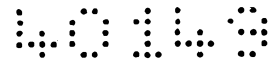


KIVONAT

Osztott részvételi díjas játék-rendszer és eljárás

A jelen találmány tárgya osztott nevezési értékű on-line játékrendszer és játék mód, amely felhasználható mindenféle lottó jellegű, kereskedelmi játék jellegű, továbbképzési és egyéb játékokban való alkalmazásra. A játék előnyös módja lehetővé teszi, hogy a játékos a teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszervényt (1) vehessen, olyan értékben, ami neki, mint vásárlónak valamilyen áruk és szolgáltatások megvétele során a játék lefolytatására felhatalmazott eladótól visszakapott aprópénzével azonos. A játékrendszer olyan módon működik, hogy beváltják a vevő aprópénzét (érméit) a teljes játékszervény osztott részének (egészen 0,99 dollárig) megfelelő - a nyeremény arányos részének elnyerésére lehetőséget nyújtó - játékszervényre (1). A gyakorlatban, ha a vásárló játékszervény árusítására feljogosított eladótól újságot vesz 0,25 dollárért és 1 dolláros bankjeggyel fizet érte, jelen találmány lehetővé teszi számára a teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszervény vásárlását a 0,75 dollár összegért, amit apróban (érmékben) visszakapott volna. A lottó árusító kielégíti kívánságát és kiad egy, a teljes érték 75/100-ad részének megfelelő értékű „azonnal kiadott” játékszervényt. A teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszervényeknek (1) egyenlő az esélyük nyeremény megnyerésére, a teljes értékű játékszervény osztott nevezési értéke arányában. A szerencsejáték fenntartója egy adott játszmában eladott valamennyi szervény halmazából véletlenszerűen kihúzza a szavatolt nyerők nyertes számait. A nyertesek a nyereményen a nyertes szervények viszonylagos osztott értékének arányában osztoznak. A nyertes játékszervények birtokában levő játékosok mindegyike a teljes nyereménynek az összes nyertes szervény teljes fogadási összegéhez viszonyított tétjük arányának megfelelő részét kapják. A játék beépülhet a szerencsejátékot fenntartók meglévő „azonnal kiadott”



számokat (2) kiválasztó, szelvény nyomtató, nyertes kiválasztó berendezéseibe, de szükség van az osztott nevezési játékszelvényekkel (1) való üzemeléshez program és szoftver módosításra. A szelvényt (1) olyan formában kell kinyomtatni, ami megkönnyíti a teljes érték osztott részének megfelelő értékű sorsjeggyel történő játékot és tartalmaznia kell a véletlenszerűen „azonnal kiadott” számot (2), az osztott tét összegét (3), a játék napját (4), valamint biztonsági kódokat (5). A találmány és a játék módja alkalmazható másfajta szerencsejátékoknál, ügyességi játékoknál és egyéb hasonló játék félésegeknél.

Jellemző ábra: 1. ábra



75.247/BT
PCT/US01/04383

P0300380

KÖZZÉTÉTELI
PÉLDÁNY

A₁

Osztott részvételi díjas játék-rendszer és eljárás

Bersch Gaming, LLC, Easton, US

Jelen találmány tárgyát játékrendszerek képezik, pontosabban új on-line játékrendszer és játék mód, amely lehetővé teszi, hogy a vásárlók megvehessék a teljes-árú játékszelvények egy részének megfelelő címleteket, a vevő által a vásárolt javak és szolgáltatások után visszajáró összegnek (érmék) megfelelő mennyiségben, a játék lefolytatására felhatalmazott eladótól. A játékos kívánságára a játékrendszer beváltja bármely vásárlása visszajáró összegét egy a teljes-értékű játékszelvény osztott részének megfelelő értékű nevezési szelvényre 0,99 dollár értékig, lehetőséget kapva, hogy megnyerje a nyeremény arányos részét.

Jelenleg sok állam és ország tart fenn on-line lottó és lottó típusú szerencsejátékokat. Jellemzően nagyobb főnyereményű játékok a LOTTO és a több államban játszott POWERBALL, amelyeknél a résztvevőnek lehetősége van a főnyeremény megnyerésére, azáltal, hogy eltalálja negyven vagy ötven szám közül azt a hat vagy hét számot, amelyet az szerencsejáték fenntartója kihúz hetenként vagy kéthetenként. Kisebb főnyereményű játékok a PICK 3 és a PICK 4, ahol meg kell jelölni a tíz közül naponta kihúzott három vagy négy számot. Az államilag fenntartott on-line játékoknál a résztvevőnek egységáron (rendszerint 1 dollárért) teljes egységnyi - nevezési játékszelvényt adnak el, amelyek egyforma eséllyel vesznek részt a játékokban és a főnyeremény egyformán oszlik meg valamennyi nyertes szelvény között. Nincs

tapasztalat olyan módszerre, amely lehetővé teszi, hogy a résztvevő a teljes értékű on-line játékszelvény árának egy megfelelő részét vásárolja meg 0,99 dollár értékig és így a főnyeremény azzal arányos részén osztozzék.

Noha az államilag fenntartott szerencsejátékok az évek során egyre népszerűbbek lettek, akadtak egyes stagnáló időszakok, amelyek közvetlenül összefüggésbe hozhatók az egyes időpontokban a játékok iránti érdeklődés és lelkesedés szintjével. A lottó típusú játékok iránti közérdeklődés fenntartása céljából az államoknak állandóan új játék módokat kell keresni, hogy játékosokat csábítsanak az on-line játékokhoz.

A lottó játékok iránti érdeklődés növelésére vonatkozó erőfeszítések leginkább nagyobb főnyereményű, megváltoztatott szám-kombinációjú, illetve korszerűsített előnyökkel rendelkező játékok kifejlesztésére irányultak. Semmiféle kísérlet nem történt olyan módszerre, amely játékokra csábít, azáltal, hogy a játékosnak lehetőséget nyújt „aprópénzét” tenni kockára egy nagy - dollár ezreket kitevő - főnyeremény megnyerésének lehetőségére.

Mivel ez a módszer megengedi, hogy a vásárló aprópénzét olyan mennyiségben váltsa be fogadó szelvényre, amit a vásárlás időpontjában legalkalmasabbnak tart, az alábbiakban leírt játék új játékosokat fog vonzani, visszahozza az elkedvetlenedett játékosokat és növelni fogja az államilag fenntartott lottózás bevételeit.

Emellett a potenciális játékosok értékelni fogják, hogy a játék alkalmas az aprópénz osztott játékszelvényekre való átváltására, mivel a kutatások azt mutatják, hogy a legtöbb amerikai őszintén idegenkedik az aprópénzzel való bánástól és annak számolgatásától.

Tény, hogy a legtöbb amerikai inkább fogad el kisebb pénzüsszeget bankjegyekben, mint több pénzt apróban; 68 % inkább választana egy 50 dolláros bankjegyet, mint 55 dollárt érmékben. Hetvenöt százalék az aprópénzét inkább otthon tárolja, semmint venné a fáradságot az apróval való vásárlásokra. A fogyasztók 54 % - a nem fordít időt a vásárlás után az aprópénz megszámlálására. Az amerikaiak idegenkednek attól a

gondolattól, hogy aprójuk átadásával más emberek fognak az aprópénz miatt bosszankodni. Csaknem minden negyedik riportalany szerint bosszantó, amikor valaki feltartja a sort azáltal, hogy a pontos összeget keresgéli össze és fizeti ki.

Az előbbieket alapján látható, hogy szükség van olyan új on-line játékokra, amelyek vonzza a játékosokat és növeli az állami bevételeket, olyan módszer segítségével, ami kényelmes, könnyen érthető és beépíthető a jelenlegi államilag fenntartott on-line terminál és infrastruktúra rendszerekbe.

A jelen találmány tárgya, olyan on-line játérendszer és játék mód kidolgozása, amely lehetővé teszi, hogy a játékos a teljes játékszervény osztott részének megfelelő szervényeket vásároljon a vevőnek az áruk és szolgáltatások megvétele során a játék lefolytatására felhatalmazott eladótól visszakapott aprópénzével (érmével) azonos értékben.

A jelen találmány másik tárgya beépíteni a meglévő on-line technológiákba, hogy a vevő megfelelő módon beválthassa vásárlásból visszamaradt aprópénzét a teljes játékszervény osztott részének (egészen 0,99 dollárig) megfelelő - nyeremény elnyerésére lehetőséget nyújtó - játékszervényre.

A jelen találmány további tárgya olyan játék kialakítása, amely az osztott játékszervény tulajdonosának egyenlő esélyt ad részleges nyeremény elnyerésére.

A jelen találmány még további tárgya olyan játék kialakítása, amelynél a nyertes szervény tulajdonosai osztott játékszervényük viszonylagos részaránya szerint osztoznak a nyereményen.

A jelen találmány még további tárgya olyan játék kialakítása, amely a szerencsejáték fenntartójának meglévő on-line berendezésén, akár központi processzor akár PC alapú, védett vagy szabad szoftver rendszeren történik, egyszerűsítve ezáltal a megvalósítást és a napról napra történő működtetést.



Összefoglalva: a jelen találmány szerencsejáték rendszerekkel kapcsolatos és mindenféle lottó jellegű, kereskedelmi játék jellegű, továbbképző jellegű és egyéb on-line szerencsejátékoknál való alkalmazásra vonatkozik. A játék módja lehetővé teszi, hogy a játékos a teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszervényt vehessen, olyan összegben, ami neki, mint vásárlónak valamilyen áru és szolgáltatás megvétele során a játék lefolytatására felhatalmazott eladótól visszakapott aprópénzével azonos. A játékos kívánságára a játérendszer beváltja aprópénzét (érméit) a teljes játékszervény osztott részének (egészen 0,99 dollárig) megfelelő - nyeremény arányos részének elnyerésére lehetőséget nyújtó - játékszervényre. Az egyik játék módnál például, ha a vásárló újságot vesz 0,25 dollárért és 1 dollárral fizet érte, jelen találmány lehetővé teszi a vevő számára a teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszervény vásárlását a 0,75 dollár értékben, amit apróban (érmékben) visszakapott volna. A lottó árusító kielégíti kívánságát és kiad egy - a teljes érték 75/100-ad részének megfelelő értékű - „azonnal kiadott” (quick-pick) játékszervényt. A teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszervényeknek egyenlő az esélyük nyeremény megnyerésére vagy a teljes értékű játékszervény osztott részének megfelelő nyeremény rész birtokba vételére. A szerencsejáték fenntartója véletlenszerűen kihúzza a nyertes számokat. A játszma nyertesei a nyereményen a nyertes szervény viszonylagos osztott értékének arányában osztoznak. Például a nyertes játékszervények tulajdonosainak mindegyike a teljes áru játékszervények fogadási értéke szerinti nyereményeknek fogadásuk arányának megfelelő részét kapják. A játék beépülhet a szerencsejátékok fenntartók meglévő „azonnal kiadott” számokat kiválasztó, szervény nyomtató, nyertes kihúzó berendezéseibe és szüksége van saját szoftver programra vagy a meglévő nyilvántartó, fenntartó, illetve a nyereményeket megállapító szoftverek módosítására. A szervényt olyan formában kell kinyomtatni, ami megkönnyíti a teljes érték osztott részének megfelelő értékű sorsjeggyel történő játékot és tartalmaznia kell a véletlenszerűen kialakított „azonnal kiadott” számokat, a tét összegét, a játék napját, valamint biztonsági kódokat. A találmány és a játék módja alkalmazható másfajta szerencsejátékoknál, ügyességi játékoknál és egyéb hasonló játék féleségeknél.

Az ábrák rövid leírása:

1. ábra a teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszelvény minta;
2. ábra a játék lépéseit leíró folyamatábra;
3. ábra a számítógépes egységeket leíró folyamatábra.

A jelen találmány olyan on-line játékokra vonatkozik, amelyekben a játékosok tétjei közös halmazba kerülnek és a játék szabályai szerint megoszlának a kiválasztott nyertesek és a szerencsejáték fenntartója között. Ennél a játéknál a játékosok a teljes érték osztott részének megfelelő értékű játékszelvényeket vesznek, olyan összegért, ami a vevőnek - áruk és szolgáltatások megvétele során - a játék lefolytatására felhatalmazott eladótól visszakapott aprópénzével azonos. A játékrendszer elfogadja a játékos aprópénzét és beváltja egészen 0,99 dollárig, bármilyen, a nyereménynek a teljes játékszelvény osztott részének megfelelő arányú részének elnyerésére lehetőséget nyújtó játékszelvényre. Például, ha a vásárló újságot vesz 0,25 dollárért egy felhatalmazott árustól és 1 dolláros bankjeggyel fizet érte, jelen találmány lehetővé teszi a vevő számára a teljes érték 75/100-ad részének megfelelő értékű játékszelvény vásárlását, 0,75 dollár összegű pénzermék helyett. Ez a játék működésképes a meglévő szerencsejátékoknál használt berendezéseknél.

A jelen találmányt a továbbiakban az ábrákra való hivatkozásokkal ismertetjük. Az 1. ábra bemutatja az 1 játékszelvény mintát, amely tartalmazza a véletlenszerűen kialakított 2 nyolc „azonnal kiadott” számot, a 3 osztott tét értékét és a játék 4 időpontját. Az 5 vonalkód biztosítékot nyújt a hamisítás ellen és lehetővé teszi, hogy a gép leolvassa és érvényesítse a szelvényt. Az 1. ábra szerinti szelvény használatával a nyeremény előnyösen úgy nyerhető meg, hogy a szerencsejátékot fenntartó által kiadott szelvény megfelel mind a nyolc - a megfelelő sorrendben - kihúzott számnak. A szerencsejáték fenntartója egy adott játszma valamennyi eladott szelvénye által képezett halmazból kihúzza biztosítja a nyerteseket. A nyereség kritériuma nem korlátozódik arra, hogy a megfelelő számokat adott sorrendben húzzák ki, sem arra, hogy egy adott játszmahoz eladott szelvény közül legyenek kihúzva, hanem a szerencsejátékot fenntartó tetszése szerint változtatható.

A nyertesek kiválasztásának másik formájánál a szerencsejáték fenntartója véletlenszerűen kiválaszthat minden játszmahoz egy számsort. Ennek eredményeként az egyes játszmáknak lehet egy, kettő vagy több, illetve semmilyen nyertese.

A jelen találmány véletlenszerű, „azonnal kiadott” szám kiválasztót használ, de felajánlhatja a játékosoknak azt a lehetőséget, hogy a saját számaikat válasszák ki, játékszelvények megjelölésével.

A 2. ábra a játék módot leíró folyamatábrát mutatja, amely azzal az első lépéssel kezdődik, hogy a vásárló játékszelvényt kér egy mindennapi bevásárlás után visszajáró pénzért az arra feljogosított árustól (1) és az árus következő lépése a visszajáró össze - mint egy szelvény vételárának - bevitele akár közvetlenül, akár távbeviteli úton, az on-line terminálba, hogy az szelvényt bocsásson ki (2), majd a szerencsejáték fenntartójának központi számítógépe működésbe lép és elkészít egy nyolc digités osztott szelvényt (3). Miután a játék megállítja a szelvények kiadását és befejezi a nyertesek kihúzását, a központi számítógép elindítja háttér-műveleteket és a végrehajtást, beleértve a nyeremények kiszámítását, a nyertesek kiválasztását és az arányos osztalék számítását. A szerencsejáték fenntartója kihúzhatja a nyerteseket az adott játszmahoz eladott szelvények halmazából, illetve egy véletlenszerű számokat kiadó berendezés segítségével (lásd a 3. ábrát). A játékosok összehasonlítják a szelvényt a szerencsejátékot fenntartó által kihúzott számokkal (5). A találmány nem korlátozódik személyek által végzett on-line terminál műveletekre, hanem módosítható, beleértve az önkiszolgáló szelvény kiadó készülékeket is.

A 3. ábra részletesen bemutatja a nyereményt kiszámító blokkot (1), a nyertes kiválasztó blokkot (2) és az arányos részesedést kiszámító blokkot (3). Ennél a példánál, ha a bevétel alapján meghatározott főnyeremény 750,000 dollár és a szerencsejáték fenntartója három nyertest választ ki, az arányos nyeremény részesedést kiszámító blokk kiszámolja, hogy a nyeremény hogyan fog - arányossági alapon - megoszlan a nyerő szelvények tulajdonosai között. Ez úgy történik, hogy az arányos nyeremény részesedést kiszámító blokk összeadja az egyes nyertes szelvények osztott

nevezési összegét, hogy meghatározza a tét teljes összegét (ami itt $0,80 \$ + 0,75 \$ + 0,50 \$$, összesen $2,05 \$$).

A következő lépés az egyedi nyertes szelvények százalékos értékének megállapítása, azáltal, hogy azok osztott nevezési összegét elosztják a teljes tét összegével. Ennél a példánál az adott százalékos értékek $39,0 \%$, $36,6 \%$ és $24,4 \%$.

Ezután az arányos nyeresemény részesedést kiszámító blokk megállapítja a nyertesek közötti nyeresemény elosztását, megszorozva a $750,000$ dollárnyi főnyereseményt az egyes nyertes szelvények százalékos értékével. Ennek a főnyeresemény mintának arányos elosztása dollárban : $292,000 \$$, $274,000 \$$ és $183,000 \$$.

A jelen találmány alkalmas arra, hogy az államilag működtetett szerencsejátékoknál rendszeresen használt, meglévő berendezésekbe beépüljön. Ilyen berendezés például el van látva on-line terminálok megbízható hálózatával, védett vagy szabad felépítésű szoftver rendszerekkel, véletlenszerű számkiválasztó készülékekkel és szelvény nyomtató mechanizmusokkal. Szükséges a szoftver módosítása a találmány szerinti számítógép blokknál és a megfelelő távbeviteli billentyűzet bemeneti berendezésénél, amely szükség szerint a szerencsejáték árusító pénztárgépe közelében van elhelyezve. A nyertes szelvény kiválasztásának pontos módja a szerencsejáték fenntartója szempontjai szerint történhet.

Noha a jelen találmány egyik előnyös kiviteli formáját írtuk le, szükséges tudni, hogy a találmány alkalmas további módosításokra, felhasználásra és/vagy alkalmazásokra, követve annak alapelveit és beépítve a jelen kivitteltől való azon eltéréseket, amelyek az ehhez tartozó szakterület ismert, vagy megszokott gyakorlatából adódnak, és amelyekre az előbbieken bemutatott fő jellemzők alkalmazhatóak és bennfoglaltatnak a találmány témakörébe és a mellékelt igénypontok keretei közé.

Így például a találmány nem korlátozódik az egyedi játékoknál való alkalmazásra, ahogy az előbbieken leírtuk, hanem alkalmas olyan meglévő sorsjátékokba és sorsjáték jellegű játékokba való beépítésre, mint amilyen a LOTTO és olyan több

államban játszott szerencsejátékokba, mint a POWERBALL, úgy, hogy az ezekben a játékokban résztvevőknek további lehetősége nyílik osztott játékszelvényeket venni a jelenlegi teljes, rögzített áron (rendszerint 1 \$ - ért) kapható szelvények megvásárlási lehetősége mellett. Az egyedüli osztott sorsjeggyel nyerő arányos részesedése a főnyereményből a nyertes szelvénynek a teljes árú játékszelvényre vonatkoztatott százalékos nevezési értékén alapszik. Például 0,80 \$ osztott értékű játékszelvény egyetlen nyertes szelvényének tulajdonosa a játszma főnyereménye 80 % - ára jogosult. A jelen találmány még egy változata, akár egyedi, akár már meglévő szerencsejáték esetén, lehetővé teszi a vevőnek, hogy inkább közvetlenül vásárolja meg osztott játékszelvényét, mint összekapcsolva a vásárlásával, az eladótól visszajáró összegért.

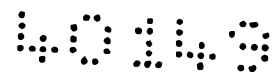
Ez lehetővé teszi, hogy a játékos eldöntse, 0,65 dolláros vagy 1,65 dolláros szelvényt vegyen-e. Az 1,65 dolláros játékszelvény példa osztott nevezési értékű és egész, teljes nevezési értékű szelvény együttes alkalmazására.

A találmány felhasználható más szerencsejátékokhoz is az on-line lottók és tombolák mellett, és alkalmazható „azonnal nyerő” lottószelvényeknél, video-lottó termináloknál, video-póker játékoknál, pénzbedobó automatáknál, BINGÓ-nál és KENÓ-nál.

Emellett a jelen találmány módosítható az interneten történő kereskedelemben való felhasználásra is, olyanképpen, hogy elektronikus vásárlás után a vevő felkerekítheti a vétel összegét a következő egész dollárra és vásárolhat elektronikus osztott játékszelvényt olyan összegben, amely megfelel az eredeti vásárlási érték és a következő egész dollár közötti különbségnek. Ennél a példánál a játékot megkönnyíti a bankkártya, illetve hitelkártya felhasználásával történő fizetés.

A találmány felhasználható még további ügyességi és ezzel kapcsolatos kölcsönös, egymás közötti fogadási játékoknál, beleértve a lóversenyeket és kutya-versenyeket, és sportfogadásokat.

Bár a jelen találmány adott kiviteli formáját írtuk le, tudomásul kell venni, hogy ez semmilyen korlátozását nem jelenti további változatoknak és módosításoknak, amelyek nyilvánvalóak, illetve magától értetődőek azok számára, akik a szakterületen jártasak. Az volt a szándékunk, hogy alkalmazása magában foglaljon minden olyan változatot és módosítást, ami a csatolt szabadalmi igénypontok területébe tartozik.



Szabadalmi igénypontok **P 03 003 80**

1. Szerencsejátékok és egyéb játékok játékszere, amelyhez tartoznak:
játékosok, akik mindegyikének tétje a meghatározott, teljes nevezési játékszervény megvételéhez szükséges összeg valamely részét képező osztott nevezési összeg;
az osztott tét összegével benevező játékosok osztott nevezésének nyilvántartását ellátó eszköz;
valamint a feltett osztott nevezési tétre kifizetett nyereményt megállapító eszköz, amennyiben a játékost nyertesnek nyilvánítják.
2. Az 1. igénypont szerinti játékszervény, azzal jellemezve, hogy a játék a teljes nevezési játékszervény osztott részének megfelelő tétre korlátozódik.
3. Az 1. igénypont szerinti játékszervény, azzal jellemezve, hogy a játék a teljes nevezési játékszervénynek megfelelő tétre is vonatkozik.
4. Az 1. igénypont szerinti játékszervény, azzal jellemezve, hogy a rendszerhez tartozik a játékos nevezését nyilvántartó eszköz, mint amilyen egy játékszervény (1), amely eszköz vásárlási hellyel van összekapcsolva, ahol a vásárló áruk vagy szolgáltatások megvásárlásakor visszajáró összeggel azonos összegért vehet a teljes-értékű játékszervény osztott részének megfelelő értékű nevezési szervényt (1) a játék lefolytatására feljogosított eladótól.
5. A 2. igénypont szerinti játékszervény, azzal jellemezve, hogy a rendszerhez tartozik a játékos nevezését nyilvántartó eszköz, mint amilyen egy játékszervény (1), amely eszköz vásárlási hellyel van összekapcsolva, ahol a vásárló vehet a teljes-értékű játékszervény osztott részének megfelelő értékű játékszervényt (1).
6. A 3. igénypont szerinti játékszervény, azzal jellemezve, hogy a rendszerhez tartozik a játékos nevezését nyilvántartó eszköz, mint amilyen egy játékszervény (1), amely eszköz vásárlási hellyel van összekapcsolva, ahol a vásárló vehet nevezési játékszervényt (1) a teljes-értékű játékszervény osztott részének megfelelő értékben.

7. Az 5. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a teljes-értékű játékszervény osztott részének megfelelő értékű nevezési játékszervény (1) értéke azonos a játék lefolytatására feljogosított eladótól áruk vagy szolgáltatások megvásárlásakor visszajáró összeggel.

8. A 6. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a teljes-értékű játékszervény osztott részének megfelelő értékű nevezési szervény (1) értéke azonos a játék lefolytatására feljogosított eladótól áruk vagy szolgáltatások megvásárlásakor visszajáró összeggel.

9. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy az osztott nevezési játékszervény (1) ugyanazzal az eséllyel játszik és azonos az esélye a nyeremény megnyerésére, mint a teljes értékű nevezési játékszervénynek.

10. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy az osztott nevezési értékű játékszervénynek (1) jelentős esélye van a teljes értékű játékszervény osztott nevezési értékének megfelelő nyeremény megnyerésére.

11. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a nyeremény egyetlen nyertesének odaítélt nyeremény összege ugyanolyan arányú része a teljes nyeremény összegnek, mint az osztott nevezési értékű játékszervény (1) a teljes-értékű játékszervénynek.

12. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy több nyertes esetén azok a teljes nyereményből olyan mértékben részesednek, mint tétjeik értékének aránya valamennyi nyertes összes tétjének teljes összegéhez viszonyítva.

13. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a játékot on-line terminál hálózaton folytatják le.

14. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a játékot PC - alapú hálózaton folytatják le.

15. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a játékot adatátviteli rendszeren folytatják le.

16. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a játékot az interneten folytatják le.

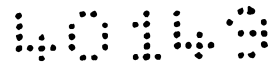
17. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a játérendszer el van látva olyan eszközzel, amely nyilvántartja a játékosok osztott nevezési játékszerveinek (1) bank- vagy hitelkártya, illetve egyéb elfogadott fizetési eszköz segítségével történő megvásárlását.

18. Az 1. igénypont szerinti játérendszer, azzal jellemezve, hogy a játérendszer el van látva olyan eszközzel, amely nyilvántartja a játékosok osztott nevezési játékszerveinek (1) elfogadott, nem készpénzzel való fizetési eszköz segítségével történő megvásárlását.

A meghatalmazott

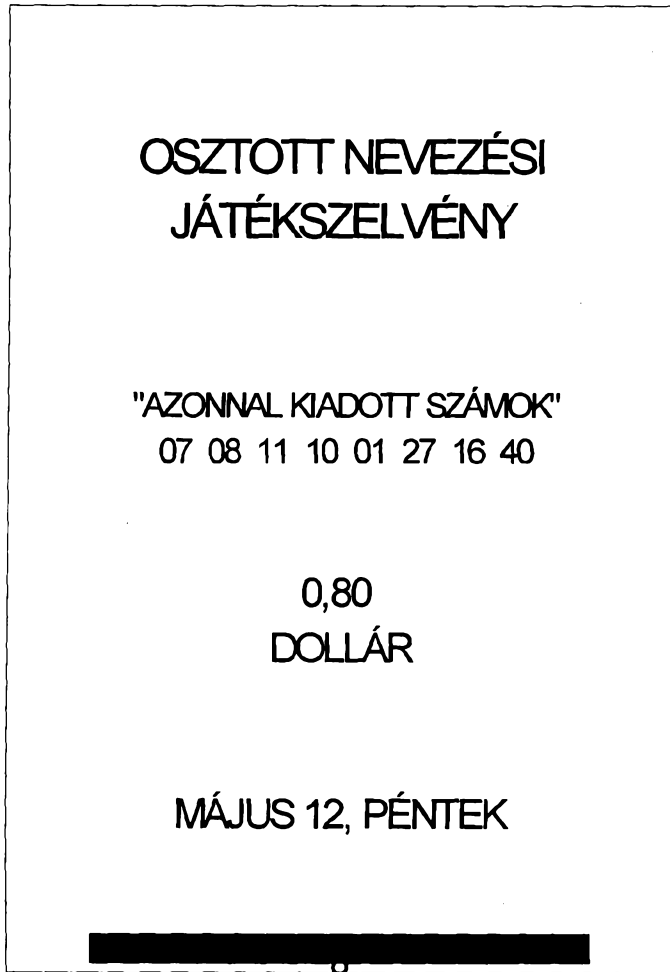
~~Dr. Bokor Tamás~~
szabadalmi ügyvivő
az S.B.G. & K. Szabadalmi Ügyvivői Iroda
tagja
H-1062 Budapest, Andrásy út 113.
Telefon: 461-1000 Fax: 461-1099

3 rajt, 3 db



P0300380

1. ÁBRA



← 1.

← 2.

← 3.

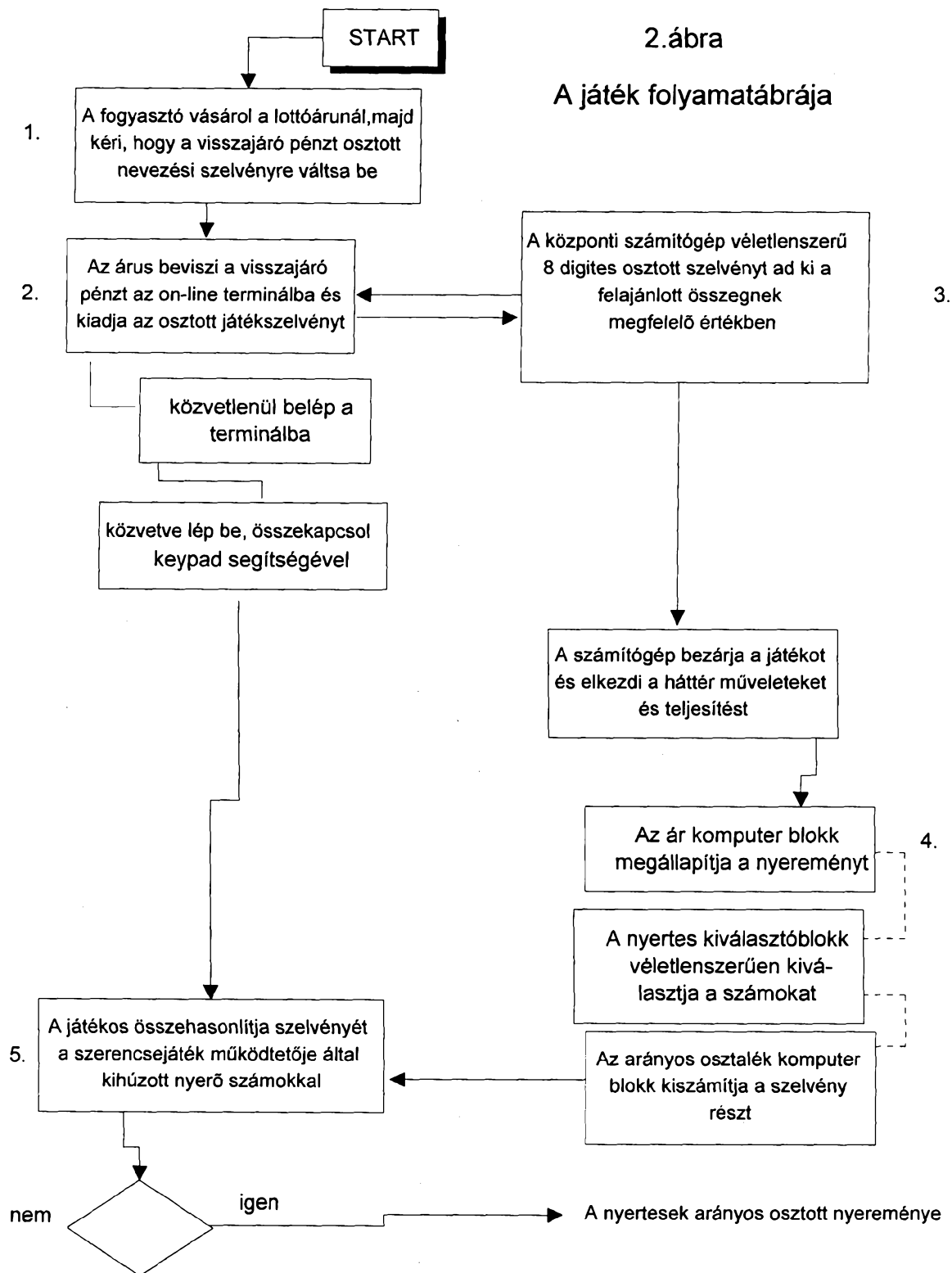
← 4.

← 5.



KÖZZÉTÉTELI
MŰDÖRŐ

P0300380



KÖZZÉTÉTELI
PÉLDÁNY

P0300380



3.ábra Számítási képletek

Kiszámítja a nyeremény összegét összeadva az eladott játék szelvényekért befolyt összeget és alkalmazva a szponzor nyeremény elosztási egyenletet

első szelvény tétje + a következő szelvény tétje, stb. = teljes eladási összeg
 Teljes eladási összeg x nyeremény elosztási egyenlet = a nyeremények összege
 (ennél a példánál 750,000 dollár)

Véletlenszerűen kihúzzák a egy adott játszmánál eladott valamennyi szelvény halmazából
 (Ennél a példánál 3 nyertes van)

1.sz.nyertes = 0,80 dolláros osztott szelvény
 2.sz.nyertes = 0,75 dolláros osztott szelvény
 3.sz.nyertes = 0,50 dolláros osztott szelvény

Kiszámítja a nyertes(ek) arányos részét a nyereményből

1.lépés: kiszámítja a nyertes szelvények fogadási összegét
 A teljes fogadási összeg = 2,50 dollár : (0,80 + 0,75 + 0,50)

2.lépés: kiszámítja a nyerő szelvények százalékos értékét.

1.sz.nyertes szelvény = 39,0 % (0,80 / 2,05)
 2.sz.nyertes szelvény = 36,6 % (0,75 / 2,05)
 3.sz.nyertes szelvény = 24,4 % (0,50 / 2,05)

3.lépés: kiszámítja a nyeremény felosztását

1.sz.nyertes szelvény = 292,500 dollár (39,0 x 750,000)
 2.sz.nyertes szelvény = 274,500 dollár (24,4 x 750,000)
 3.sz.nyertes szelvény = 183,000 dollár (24,4 x 750,000)