az eltalálendő karaktersorozat, továbbá az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a kommunikációs egységből (2) az elektronikus berendezés (7) hívásfogadó készülékébe (4) küldjük, ahonnan a hívószám másik csoportját képező karaktersorozatot a komparátor berendezés (3) egyik bemenetére (11), az eltalálendő karaktersorozatot a komparátor berendezés (3) másik bemenetére (12) vezetjük, és a komparátor berendezés (3) kimenetét (13) a válaszadó készülékbe (5) vezetjük, amelyről az egyezés vagy különbözőség mértékére vonatkozó információt a kommunikációs egységre (2) elküldjük.

Az eljárás egy másik fajta foganatosítása során az eltalálendő karaktersorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két számcsoportra bontjuk, amelyek egyik csoportja a játékban való részvételi szándék kifejezésének kódja, a másik csoportja az eltalálendő karaktersorozat, továbbá az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a kommunikációs egységből (2) az elektronikus berendezésbe (7) küldjük, ahonnan a hívószám másik csoportját képező karaktersorozatot az eltalálendő karaktersorozattal összehasonlítjuk, és az egyezés vagy különbözőség mértékére vonatkozó információt a kommunikációs egységre (2) elküldjük.

/ A. Lbra /

**KÖZZÉTÉTELI  
PÉLDÁNY**A<sub>1</sub>

Képviselő: JUREX Iparjogvédelmi Iroda  
Budapest, HU

**Elektronikus berendezés és eljárás számsorozat eltalálására irányuló játékokban való  
részvételre kommunikációs berendezésen keresztül**

Bejelentő: EURO-„H” Beruházásszervező és Ingatlanhasználó Kft.  
Nagykanizsa

Feltaláló: Gyergyák György  
Nagykanizsa

A bejelentés napja: 2002. 02. 22.

A találmány tárgya elektronikus berendezés számsorozat eltalálására irányuló tippjáték megvalósítására, amely központi egységből és kommunikációs egységből, valamint a kommunikációs egységgel való kapcsolat felvételére alkalmas perifériaelemekből áll. A találmány tárgya továbbá eljárás számsorozat eltalálására irányuló, — központi egységből, komparátor berendezésből és hívásfogadó készülékből valamint válaszadó készülékből, adott esetben véletlenszám generátorból álló periféria elemekből felépített — elektronikus berendezésen futtatott tippjátékra, amelynek során a játékba való bekapcsolódást kommunikációs egységen keresztül hívószám elküldésével való kommunikáció kezdeményezésével tesszük lehetővé.



A 213439 lajstromszámú magyar szabadalom eljárást ismertet nyertesek kiválasztására előre meghatározott osztalékot biztosító sorsjátékban, amely során bingó típusú sorsjegyszelvényeket egyedi azonosítószámmal és egyedi, sorokba és oszlopokba rendezett, több különböző számot tartalmazó játékszelvénnyel látnak el és a sorsjegyszelvényt kinyomtatják; továbbá az egyes sorsjegyszelvények azonosítószámát és az egyes játékszelvények számsorait mikroprocesszorral hozzáférhető első tárolóban tárolják; valamint a nyerőszámokat a mikroprocesszorral választják ki. A találmány szerinti eljárás különlegessége, hogy a) mikroprocesszorral több olyan számsorozatot állítanak elő, amely számsorozatok egyediek és bizonyos számú, nyerő számsort jelölnek meg a játékszelvények számsorai között, ahol a nyerő számsorokat tartalmazó nyerő játékszelvények száma az előre meghatározott osztaléknak felel meg; b) a számsorozatokot egy második, mikroprocesszorral hozzáférhető tárolóban tárolják; c) véletlenszerű húzással a mikroprocesszor segítségével egy számsorozatot kiválasztanak a második tárolóban tárolt számsorozatok közül; d) a kiválasztott számsorozatot a mikroprocesszor segítségével az első tárolóban tárolt számsorokkal hasonlítják össze; e) azokat a számsorokat, amelyeknek számait a kiválasztott számsorozat tartalmazza, a mikroprocesszor segítségével kiválogatják, és f) a kiválasztott számsorozatot ismertetik.

A 215609 lajstromszámú magyar szabadalom vásárlói kedvezmény automatikus adására alkalmas elektronikus rendszert ismertet kereskedelmi eladóhelyek vonzóbbá tételére, és számlaadási kötelezettségük teljesítésének vásárlói érdekeltségen alapuló garantálására. A rendszer legalább egy pénztárgépet tartalmaz, amely(ek) kétirányú kommunikációs csatornán át egy felügyelő számítógéppel van(nak) összekötve. Minden pénztárgéphez kedvezményadási játék végzésére alkalmas játékberendezés csatlakozik, továbbá a pénztárgép(ek)en kívül a játékberendezés(ek) is egy kétirányú kommunikációs csatornán át felügyelő számítógéppel van(nak) összekötve.

Célunk alapvetően a mobiltelefonok játékeszközként való hasznosítása, valamint az SMS (rövid szöveges üzenet küldés) forgalom növelése volt, egyszerűen játszható játék segítségével.

Felismertük, hogy korunk technikai színvonala lehetőséget adhat karakterek, például számok, számsorozatok eltalálására irányuló játékok kommunikációs eszközökön, például mobiltelefonon keresztül való játszására igen egyszerűen, ha az eltalálandó számot, és a játékba való bejelentkezéshez szükséges telefonszámot a hívószámmal, vagy a hívószám egy számcsoportjával kapcsoljuk össze. Felismertük, hogy a találatok megállapítása például összehasonlító áramkörrel egyszerűen automatizálható.

A találmány lényege tehát elektronikus berendezés karaktersorozat eltalálására irányuló tippjáték megvalósítására, amely központi egységből és kommunikációs egységből, valamint a kommunikációs egységgel való kapcsolat felvételére alkalmas perifériaelemekből áll. A központi egység komparátor berendezéshez, a komparátor berendezés a perifériaelemekhez, nevezet-

tesen hívásfogadó készülékhez és válaszadó készülékhez van kapcsolva A központi egység vagy a komparátor berendezés véletlenszám generátorhoz van kapcsolva.

Célszerűen a kommunikációs egység mobiltelefon, és a központi egység vagy a komparátor berendezés a véletlenszám generátort magában foglalóan van kialakítva.

A találmány lényege továbbá eljárás karaktersorozat eltalálására irányuló, — központi egységből, komparátor berendezésből és hívásfogadó készülékből valamint válaszadó készülékből, adott esetben véletlenszám generátorból álló periféria elemekből felépített — elektronikus berendezésen futtatott tippjátékban való részvételre, amelynek során a játékba való bekapcsolódást kommunikációs egységen keresztül, hívószám elküldésével való kommunikáció kezdeményezésével tesszük lehetővé. Az eljárás foganatosítása során az eltalálandó karaktersorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két karaktercsoportra bontjuk, amelyek egyik csoportja az a — célszerűen számjegyekből álló — karaktercsoport ami a játékban való részvételi szándék kifejezésének kódja, a másik csoportja az eltalálandó karaktersorozat. Az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a kommunikációs egységből az elektronikus berendezés hívásfogadó készülékébe küldjük. Onnan a hívószám másik csoportját képező karaktersorozatot a komparátor berendezés egyik bemenetére, az eltalálandó karaktersorozatot a komparátor berendezés másik bemenetére vezetjük. A komparátor berendezés kimenetét a válaszadó készülékbe vezetjük, amelyről az egyezés vagy különbözős mértékére vonatkozó információt a kommunikációs egységre elküldjük.

A találmány lényege továbbá eljárás karaktersorozat eltalálására irányuló, célszerűen digitális telefonközpont részét képező, vagy ahhoz kapcsolt elektronikus berendezésen futtatott tippjátékban való részvételre, amelynek során a játékba való bekapcsolódást kommunikációs egységen keresztül hívószám elküldésével való kommunikáció kezdeményezésével tesszük lehetővé. Az eltalálandó karaktersorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két számcsoportha bontjuk, amelyek egyik csoportja a játékban való részvételi szándék kifejezésének kódja, a másik csoportja az eltalálandó karaktersorozat. Az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a kommunikációs egységből az elektronikus berendezésbe küldjük. Onnan a hívószám másik csoportját képező karaktersorozatot az eltalálandó karaktersorozattal összehasonlítjuk. Az egyezés vagy különbözős mértékére vonatkozó információt a kommunikációs egységre elküldjük.

Adott esetben a hívószámot kilenc számjegyből állítjuk össze, amelynek az egyik csoportját három számjegyből, a másik csoportját hat számjegyből hozzuk létre úgy, hogy a három nagyobb helyi értékű számból képezzük az egyik csoportot, a hat kisebb helyi értékű számból képezzük a másik csoportot, vagy a hívószámot úgy állítjuk össze, hogy az egyik csoportját egy állandó telefonszámból, az eltalálandó karaktersorozatot jelentő másik csoportját hat karakterből, célszerűen számjegyekből hozzuk létre, és a hívószám nagyobb helyi értékű számaiból

képezzük az egyik csoportot, a hat kisebb helyi értékű számaiból képezzük a másik csoportot, és adott esetben a két csoportot tetszőleges jellel, például kettős kereszttel választjuk el egymástól.

Előnyösen kommunikációs egységként mobiltelefont alkalmazunk.

Célszerűen a válaszadó készülékkel az információt SMS formájában küldjük a kommunikációs egységre.

A találmányunk szerinti berendezés megvalósítására és az eljárás fogantatására a következőkben néhány példát adunk.

Az 1. ábra az elektronikus berendezés blokkvázlatát mutatja.

A 2. ábra a komparátor berendezés egy lehetséges kialakításának sematikus ábrázolása.

A 7 elektronikus berendezés az 1 központi egységből, a 3 komparátor berendezésből a 4 hívásfogadó készülékből az 5 válaszadó készülékből és a 6 véletlenszám generátorból áll. A 6 véletlenszám generátor természetesen lehet bármilyen olyan eszköz, ami alkalmas egy karakter sorozat véletlenszerűen egymást követő karaktereinek előállítására, ilyen például a lottószám sorsoláshoz használt sorsolási gömb, de természetesen esetünkben csak a 0–9 közötti számjegyeket tartalmazza, és lehet természetesen az elektronikában jól ismert véletlenszám előállító kapcsolás is. A találmányunk szerinti berendezés és eljárás természetesen tetszőleges karakterek alkalmazására vonatkozik, de a példák ismertetése során a karaktereken belül mi csak számjegyekre vonatkozó ismertetést adunk, mivel ez a legnyilvánvalóbb alkalmazás. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy tetszőleges karakterekre a találmány nem vonatkozik, de például betűk vagy jelek alkalmazása esetén is a számjegyek alkalmazásához teljesen hasonló a berendezés és teljesen hasonló módon kell eljárni. A 6 véletlenszám generátor az 1 központi egységbe vagy a 3 komparátor berendezésbe is be lehet építve. Az 1. ábrán külön egységként van a 6 véletlenszám generátor ábrázolva. A 6 véletlenszám generátorból induló, két szaggatott vonallal ábrázolt kapcsolat azt mutatja, hogy vagy az 1 központi egységhez vagy a 3 komparátor berendezéshez van a 6 véletlenszám generátor kapcsolva. A 4 hívásfogadó készülék a gyakorlatban jól ismert berendezés, amely a 2 kommunikációs egységről kezdeményezett hívás fogadását végzi, természetesen elvégzi a hívószám azonosítást is. A 2 kommunikációs egység a példánkban mobiltelefon. Az 5 válaszadó készülék ismert módon küldi el a hívó fél mobiltelefonjára, azaz a 2 kommunikációs egységére, a 7 elektronikus berendezés által előállított válasz információt (1. ábra).

A találmány szerinti eljárás például a joker játékban megfejtendő számsorozat eltalálására a következőképpen fogantatosítható. Esetünkben a tippjátékot a 7 elektronikus berendezésen futtatjuk. A játékos feladata egy kilenc számból álló számsorozat utolsó hat számjegyének eltalálása. A játékba a 2 kommunikációs egységen — például mobiltelefonon — keresztül egy hívószám elküldésével lehet bekapcsolódni. A számsorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két számcsoportha

bontjuk. Az egyik csoport a hívószám első három számjegye, azaz ez a három szám fejezi ki a játékosnak a játékban való részvételi szándékát. Ezt az első három számjegyet valamilyen ismert módon a játékos tudomására hozzuk. Például SMS-ben vagy hirdetésben tájékoztatjuk. A hívószám másik csoportja az eltalálendő számsorozat. Az ismert — három számjegyből álló — első számcsoportot és a játékos által megfejtésként gondolt — hat számjegyből álló — második számcsoportot a játékos a készülékébe bebillentüzi, majd hívást kezdeményez. Ekkor a játékos mobiltelefonja az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a 7 elektronikus berendezés 4 hívásfogadó készülékébe küldi vezeték nélküli módon. Innen a hívószám másik csoportját képező hat számjegyből álló számsorozat, az egyes számjegyeket négybites bináris formátumban., a 3 komparátor berendezés 11 egyik bemenetére, a 6 véletlenszám generátor által előállított eltalálendő számsorozatot szintén hasonló formátumban, a 3 komparátor berendezés 12 másik bemenetére vezetjük. A 3 komparátor berendezés felépíthető két négyszer hat bites 8 léptető (shift) regiszterből és egy négy bites 9 komparátorból. Általában ezek az áramkörök nyolc bites kivitelben szerezhetőek be. A 9 komparátor kimenete léptethet egy 10 számlálót, amelynek a kimenete logikai 0 vagy 1. Ezen a kimeneten, ami célszerűen a 3 komparátor berendezés 13 kimenetével megegyezik, a 11 egyik bemeneten és a 12 másik bemeneten lévő két szám egyezésekor jelenik csak meg szintváltás, tehát ha a megfejtésként küldött hívószám másik csoportja a megfejtendő számsorozattól nem különbözik. Ugyanis a 9 komparátor minden helyi érték helyes egyezésnél engedi a 10 számlálót egyel tovább számolni. Ezért két hatjegyű szám összehasonlításakor és teljes egyezésakor a 10 számláló kimenetén az 110 kód jelenik meg, amelyet egy kapuáramkörrel (ezt a rajzon nem ábrázoltuk) szintváltásra lehet konvertálni. A 10 számláló helyett használhatunk shift regisztert is. A 3 komparátor berendezés működését a "ck" órajellel ütemezzük (2. ábra). A 3 komparátor berendezés 13 kimenetét az 5 válaszadó készülékbe vezetjük, amelyről az egyezés vagy különbözős mértékére vonatkozó információt a mobiltelefonra elküldjük. Ezt célszerűen SMS üzenet formájában végezzük.

A találmányunk szerinti eljárás foganatosítására szolgáló berendezés lehet számítógépes rendszer is, ekkor természetesen a találmányunk szerinti hardver elemek által végzett műveleteket megfelelő programmal vezérelve kell a számítógépes rendszerrel elvégeztetni.

A találmányunk szerinti eljárás egy másik foganatosítása az előző példához hasonló, annyi eltéréssel, hogy a hívószámot úgy állítjuk össze, hogy az egyik csoportját egy állandó telefonszámból, az eltalálendő karaktersorozatot jelentő másik csoportját hat karakterből, célszerűen számjegyekből hozzuk létre, és a hívószám nagyobb helyi értékű számaiból képezzük az egyik csoportot, a hat kisebb helyi értékű számaiból képezzük a másik csoportot. Adott esetben a két csoportot tetszőleges jellel, például kettős kereszttel választjuk el egymástól. Ekkor a játékos például felhív egy állandó, a játékba való bekapcsolódáshoz szükséges telefonszámot. Ekkor egy automata kéri, hogy adja meg azt az — esetünkben hat számból álló, és a másik csoportot



képező — számsort, amellyel találatot kíván elérni, majd például egy kettős kereszttel “#” zárja le a tippjét. A továbbiakban az előző példa szerint járunk el.

A találmányunk szerinti berendezés és eljárás alkalmas például az úgynevezett “master mind” játék mobiltelefonon vagy interneten keresztül való játszására is. A 7 elektronikus berendezés és a 2 kommunikációs egység — mobiltelefon vagy számítógép — az előző példához hasonlóan van összekapcsolva és működtetve, de a játék jellegéből következően a 7 elektronikus berendezés az egyező helyi értéken, majd az eltérő helyi értéken lévő számok egyezését vizsgálja. Ez a 3 komparátor berendezés működésében jelent változást. Bár ez a kiviteli alak is megépíthető kombinációs hálózattal, de tekintettel arra, hogy egyrészt léteznek már erre a játékra programok, másrészt ez a feladat igen egyszerűen programozható, kézenfekvőbb számítógépes rendszerrel végezni. Az összehasonlítás eredményéről, azaz a találatok jellegéről és számáról, a játékost az 5 válaszadó készülék célszerűen SMS üzenettel értesíti. Tehát arról, hogy hány helyiérték-helyes és hány eltérő helyi értéken lévő számjegy volt az általa elküldött hívószám másik csoportjában.

Ez utóbbi példánál jól látszik, hogy azzal, hogy a hívószám másik csoportja a megfejtendő számsorozat, a játék ideje jelentősen rövidebb, mintha a játékot SMS üzenetek formájában játszanák.

Az előző két példában bemutatott eljáráshoz tartozó 7 elektronikus berendezés, vagy a meglévő berendezések kiegészítése akár hardver elemekkel, akár megfelelő programmal, a leírtak alapján szakember számára nem jelenthet problémát.

A találmányunk szerinti eljárással mind a mobiltelefon, mind az internetes hálózat forgalmát növelni lehet. Az eljárásunk a digitális központok egyre nagyobb elterjedésének köszönhetően a vezetékes telefonoknál is alkalmazható, amennyiben azok megfelelő kijelzővel vannak ellátva.



### Szabadalmi igénypontok

1. Elektronikus berendezés karaktersorozat eltalálására irányuló tippjáték megvalósítására, amely központi egységből és kommunikációs egységből, valamint a kommunikációs egységgel való kapcsolat felvételére alkalmas perifériaelemekből áll, **azzal jellemezve**, hogy a központi egység (1) komparátor berendezéshez (3), a komparátor berendezés (3) a perifériaelemekhez, nevezetesen hívásfogadó készülékhez (4) és válaszadó készülékhez (5) van kapcsolva, továbbá a központi egység (1) vagy a komparátor berendezés (3) véletlenszám generátorhoz (6) van kapcsolva.
2. Az 1. igénypont szerinti berendezés, **azzal jellemezve**, hogy a kommunikációs egység (2) mobiltelefon.
3. Az 1. vagy 2. igénypont szerinti berendezés, **azzal jellemezve**, hogy a központi egység (1) vagy a komparátor berendezés (3) a véletlenszám generátort (6) magában foglalóan van kialakítva.
4. Eljárás karaktersorozat eltalálására irányuló, — központi egységből, komparátor berendezésből és hívásfogadó készülékből valamint válaszadó készülékből, adott esetben véletlenszám generátorból álló periféria elemekből felépített — elektronikus berendezésen futtatott tippjátékban való részvételre, amelynek során a játékba való bekapcsolódást kommunikációs egységen keresztül, hívószám elküldésével való kommunikáció kezdeményezésével tesszük lehetővé, **azzal jellemezve**, hogy az eltalálandó karaktersorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két karaktercsoportra bontjuk, amelyek egyik csoportja az a, célszerűen számjegyekből álló, karaktercsoport ami a játékban való részvételi szándék kifejezésének kódja, a másik csoportja az eltalálandó karaktersorozat, továbbá az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a kommunikációs egységből (2) az elektronikus berendezés (7) hívásfogadó készülékébe (4) küldjük, ahonnan a hívószám másik csoportját képező karaktersorozatot a komparátor berendezés (3) egyik bemenetére (11), az eltalálandó karaktersorozatot a komparátor berendezés (3) másik bemenetére (12) vezetjük, és a komparátor berendezés (3) kimenetét (13) a válaszadó készülékbe (5) vezetjük, amelyről az egyezés vagy különbség mértékére vonatkozó információt a kommunikációs egységre (2) elküldjük.
5. Eljárás karaktersorozat eltalálására irányuló, célszerűen digitális telefonközpont részét képező, vagy ahhoz kapcsolt elektronikus berendezésen futtatott tippjátékban való részvételre, amelynek során a játékba való bekapcsolódást kommunikációs egységen keresztül hívószám elküldésével való kommunikáció kezdeményezésével tesszük lehetővé, **azzal**

- jellemezve**, hogy az eltalálendő karaktersorozatot a kommunikáció megvalósításához szükséges hívószámba építjük be oly módon, hogy a hívószámot két számcsoportha bontjuk, amelyek egyik csoportja a játékban való részvételi szándék kifejezésének kódja, a másik csoportja az eltalálendő karaktersorozat, továbbá az ezzel a hívószámmal előállított híváskódot a kommunikációs egységből (2) az elektronikus berendezésbe (7) küldjük, ahonnan a hívószám másik csoportját képező karaktersorozatot az eltalálendő karaktersorozattal összehasonlítjuk, és az egyezés vagy különbség mértékére vonatkozó információt a kommunikációs egységre (2) elküldjük.
6. A 4. vagy 5. igénypont szerinti eljárás, **azzal jellemezve**, hogy a hívószámot kilenc számjegyből állítjuk össze, amelynek az egyik csoportját három számjegyből, a másik csoportját hat számjegyből hozzuk létre úgy, hogy a három nagyobb helyi értékű számból képezzük az egyik csoportot, a hat kisebb helyi értékű számból képezzük a másik csoportot.
  7. A 4. vagy 5. igénypont szerinti eljárás, **azzal jellemezve**, hogy a hívószámot úgy állítjuk össze, hogy az egyik csoportját egy állandó telefonszámból, az eltalálendő karaktersorozatot jelentő másik csoportját hat karakterből, célszerűen számjegyekből hozzuk létre, és a hívószám nagyobb helyi értékű számaiból képezzük az egyik csoportot, a hat kisebb helyi értékű számaiból képezzük a másik csoportot, és adott esetben a két csoportot tetszőleges jellel, például kettős kereszttel választjuk el egymástól.
  8. A 4. vagy 5. igénypont szerinti eljárás, **azzal jellemezve**, hogy kommunikációs egységként (2) mobiltelefont alkalmazunk.
  9. A 4 — 8. igénypontok bármelyike szerinti eljárás, **azzal jellemezve**, hogy a válaszadó készülékkel (5) az információt SMS formájában küldjük a kommunikációs egységre (2).

Király György szabadalmi ügyvivő  
JUREX Iparjogvédelmi Iroda

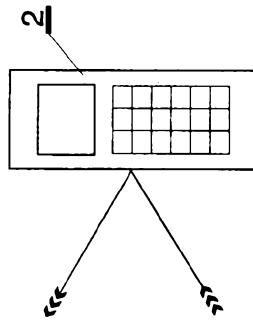
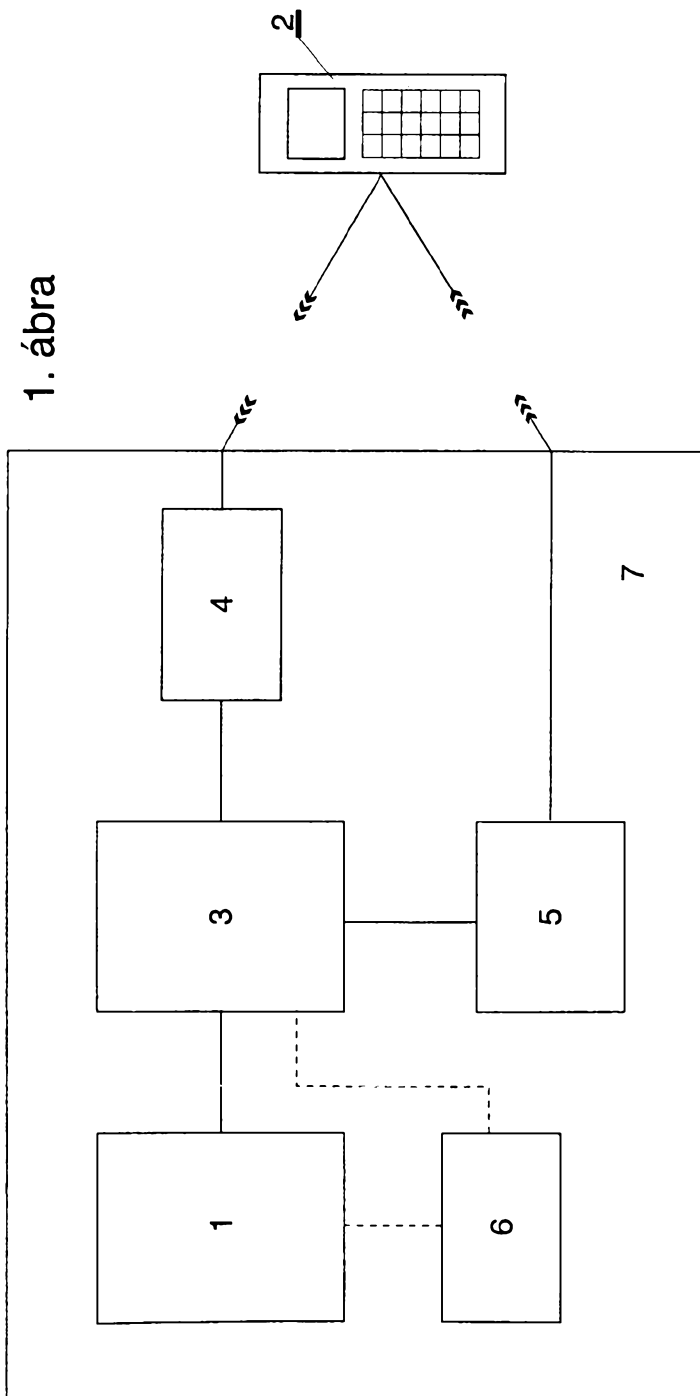
1 rajz, 2 db-ra



KÖZZÉTÉTELI  
PÉLDÁNY

1/1

1. ábra



2. ábra

