

(12) МЕЖДУНАРОДНАЯ ЗАЯВКА, ОПУБЛИКОВАННАЯ В СООТВЕТСТВИИ С  
ДОГОВОРом О ПАТЕНТНОЙ КООПЕРАЦИИ (РСТ)

(19) Всемирная Организация  
Интеллектуальной Собственности  
Международное бюро



(10) Номер международной публикации  
**WO 2010/074664 A1**

(43) Дата международной публикации  
**01 июля 2010 (01.07.2010)**

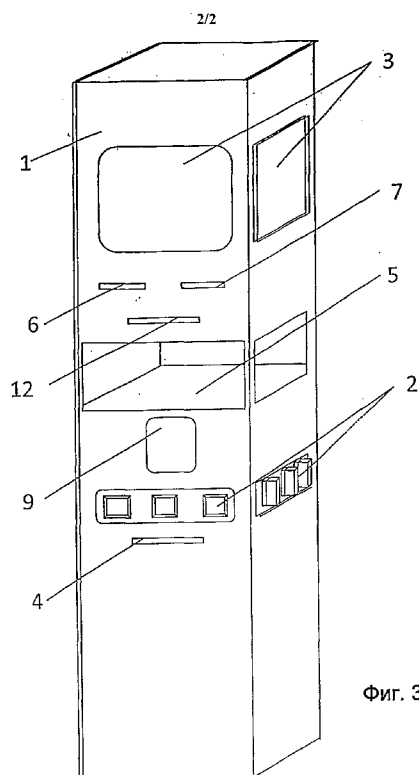
**РСТ**

- (51) Международная патентная классификация:  
*G07F 17/32* (2006.01) *G06Q 50/00* (2006.01)  
*A63F 13/00* (2006.01)
- (21) Номер международной заявки: РСТ/UA2009/000070
- (22) Дата международной подачи:  
23 декабря 2009 (23.12.2009)
- (25) Язык подачи: Русский
- (26) Язык публикации: Русский
- (30) Данные о приоритете:  
и 2008 14898 24 декабря 2008 (24.12.2008) UA  
и 2009 12961 14 декабря 2009 (14.12.2009) UA
- (72) Изобретатель; и  
(71) Заявитель : МАСЛОВ, Валерий Федорович (MASLOV, Valeriy Fedorovich) [UA/UA]; ул.  
Березняковская, 16 А-165, Киев, 02152, Киев (UA).
- (74) Агент: МОГИЛЕВСКИЙ, Валентин Михайлович (MOGILEVSKY, Valentin Mikchailovich); ООО  
«Иннотек-К» а/я 23, Киев, 01042, Киев (UA).
- (81) Указанные государства (если не указано иначе, для каждого вида национальной охраны): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) Указанные государства (если не указано иначе, для каждого вида региональной охраны): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), евразийский (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), европейский патент (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE,

[продолжение на следующей странице]

(54) Title: ENTERTAINMENT DEVICE

(54) Название изобретения : РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ



Фиг. 3

(57) Abstract: An entertainment device that allows several players to play the same game comprises a housing, a control unit with software installed thereon which makes it possible for players to influence the result of a game, a game control panel, an information output unit, a unit for accepting payments for playing the game and a unit for amassing and paying out a prize pool. The control unit of the device is provided with software that allows several players to play a game successively during a specified time interval, to record the game results of each player, to compare the game results of all the players and to determine the best result. The device comprises a unit for recording the game result on a carrier and making the carrier available to the player, and a unit for reading from the information carrier, upon an instruction from which unit, after expiration of the time given for playing game, access to the unit for amassing and paying out the prize pool becomes available so that the player having the carrier with the best game result can receive the prize pool. In a preferred embodiment, the device has a tetrahedral housing so that a control panel and an information output unit can be arranged on more than one side of the housing.

(57) Реферат:

[продолжение на следующей странице]

WO 2010/074664 A1



IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO,  
SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM,  
GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

— до истечения срока для изменения формулы  
изобретения и с повторной публикацией в случае  
получения изменений (правило 48.2(h))

**Опубликована:**

— с отчётом о международном поиске (статья 21.3)

---

Развлекательный аппарат для игры в одну игру несколькими игроками содержит корпус, блок управления с установленной в нем программой, обеспечивающей возможность игрокам влиять на результат игры, пульт управления игрой, устройство вывода информации, устройство приема платежей за ведение игры и устройство накопления и выдачи выигрышного фонда. В блоке управления аппарата установлена программа, обеспечивающая возможность ведения игры в течение задаваемого промежутка времени последовательно несколькими игроками, фиксирование результата игры каждого игрока, сравнение результатов игры всех игроков и определение лучшего результата. Аппарат содержит блок записи результата игры на носитель и выдачи носителя игроку и блок считывания с носителя информации, по команде с которого после истечения задаваемого на ведение игры промежутка времени открывается доступ в устройство накопления и выдачи выигрышного фонда для получения выигрышного фонда игроком, на носителе которого записан лучший результат игры. В предпочтительном варианте осуществления аппарат имеет четырехгранный корпус, а пульт управления и устройство вывода информации расположены более чем на одной стороне корпуса.

## РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ АППАРАТ

## Область техники

Изобретение относится к развлекательным устройствам, а точнее, к  
5 развлекательным аппаратам, которые начинают работу после ввода в них жетонов,  
монет или бумажных денег.

## Уровень техники

Одним из видов развлекательных устройств являются игровые автоматы.  
Игровой автомат – это специальное оборудование (механическое, электрическое,  
10 электронное и иное техническое оборудование), установленное в игорном заведении и  
используемое для проведения игр с денежным выигрышем без участия в указанных  
играх представителей игорного заведения.

Как правило, игровой автомат содержит корпус и размещенные в нем блок  
управления, устройство вывода информации, пульт управления игрой, устройство  
15 приема платежей и устройства выдачи выигрыша. Блок управления может  
представлять собой стандартный компьютер или материнскую плату с  
соответствующими устройствами – процессором, видео- и звуковыми картами, блоком  
питания и т.д. Устройством вывода информации служит обычно монитор. Пульт  
управления может быть отдельным или его функцию может выполнять монитор с  
20 сенсорным экраном. Работа игрового автомата управляется программой,  
установленной в блоке управления.

Обычно в игре на одном игровом автомате участвует один игрок. Он вводит в  
устройство приема платежей жетоны, монеты или купюры. Введение платежа  
инициирует игру. Одновременно платеж служит ставкой в игре. В ходе игры игрок  
25 может увеличивать ставку введением дополнительных жетонов, монет или купюр и в  
случае выигрыша получает соответствующее выигрышу количество жетонов, монет  
или купюр, которое отличается от количества введенных.

Известны аппараты, в которых реализована возможность одновременной игры  
одновременно нескольких человек (см., например, патент РФ 34267 на полезную  
30 модель). Однако на этом аппарате каждый игрок ведет свою игру отдельно и каждый  
игрок полностью автономен в реализации случайного выпадения результата игры  
после сделанной им ставки, определяемого генератором случайных чисел,  
заложенным в программу игры. Для каждого игрока предусмотрено отдельное  
устройство приема платежей и устройство выдачи выигрыша.

Недостаток этого аппарата заключается в том, что при игре на нем игроки лишены возможности влиять на результат игры и, следовательно, состязаться друг с другом и получать по результатам игры выигрыш, размер которого определяется результатами игры всех игроков.

5 Этих недостатков лишен развлекательный аппарат, описанный в патенте Украины № 29432 на полезную модель. В этом аппарате в блоке управления установлена управляющая программа, предусматривающая возможность влияния игроков на результат игры, устройство приема платежей выполняет только функцию инициирования игры, а функцию выдачи выигрыша выполняет введенное в аппарат  
10 устройство принятия и выдачи ставок, выполненное с возможностью принятия ставок от всех игроков и выдачи выигрыша в виде суммы всех ставок выигравшему игроку.

Однако этот аппарат имеет свои недостатки. Для игры на нем необходимо одновременное присутствие двух или более игроков, а для определения выигравшего игрока всем участникам необходимо ждать пока последний игрок закончит игру.

15 **Сущность изобретения**

В основу изобретения поставлена задача разработать развлекательный аппарат, обеспечивающий возможность для игры в одну игру практически неограниченному количеству игроков без одновременного присутствия всех игроков.

В развлекательном аппарате, содержащем корпус, блок управления с  
20 установленной в нем программой, обеспечивающей возможность игрокам влиять на результат игры, пульт управления игрой, устройство вывода информации, устройство приема платежей за ведение игры и устройство накопления и выдачи выигрышного фонда, согласно изобретению поставленная задача решена тем, что в блоке управления установлена программа, обеспечивающая возможность ведения игры в  
25 течение задаваемого промежутка времени последовательно несколькими игроками, фиксирование результата игры каждого игрока, сравнение результатов игры всех игроков и определение лучшего результата, при этом аппарат содержит блок записи результата игры на носитель и выдачи носителя игроку и блок считывания с носителя информации, по команде с которого после истечения задаваемого на ведение игры  
30 промежутка времени открывается доступ в устройство накопления и выдачи выигрышного фонда для получения ставок игроком, на носителе которого записан лучший результат игры.

Этот аппарат обеспечивает возможность ведения игры последовательно несколькими игроками. Однако количество игроков, которые могут сыграть, ограничено задаваемым промежутком времени, в течение которого возможно ведение игр. Например, если игра длится в среднем 10 минут, а заданный промежуток времени, в течение которого возможно ведение игр, составляет два часа, то сыграть  
5 сможет максимум двенадцать человек.

Поэтому в основу изобретения поставлена еще одна задача - разработать развлекательный аппарат, позволяющий увеличить количество игроков, которые могут сыграть в течение задаваемого промежутка времени.

10 Согласно изобретению поставленная задача решается тем, что развлекательный аппарат имеет многогранный корпус, а пульт управления и устройство вывода информации расположены более чем на одной стороне корпуса.

Предпочтительно, чтобы пульт управления и устройство вывода информации были расположены на каждой стороне корпуса.

15 Предпочтительно, чтобы корпус был выполнен виде четырехгранника, но он может быть выполнен в виде трехгранника, пятигранника и т.п.

#### Описание чертежей

На фиг. 1 схематически показан общий вид аппарата, на фиг. 2 - отдельно устройство для накопления и выдачи выигрышного фонда, на фиг. 3 схематически  
20 изображен общий вид аппарата для одновременной игры несколькими игроками, на фиг. 4 – отдельно устройство для накопления и выдачи выигрышного фонда аппарата, показанного на фиг. 3.

#### Предпочтительные варианты осуществления изобретения

Развлекательный аппарат, показанный на фиг. 1, содержит корпус 1, установленный внутри корпуса блок управления (не показан), пульт управления игрой  
25 2 (в случае использования монитора типа “touch screen” он может выполнять функцию пульта управления), устройство вывода информации 3 в виде монитора, устройство приема платежей 4, устройство накопления и выдачи выигрышного фонда 5, блок 6 записи результата игры каждого игрока на носитель и выдачи носителя с записанными  
30 результатами игры игроку и блок 7 считывания с носителя информации. В качестве носителя информации может служить картонная карточка или бумажный чек, а блок 6 может быть выполнен в виде печатающего устройства, которое наносит на карточку кодированное графическое изображение. Блок 7 может быть выполнен в виде

сканирующего устройства, которое способно считывать закодированную в графическом изображении, нанесенном на карточку или чек, информацию. На фиг. 1 показаны выход из блока 6 и вход в блок 7 в виде щелей. Остальная часть этих блоков находится внутри корпуса 1.

5 На фиг. 2 показан один из возможных вариантов выполнения устройства 5 накопления и выдачи выигрышного фонда. Устройство 5 содержит прозрачную переднюю стенку 8, с окном 9. В верхней стенке 10 устройства выполнена щель 11 для ввода в устройство купюр, монет или жетонов, куда они попадают из приемника 12 купюр, монет или жетонов (фиг. 1), который пропускает только купюры, монеты или  
10 жетоны одного заранее установленного достоинства. Внутри устройства 5 на штоке 13 установлена с возможностью перемещения вверх и вниз площадка 14. Механизм перемещения штока 13 не показан. Устройство 5 может быть встроено в корпус 1 аппарата, но может быть и отдельностоящим. В варианте исполнения, когда устройство 5 встроено в корпус 1 аппарата, верхняя крышка 10 со щелью 11 может  
15 отсутствовать и купюры, монеты или жетоны из приемника 12 попадают прямо на площадку 14.

Аппарат работает следующим образом.

Управляющая программа показывает на мониторе игру, размер взноса в выигрышный фонд и время, когда возможность ведения игры будет прекращена и  
20 выигравший игрок сможет получить свой выигрыш. Каждый игрок, который желает принять участие в игре, введением в устройство приема платежей 4 монеты, жетона или купюры платит за ведение игры и тем самым инициирует игру. После этого игрок вносит в выигрышный фонд сумму, размер которой указан на мониторе 3, вводя в приемник 12 купюру, монету или жетон. Через щель 11 в верхней стенке 10  
25 устройства 5 монета, жетон или купюра попадает на площадку 14, которая на протяжении всего промежутка времени, отведенного на игру, находится в крайнем верхнем положении, рассчитанном так, чтобы в объеме между площадкой 13 и стенкой 10 могла поместиться вся сумма выигрышного фонда, которая может быть образована в течение максимального промежутка времени, которое может быть  
30 отведено на игру.

В блоке управления 2 аппарата установлена одна или несколько игровых программ, носящих развлекательный характер и имеющих алгоритм, позволяющий выиграть участнику, имеющему более быструю реакцию, способность предугадывать

исход событий, интеллект и т.д. В конечном счете, выигрыш в этих играх зависит от самого игрока.

Примеры нескольких игр.

Игра 1 «Timer»

5 На мониторе показан электронный секундомер с цифрами секунд, десятых и сотых долей секунд. Секундомер запускается и он начинает отсчитывать время (отсчет может быть как прямой, так и обратный). Игрок имеет возможность в любой момент остановить секундомер. Выигрывает тот игрок, который остановил секундомер в момент, когда на нем сумма, образованная цифрами, самая большая  
10 (маленькая).

Игра 2 «Darts»

На мониторе показана мишень для попадания дротиков известной игры «Дартс». По ней с определенной скоростью по произвольным траекториям перемещается точка возможного попадания дротика. Игрок в любой момент может  
15 остановить перемещение этой точки (определить место попадания дротика) и получить, в зависимости от сектора мишени, где остановлена точка, соответствующее количество очков. Каждый из игроков имеет одинаковое количество попыток и выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Игра 3 «Beer Party»

20 На мониторе отображаются два крана, каждый для одного игрока и две емкости (бокал, кружка и т.п.) для жидкости. При инициализации игры оба крана начинают наливать жидкость в соответствующие емкости. Каждый из игроков имеет возможность в любой момент закрыть свой кран. Выигрывает игрок, максимально наполнивший емкость жидкостью и при этом не переливший через край емкости.

25 Любые остальные установленные в аппарате игровые программы также носят аналогичный характер и предоставляют игрокам возможность влиять на результат игры.

Игроки ведут игру с помощью пульта управления игрой 3. После того, как очередной игрок закончил игру, блок 6 выдает ему носитель с записанным  
30 результатом игры. По мере того, как в течение отведенного на игру промежутка времени в игру вступают новые игроки, возрастает размер выигрышного фонда. Он равен сумме разового взноса игрока в выигрышный фонд, умноженной на количество сыгранных игр. На мониторе может отображаться несколько лучших на текущий

6

момент времени результатов игры. Игрок, неудовлетворенный своим результатом, может сыграть еще один или несколько раз, снова уплатив за игру и, соответственно, сделав взнос в выигрышный фонд. За несколько минут до истечения промежутка времени, отведенного на ведение игры, возможность вступить в игру блокируется.

5 После истечения времени, отведенного на ведение игры, игрок, показавший лучший результат, вставляет соответствующий этому результату носитель информации в блок 7 считывания информации. Считанная информация поступает в блок управления и по его команде открывается доступ в устройство накопления и выдачи выигрышного фонда 5. При использовании устройства 5, показанного на фиг. 10 2, это достигается тем, что шток 13 уходит вниз, увлекая площадку 14, на которой находится выигрышный фонд. После того, как площадка 14 окажется ниже уровня окна 9 движение штока прекращается и игрок через окно 9 может забрать свой выигрыш. Специалисту в этой области понятно, что устройство 5 может иметь и другую конструкцию.

15 На фиг. 3 показан развлекательный аппарат с четырехгранным корпусом. В этом аппарате устройство приема платежей 4, блок 6 записи результата игры каждого игрока на носитель и выдачи носителя с записанными результатами игры игроку, блок 7 считывания с носителя информации и окно 9 устройства накопления и выдачи выигрышного фонда 5 расположены только на одной стороне корпуса 1, а пульта управления 2 и устройства вывода информации 3 расположены на каждой стороне 20 корпуса 1. На фиг. 3 видна только одна из боковых сторон корпуса 1, но такой же вид имеют вторая боковая сторона и задняя сторона корпуса 1. Понятно, что при четырехгранном корпусе пульта управления 2 и устройства вывода информации 3 могут быть расположены не на всех сторонах корпуса, а только на двух или трех 25 сторонах корпуса. Также понятно, что при четырехгранном корпусе устройство приема платежей 4, блок 6 записи результата игры каждого игрока на носитель и выдачи носителя с записанными результатами игры игроку, блок 7 считывания с носителя информации и окно 9 устройства накопления и выдачи выигрышного фонда 5 также могут быть расположены более, чем на одной стороне корпуса. Но это 30 привело бы к усложнению конструкции аппарата.

Если на развлекательном аппарате, показанном на фиг. 1, игроки могут играть только последовательно один за другим, то на развлекательном аппарате, показанном на фиг. 3, игру могут вести несколько игроков одновременно, причем их количество



7

определяется количеством сторон корпуса, на котором расположены пульт управления игрой и устройство вывода информации.

Развлекательный аппарат согласно изобретению может быть установлен в местах, где человек пребывает определенное время и развлекается, например, в кафе, ресторане, казино, бильярдном клубе. На ведение игры может быть отведено, например, два - три часа. Сыграв в игру, игроку нет необходимости находиться возле развлекательного аппарата и следить за результатами игры других игроков. Он может подойти к аппарату всего один раз - после истечения времени, отведенного на игру, для того, чтобы узнать окончательные результаты игры, и в случае, если его результат лучший, получить выигрышный фонд. Более того, сыграв в игру, игрок может вообще уйти из заведения, в котором установлен развлекательный аппарат, и поручить получение выигрышного фонда в случае, если по окончательным результатам игры его результат окажется лучшим, другому лицу, передавав ему свой носитель с записанным результатом игры.

Таким образом, в развлекательном аппарате согласно изобретению обеспечена возможность для игры практически неограниченному количеству игроков без одновременного присутствия всех игроков до завершения игры последним игроком.

20

25

30

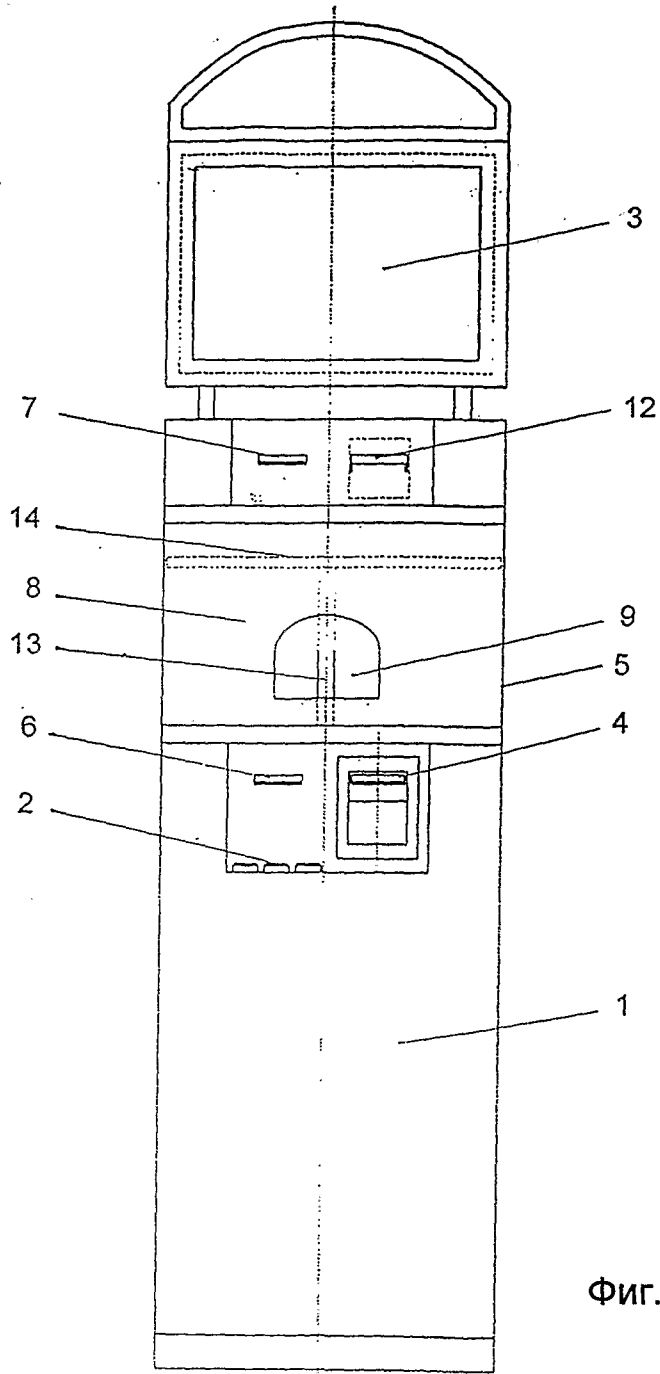
## Формула изобретения

1. Развлекательный аппарат для игры в одну игру несколькими игроками,  
5 содержащий корпус, блок управления с установленной в нем управляющей программой, обеспечивающей возможность игрокам влиять на результат игры, пульт управления игрой, устройство вывода информации, устройство приема платежей за ведение игры и устройство накопления и выдачи выигрышного фонда, отличающийся тем, что в блоке управления установлена программа,  
10 обеспечивающая возможность ведения игры в течение задаваемого промежутка времени последовательно несколькими игроками, фиксирование результата игры каждого игрока, сравнение результатов игры всех игроков и определение лучшего результата, при этом аппарат содержит блок записи результата игры на носитель и выдачи носителя игроку и блок считывания с носителя информации, по команде с  
15 которого после истечения задаваемого на ведение игры промежутка времени открывается доступ в устройство накопления и выдачи выигрышного фонда для получения накопленного за время ведения игры выигрышного фонда игроком, на носителе которого записан лучший результат игры.

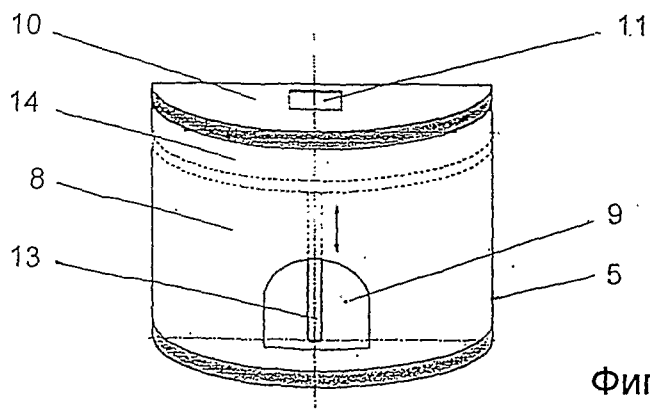
2. Развлекательный аппарат по п. 1, отличающийся тем, что аппарат имеет  
20 многогранный корпус, а пульт управления и устройство вывода информации расположены более чем на одной стороне корпуса.

3. Развлекательный аппарат по п. 2, отличающийся тем, что пульт управления и устройство вывода информации расположены на каждой стороне корпуса.

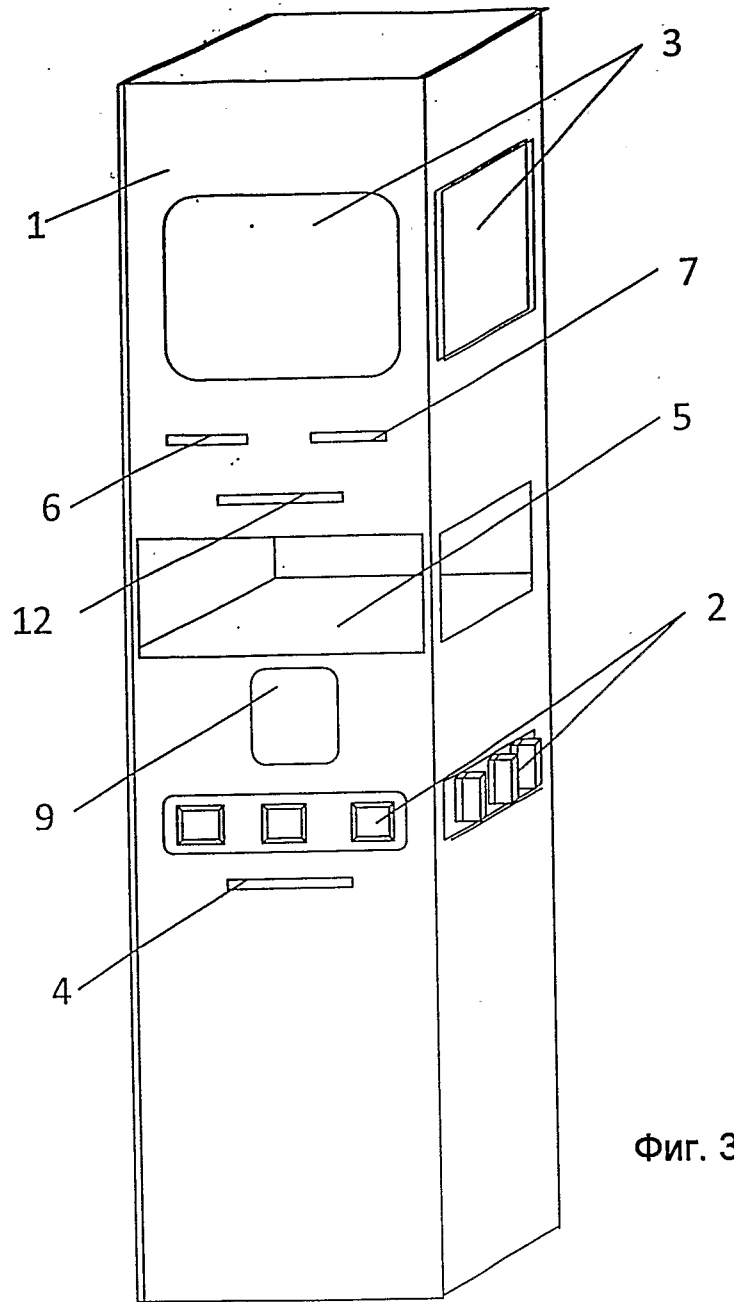
4. Развлекательный аппарат по п. 2 или 3, отличающийся тем, что корпус  
25 выполнен виде четырехгранника.



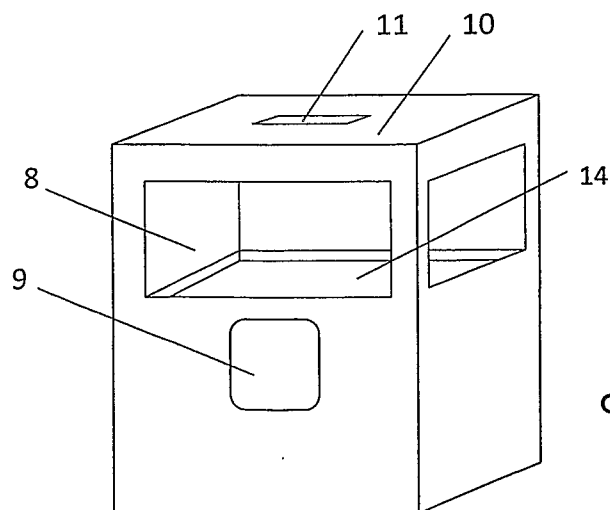
Фиг. 1



Фиг. 2



Фиг. 3



Фиг. 4

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.  
PCT/UA 2009/000070

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		<i>G07F 17/32 (2006.01)</i> <i>A63F 13/00 (2006.01)</i> <i>G06Q 50/00 (2006.01)</i>
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) G07F 17/00-17/34, A63F 3/00, 3/08, 5/04, 9/00, 9/20-9/24, 13/00-13/12, G06Q 50/00		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) Depatisnet, EAPATIS, Esp@cenet, KIPRIS, PAJ, RUPTO, SIPO, USPTO, WIPO		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	UUA 29432 U (MASLOV VALERY FEDOROVICH) 10.01.2008, column 4, last paragraph, column 5, first paragraph	1-4
Y	US 61 10044 A (RICHARD H. STERN) 29.08.2000, column 2, line 60-column 3, line 15, column 4, lines 31-38, column 6, lines 10-17, column 9, lines 59-61, claim 9, figures 1, 3	1-4
Y	JP 2007289449 A (TAITO CORP +) 08.11.2007	2-4
A	RU 2335018 C2 (AYDZHITI) 27.09.2008	1-4
A	US 2007/0032295 A1 (ROBERT LINLEY MUIR et al.) 08.02.2007	1-4
A	JP 6254259 A (NIPPON SIGNAL CO LTD +) 13.09.1994	1-4
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 06 April 2010		Date of mailing of the international search report 22 April 2010
Name and mailing address of the ISA/  RU		Authorized officer
Facsimile No.		Telephone No.

# ОТЧЕТ О МЕЖДУНАРОДНОМ ПОИСКЕ

Международная заявка №  
PCT/UA 2009/000070

**А. КЛАССИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТА ИЗОБРЕТЕНИЯ:** *G07F 17/32 (2006.01)*  
*A63F 13/00 (2006.01)*  
*G06Q 50/00 (2006.01)*

Согласно Международной патентной классификации МПК

**В. ОБЛАСТЬ ПОИСКА:**

Проверенный минимум документации (система классификации с индексами классификации):  
G07F 17/00-17/34, A63F 3/00, 3/08, 5/04, 9/00, 9/20-9/24, 13/00-13/12, G06Q 50/00

Другая проверенная документация в той мере, в какой она включена в поисковые подборки:

Электронная база данных, использованная при поиске (название базы и, если, возможно, используемые поисковые термины): DEPATISNET, EAPATIS, Esp@cenet, KIPRIS, PAJ, RUPTO, SIPO, USPTO, WIPO

**С. ДОКУМЕНТЫ, СЧИТАЮЩИЕСЯ РЕЛЕВАНТНЫМИ:**

Категория*	Цитируемые документы с указанием, где это возможно, релевантных частей	Относится к пункту №
Y	UA 29432 U (МАСЛОВ ВАЛЕРИЙ ФЕДОРОВИЧ) 10.01.2008, кол. 4, последний абз.- кол. 5, первый абз.	1-4
Y	US 6110044 A (RICHARD H. STERN) 29.08.2000, кол. 2, строка 60-кол. 3, строка 15, кол. 4, строки 31-38, кол. 6, строки 10-17, кол. 9, строки 59-61, п. 9 формулы, фиг. 1, 3	1-4
Y	JP 2007289449 A (TAITO CORP +) 08.11.2007	2-4
A	RU 2335018 C2 (АЙДЖИТИ) 27.09.2008	1-4
A	US 2007/0032295 A1 (ROBERT LINLEY MUIR et al.) 08.02.2007	1-4
A	JP 6254259 A (NIPPON SIGNAL CO LTD +) 13.09.1994	1-4

последующие документы указаны в продолжении графы С.  данные о патентах-аналогах указаны в приложении

\* Особые категории ссылочных документов:

<p><b>A</b> документ, определяющий общий уровень техники и не считающийся особо релевантным</p> <p><b>E</b> более ранняя заявка или патент, но опубликованная на дату международной подачи или после нее</p> <p><b>L</b> документ, подвергающий сомнению притязание (я) на приоритет, или который приводится с целью установления даты публикации другого ссылочного документа, а также в других целях (как указано)</p> <p><b>O</b> документ, относящийся к устному раскрытию, использованию, экспонированию и т.д.</p> <p><b>P</b> документ, опубликованный до даты международной подачи, но после даты испрашиваемого приоритета</p>	<p><b>T</b> более поздний документ, опубликованный после даты международной подачи или приоритета, но приведенный для понимания принципа или теории, на которых основывается изобретение</p> <p><b>X</b> документ, имеющий наиболее близкое отношение к предмету поиска; заявленное изобретение не обладает новизной или изобретательским уровнем, в сравнении с документом, взятым в отдельности</p> <p><b>Y</b> документ, имеющий наиболее близкое отношение к предмету поиска; заявленное изобретение не обладает изобретательским уровнем, когда документ взят в сочетании с одним или несколькими документами той же категории, такая комбинация документов очевидна для специалиста</p> <p><b>&amp;</b> документ, являющийся патентом-аналогом</p>
---	--

Дата действительного завершения международного поиска: 06 апреля 2010 (06.04.2010)	Дата отправки настоящего отчета о международном поиске: 22 апреля 2010 (22.04.2010)
--	---

Наименование и адрес ISA/RU ФГУ ФИПС РФ, 123995, Москва, Г-59, ГСП-5, Бережковская наб., 30,1 Факс: (499) 243-3337	Уполномоченное лицо:  Н. Лаврентьева  Телефон № (499) 240-25-91
---	---