



(12) **CERERE DE BREVET DE INVENȚIE**

(21) Nr. cerere: **a 2020 00058**

(22) Data de depozit: **07/02/2020**

(41) Data publicării cererii:
28/08/2020 BOPI nr. **8/2020**

(71) Solicitant:
• **SIMCELESCU NICOLAE DANIEL,**
STR.TIGRULUI, NR.12, AP.15, TIMIȘOARA,
TM, RO

(72) Inventatori:
• **SIMCELESCU NICOLAE DANIEL,**
STR.TIGRULUI, NR.12, AP.15, TIMIȘOARA,
TM, RO

(74) Mandatar:
CONSTANTIN GHIȚĂ OFFICE S.R.L.,
B-DUL TAKE IONESCU NR.24-28, SC.B,
AP.2, TIMIȘOARA, JUDEȚUL TIMIȘ

(54) **JOC DE NOROC PROGRESIV**

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de poker progresiv, practicabil fie în cazinouri, ori cluburi de poker, fie ca joc de grup privat. Jocul conform invenției se compune dintr-o masă (1) ovală, în jurul căreia se așază între doi și șase jucători (P1...P6), un crupier (C), un jeton buton (D) dealer, ce reprezintă punctul de pornire a distribuției cărților, și un suport (S) de jetoane; pe masă (1), în dreptul fiecărui jucător (P1...P6) sunt conturate 13 căsuțe (CB1...CB5, CM1...CM5, CT1...CT3) individuale de joc, dispuse pe trei linii (LB, LM și LT) ale căsuțelor: de bază, de mijloc și de top.

Revendicări: 2

Figuri: 8

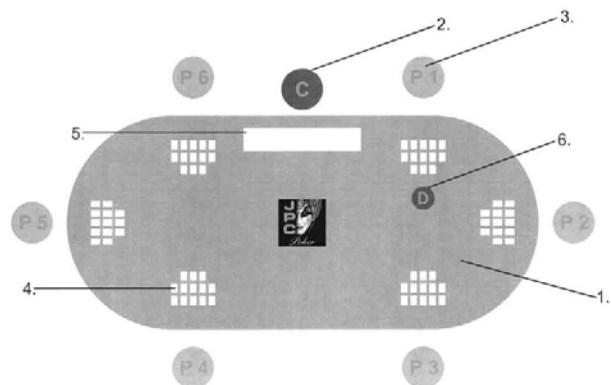


Fig. 1



55

| | |
|--|---------------|
| OFICIUL DE STAT PENTRU INVENȚII ȘI MĂRCI | |
| Cerere de brevet de invenție | |
| Nr. | a. 2020 00058 |
| Data depozit | 07-02-2020 |

Joc de noroc progresiv

Invenția se referă la un joc de poker progresiv, practicabil fie în cazinouri, ori cluburi de poker, fie ca joc de grup privat.

Este cunoscut brevetul RO 130047 B 1 "JOC DE NOROC MULTIPLU" care este un joc de noroc ce include 3 jocuri deja cunoscute, ruletă, poker și loto, utilizând un disc rotativ cu inscripționări, un element rotativ, cu ajutorul căruia se pot juca simultan aceste trei jocuri, conform unor reguli specifice de joc. Această invenție prezintă dezavantajul de a fi foarte complicată și greu de înțeles, depinzând de un mecanism complex care necesită cunoștințe specifice în domeniu.

Mai este cunoscut brevetul RO 110782 B 1 "JOC DE NOROC" care se compune dintr-o masă de joc prevăzută cu un element rotativ cu 24 de sectoare și zaruri cu 12 fețe. Acest joc prezintă dezavantajul că are o piesă mecanism foarte complicată cu multe subansamble, mici și greu de realizat tehnic, iar regeulile de joc sunt dificil de aplicat.

Problema pe care o rezolvă invenția este realizarea unui joc simplu, ieftin și atractiv, utilizabil în cazinouri sau în grupuri private, care dezvoltă capacitățile intelectuale ale utilizatorilor. Baza materială a jocului este ieftină și ușor de confecționat.

Jocul de noroc progresiv conform invenției înlătură dezavantajele de mai sus prin aceea că se poate practica în cadrul unui cazinou, ori într-o sală de poker, sau ca joc de grup privat acasă.

Jocul de noroc progresiv se poate juca pe o masă de joc specială, ovală, inscripționată (sau în cazul jocului de grup privat, se joacă pe o față de masă inscripționată sau nu). În jurul acesteia se așează între 2 și 6 jucători, care au în fața locului de joc niște căsuțe individuale în număr de 13 fiecare, așezate pe 3 rânduri: 2 rânduri de 5 și un rând (cel superior) de 3 căsuțe. Pe masă se mai află un jeton buton dealer D (disc de plastic inscripționat pe ambele fețe cu litera D), care reprezintă punctul de pornire al distribuției cărților.

În cadrul cazinourilor sau a sălilor de poker, există un crupier (cel care împarte cărțile) care supraveghează corectitudinea jocului și efectuarea calculelor.

În cazul unui joc de grup privat rolul crupierului este luat succesiv în sensul acelor de ceasornic, de către jucătorii de la masă.

Avantaje:

1. Jocul de poker progresiv utilizează în cazinouri o masă specială cu 6 locuri + crupier, iar în cazul jocurilor de grup private, poate fi sub forma unei fețe de masă care se poate pune oriunde (cu accesorii simple și ușor de procurat)
2. Regulile de joc se învață progresiv și antrenează utilizatorii și pasionați prin înlănțuirea hazardului cu inteligența proprie.
3. Jocul de noroc progresiv poate fi comercializat în ambalajul său și pus la dispoziția pasionaților, inclusiv pe internet.
4. Jocul dezvoltă abilitățile intelectuale ale jucătorilor

Se dau două exemple de realizare a invenției în legătură cu figurile:

Fig. 1 Schema mesei de joc în cazinou sau cluburi de poker

Fig. 2 Distribuția căsuțelor individuale ale utilizatorilor

Fig. 3 Linia de căsuțelor de bază

Fig. 4 Linia căsuțelor de mijloc

Fig. 5 Linia căsuțelor de top

Fig. 6 Butonul dealer

Fig. 7 Suportul de jetoane crupier

Fig. 8 Suprafața de joc pentru jocuri de grup private.

Exemplul 1 de realizare:

În cadrul unui cazinou sau a unei săli de poker jocul de noroc progresiv se compune dintr-o masă ovală 1 (suprafață de joc), în jurul căreia se așează între 2 și 6 jucători P1, P2, P3, P4, P5, P6 și un crupier C care va sta la mijlocul mesei, având în fața sa suportul de jetoane S (din plastic sau al material) în care se află jetoanele de joc J (discuri de plastic de diverse culori și diverse valori). Pe masa 1 (suprafața de joc) este un jeton buton dealer D (disc de plastic inscripționat pe ambele fețe cu litera D), care reprezintă punctul de pornire al distribuției cărților.

Pe masa 1 (suprafața de joc), în dreptul fiecărui jucător P1, P2, P3, P4, P5, P6 se află conturate 13 căsuțe individuale de joc CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CM1, CM2, CM3, CM4, CM5, CT1, CT2, CT3, puse pe trei linii:

1. linia căsuțelor de bază LB compusă din căsuțele CB1, CB2, CB3, CB4, CB5
2. linia căsuțelor de mijloc LM compusă din căsuțele CM1, CM2, CM3, CM4, CM5
3. linia căsuțelor de top compusă din căsuțele LT CT1, CT2, CT3

Funcționare:

La masa de joc cu crupierul C se vor așeza între 2 și 6 jucători P.

Jucătorul care va primi de la crupierul C cea mai mare carte, va fi primul posesor al butonului dealer D și jocul poate începe, iar primul care va primi cărți va fi cel din stânga butonului D. Butonul D va fi mutat la fiecare mână nouă, cu o poziție la următorul jucător, în sensul acelor de ceasornic. Dacă sunt până la 3 jucători P, se poate juca cu un pachet de cărți (52) + un joker, iar dacă sunt mai mult de 3 jucători P, se joacă cu două perechi de cărți (104) + un joker.

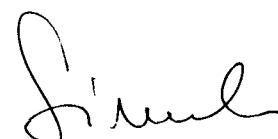
Jokerul poate fi considerat la sfârșitul mâinii ca având orice valoare o dorește posesorul lui.

Crupierul C începe să împartă prima serie de cărți succesiv la fiecare jucător P până la completarea a 5 cărți, jucătorii P așează aceste 5 cărți cu fața în sus în oricare din căsuțele individuale CB, CM, CT, în funcție de strategia personală de joc.

Așezarea cărților în căsuțe se face cu așteptarea la rând în funcție de poziție, jucătorul punând cărțile doar după ce anteriorul și le-a așezat și se pot vedea. După această fază a jocului urmează a doua rundă; crupierul C împarte câte 3 cărți în aceeași ordine ca în prima rundă cu deosebirea că jucătorii P vor trebui să pună în căsuțele CB, CM, CT, două din cele trei cu fața în sus, iar a treia se aruncă în fața crupierului C cu fața în jos, rămânând necunoscută. Se procedează la fel în următoarele trei faze (se primesc 3 cărți și se păstrează 2) până când fiecare jucător P are toate căsuțele CB, CM, CT, pline cu fața în sus. Din acest moment, crupierul C supraveghează corectitudinea efectuării calculului, care se fac prin distribuirea jetoanelor J proprii între jucătorii P, jetoane care au fost obținute în prealabil de la casieria cazinoului sau a clubului de poker, ori de la crupierul C.

Jocul propriu zis:

Fiecare jucător P va încerca să facă cât mai multe puncte și să meargă în fantezie cât mai des, în funcție de capacitățile intelectuale proprii și noroc. În cazul în care un jucător P, pe parcursul unei mâini sau la sfârșitul ei nu reușește să îndeplinească condiția principală obligatorie, adică ordinea mărimii liniilor, el are mână moartă (bust) și va face plata cu



jetoanele proprii J tuturor celorlalți jucători care au mână valabilă în ordinea stabilită mai jos. Pentru ca o mână să fie valabilă, linia căsuțelor de bază LB trebuie să fie mai mare (puternică) sau egală cu linia căsuțelor de mijloc LM care la rândul ei trebuie să fie mai mare sau egală decât linia căsuțelor de top LT.

Efectuarea calculelor:

Este foarte importantă ordinea de efectuare a calculelor pentru că vor exista situații când un jucător va avea în față un număr de jetoane J mai mic decât alții și nu va putea acoperi toate plățile, în această situație el va plăti în limita jetoanelor J din față sa, dar nici nu va putea câștiga o sumă mai mare de la alt jucător, decât are ele în față. Primul jucător P după butonul dealer D își va face calculul succesiv începând cu primul din stânga sa și terminând cu ultimul din dreapta sa, adică cu cel de la butonul dealer D, după care va întoarce cărțile pe dos și va aștepta terminarea celorlalte calcule. Următorul care își va face calculul cu fiecare va fi al doilea jucător P de la butonul dealer D care succesiv va calcula cu toți cei rămași. La fel vor face toți, până când fiecare și-a făcut calculul cu fiecare.

Dacă un jucător P termină jetoanele J (banii) în timpul plății el nu va mai efectua nici o plată și nici nu va putea încasa nimic în cursul mâinii curente. El va putea să recumpere jetoane J (bani) în fața sa doar la începerea unei mâini noi, adică înainte sau în timpul amestecării cărților de către crupierul C. Nici un jucător P nu poate să-și bage jetoane buzunar, doar dacă se oprește din joc și se ridică de la masă.

Faza fantezie:

Farmecul acestui joc de noroc progresiv constă în faptul că în anumite situații speciale (fantezie) jucătorii pot primi toate cărțile deodată și nu în modul simplu (5+3+3+3+3).

Acest lucru se va întâmpla dacă pe linia de top LT jucătorul P va avea minim QQ (două dame).

Datorită faptului că jocul este progresiv și în fantezie se pot primi un număr diferit de cărți, este important ca în linia de top LT jucătorul P să aibă o pereche cât mai mare sau în cel mai bun caz trei bucăți. Astfel, în fantezie, el va primi pentru:

QQ va primi 14 cărți (5+9)

KK va primi 15 cărți (5+10)

AA va primi 16 cărți (5+11)

(trei bucăți) va primi 17 cărți (5+12)

Indiferent ce trei bucăți va avea jucătorul P, nu va putea primi mai mult de 17 cărți (5+12).

Faza întoarcere:

Orice jucător P care a fost în fantezie poate merge din nou în acdrul aceleiași mâini dacă la întoarcerea din fantezie a reușit să îndeplinească una din următoarele două condiții:

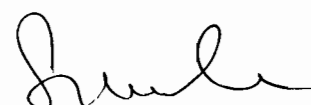
- să aibă minim trei bucăți pe linia de top LT

- să aibă minim cinci bucăți pe linia de bază LB

Jucătorul P care vine din fantezie și îndeplinește condițiile unei întoarceri (come back) enumerate mai sus, nu poate primi mai mult de 14 cărți (5+9) indiferent de câte întoarceri are, sau de câte puncte face.

Punctarea:

Există două calcule care trebuie făcute:



1. calculul liniilor individuale LB, LM, LT. Se calculează fiecare linie cu linia corespunzătoare a altui jucător P, de exemplu: LB a jucătorului J1 este mai mare decât LB a jucătorului J2, atunci jucătorul J1 are un punct.

Dacă un jucător câștigă două linii din cele trei, va avea un punct, iar dacă câștigă toate cele trei linii va avea 6 puncte iar pierzătorul va pierde un punct (-1) sau șase puncte (-6). Ca regulă generală, fiecare linie câștigată aduce un punct, iar câștigarea tuturor celor 3 linii reprezintă 6 puncte. Dacă într-o linie valorile sunt egale, se calculează celelalte două linii dar punctajul maxim este de 2 puncte, chiar dacă un jucător le câștigă pe amândouă.

2. calculul punctelor realizărilor individuale:

În linia de bază LB punctele se calculează astfel:

- chintă 2 puncte
- culoare 4 puncte
- fullhouse 6 puncte
- careu 10 puncte
- cinci bucăți 12 puncte
- chintă la culoare 15 puncte
- chintă roială 25 puncte

În linia de mijloc LM punctele se calculează astfel:

- trei bucăți 2 puncte
- chintă 4 puncte
- culoare 8 puncte
- fullhouse 12 puncte
- careu 20 puncte
- cinci bucăți 24 puncte
- chintă la culoare 30 puncte
- chintă roială 50 puncte

În linia de top LT punctajul se calculează astfel:

- 6-6, 1 punct
- 7-7, 2 puncte
- 8-8, 3 puncte
- 9-9, 4 puncte
- 10-10, 5 puncte
- J-J , 6 puncte
- Q-Q, 7 puncte
- K-K, 8 puncte
- A-A, 9 puncte
- 2-2-2, 10 puncte
- 3-3-3, 11 puncte
- 4-4-4, 12 puncte
- 5-5-5, 13 puncte
- 6-6-6, 14 puncte
- 7-7-7, 15 puncte
- 8-8-8, 16 puncte
- 9-9-9, 17 puncte
- 10-10-10, 18 puncte
- J-J-J , 19 puncte

- Q-Q-Q, 20 puncte
- K-K-K, 21 puncte
- A-A-A, 22 puncte

Intrarea și ieșirea unui jucător P de la masa de joc:

Un jucător poate intra la masă dacă este un loc liber și doar la începerea unei mâini noi, în situația în care la intrarea acestui jucător nou sunt unul sau mai mulți jucători în fantezie sau întoarcere, el nu-și va face calculele cu aceștia până când nici el nici ceilalți jucători nu vor mai fi în fantezie sau întoarcere.

Un jucător poate pleca de la masă la începerea unei mâni noi dacă nu este nimeni în fantezie sau dacă achită jucătorii din fantezie astfel:

- Q-Q, 10 puncte
- K-K, 15 puncte
- A-A, 20 puncte
- trei bucăți 25 puncte

Pe cei care sunt în întoarcere îi va achita cu 10 puncte.

Jocul se termină în momentul în care nu sunt cel puțin doi jucători P la masă.

Exemplul 2 de realizare se referă la cazul unui joc de grup privat și diferă de exemplul 1 prin lipsa crupierului C. În această situație rolul crupierului este luat succesiv de către un jucător P.

Alegerea primului jucător P care va avea rolul de crupier se face aleatoriu prin împărțirea unor cărți, iar cel care va avea cea mai mare carte va fi primul crupier, acesta va începe să împartă cărțile ca la exemplul 1, cu deosebirea că își va da și lui cărți (ultimul).

După terminarea unei mâini, butonul dealer D se mută în sensul acelor de ceasornic la următorul jucător.

În situația în care un jucător vrea să se oprească din joc în momentul în care ar trebui să facă cărțile (crupier), se poate opri dacă nu este nimeni în faza fantezie, iar dacă este cineva în această fază, va trebui să-i plătească ca la exemplul 1, iar butonul dealer D va trece automat la cel din stânga lui și jocul continuă.



Revendicări

1. Joc de noroc progresiv caracterizat prin aceea că în cazul utilizării în cazinou sau sală de poker se compune dintr-o masă ovală (1) (suprafață de joc), în jurul căreia se așează între 2 și 6 jucători (P1, P2, P3, P4, P5, P6) și un crupier C care va sta la mijlocul mesei, având în fața sa suportul de jetoane (S) (din plastic sau al material) în care se află jetoanele de joc (J) (discuri de plastic de diverse culori și diverse valori); pe masa masă ovală (1) (suprafață de joc), mai este un jeton buton dealer (D) (disc de plastic inscripționat pe ambele fețe cu litera D), care reprezintă punctul de pornire al distribuției cărților.

Pe masa ovală (1) (suprafața de joc) în dreptul fiecărui jucător (P1, P2, P3, P4, P5, P6) se află conturate 13 căsuțe individuale de joc (CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CM1, CM2, CM3, CM4, CM5, CT1, CT2, CT3), puse pe trei linii: linia căsuțelor de bază LB (CB1, CB2, CB3, CB4, CB5), linia căsuțelor de mijloc LM (CM1, CM2, CM3, CM4, CM5), linia căsuțelor de top LT (CT1, CT2, CT3).

2. Joc de noroc progresiv conform revendicării 1 caracterizat prin aceea că în cazul unui joc de grup privat lipsește masa ovală (1) și nu există crupierul (C), iar rolul acestuia este luat succesiv de către jucătorii (P) în se4nsul acelor de ceasornic.

Simde

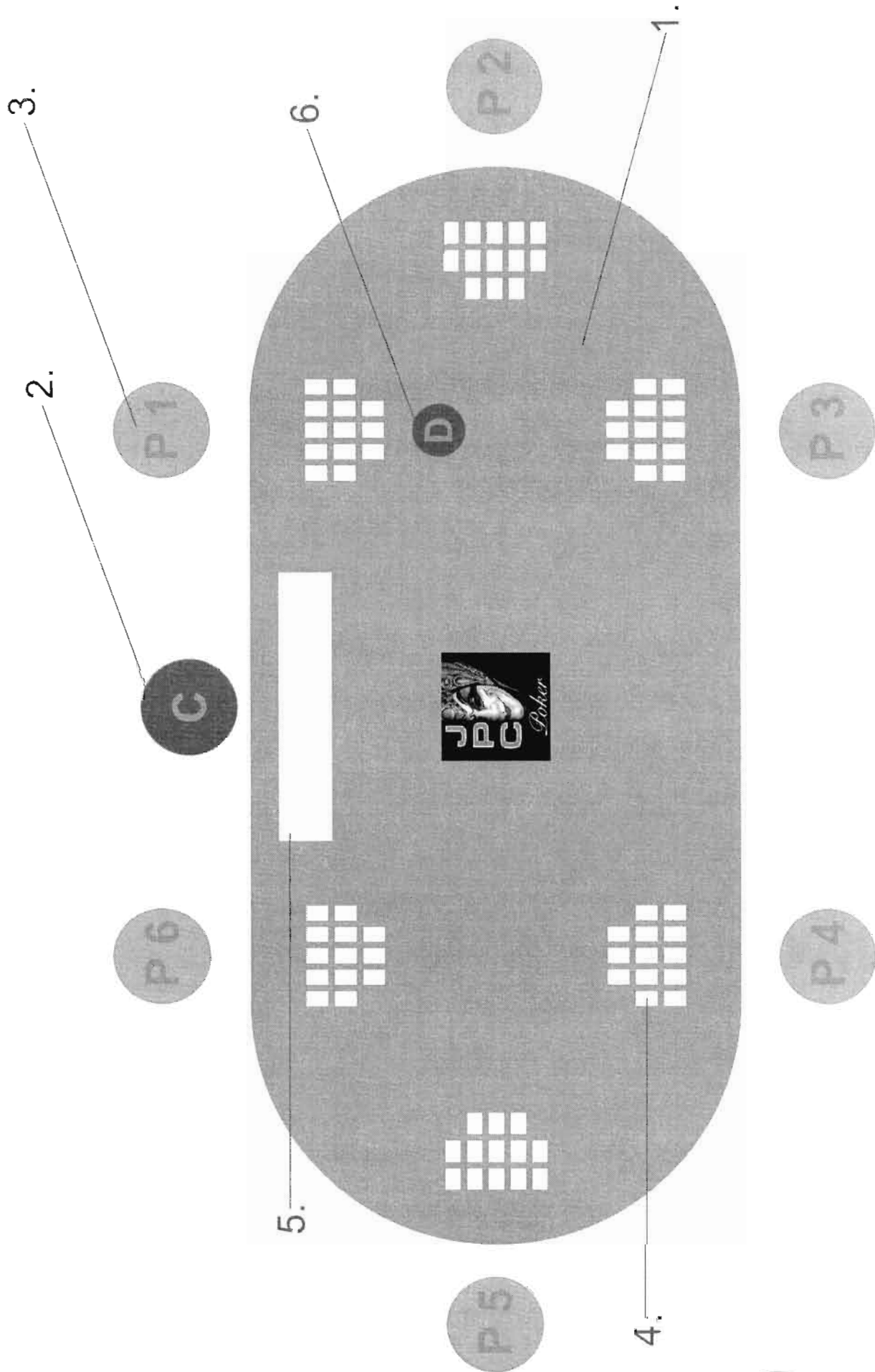


Fig. 1

Simab

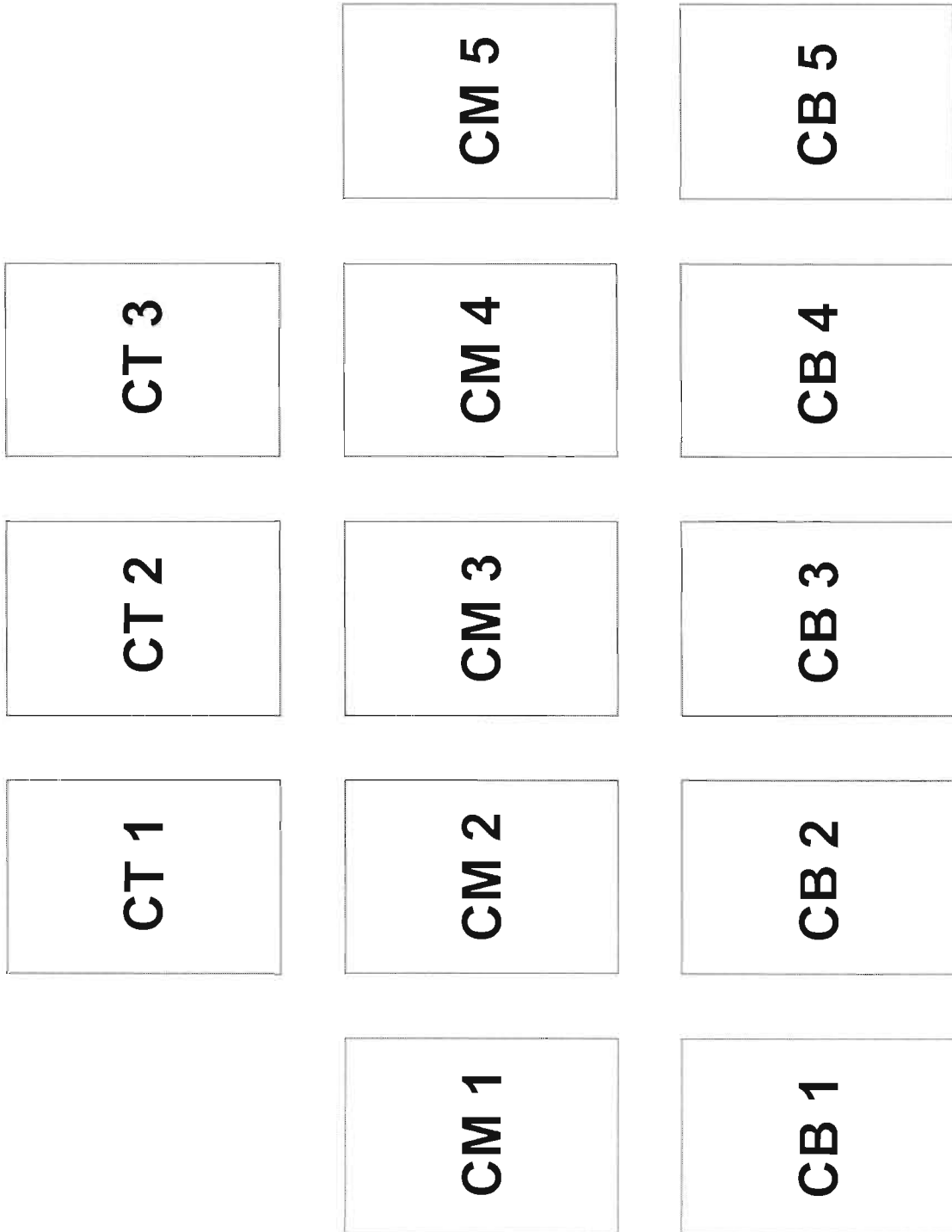
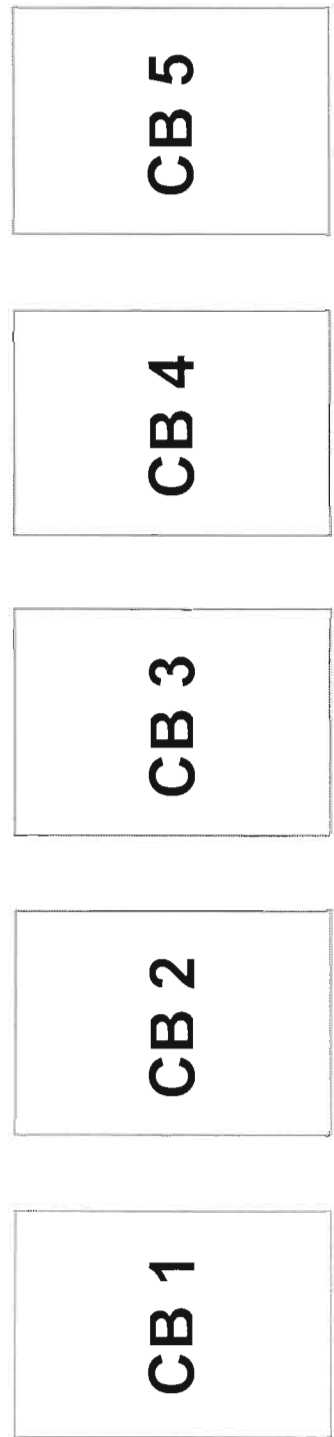


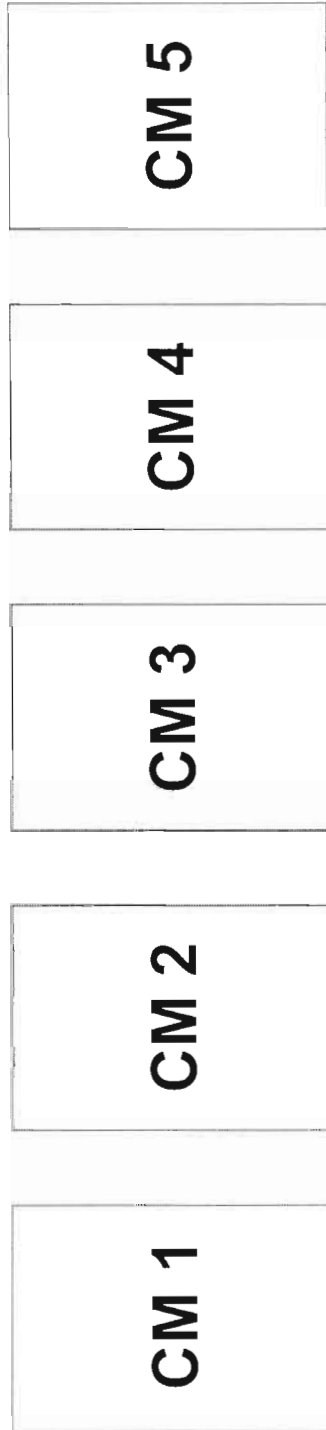
Fig. 2

Simone



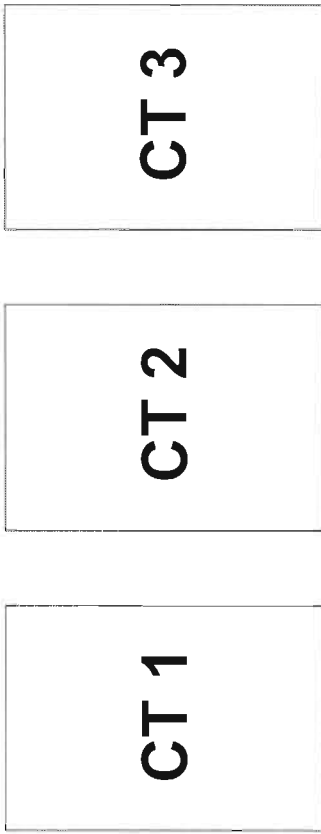
Simulador

Fig. 3



Simeabon

Fig. 4



Simabre

Fig. 5



Fig. 6

Simabon

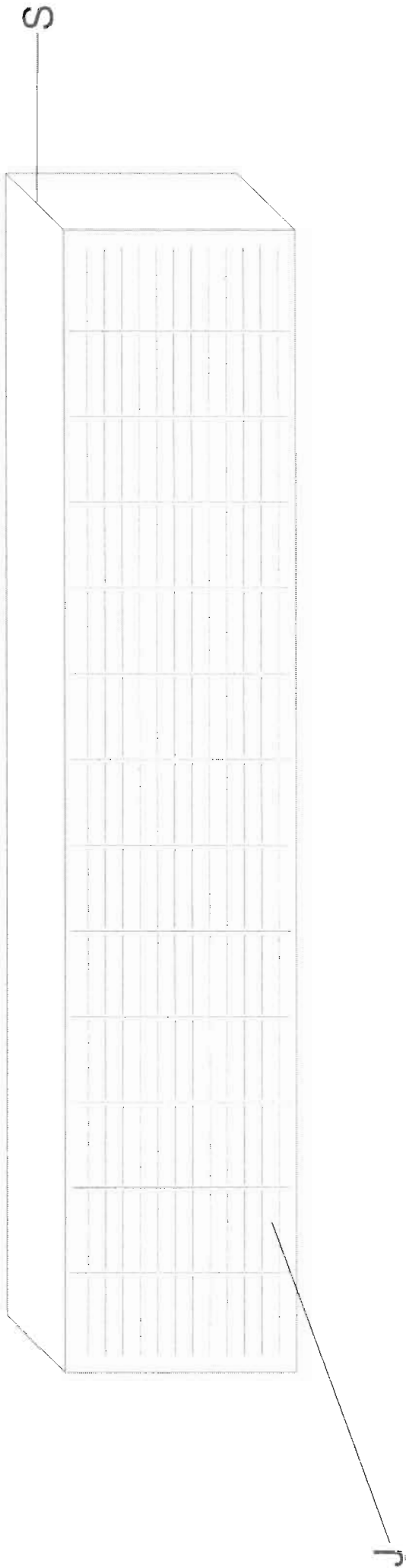


Fig. 7

S. M. ...

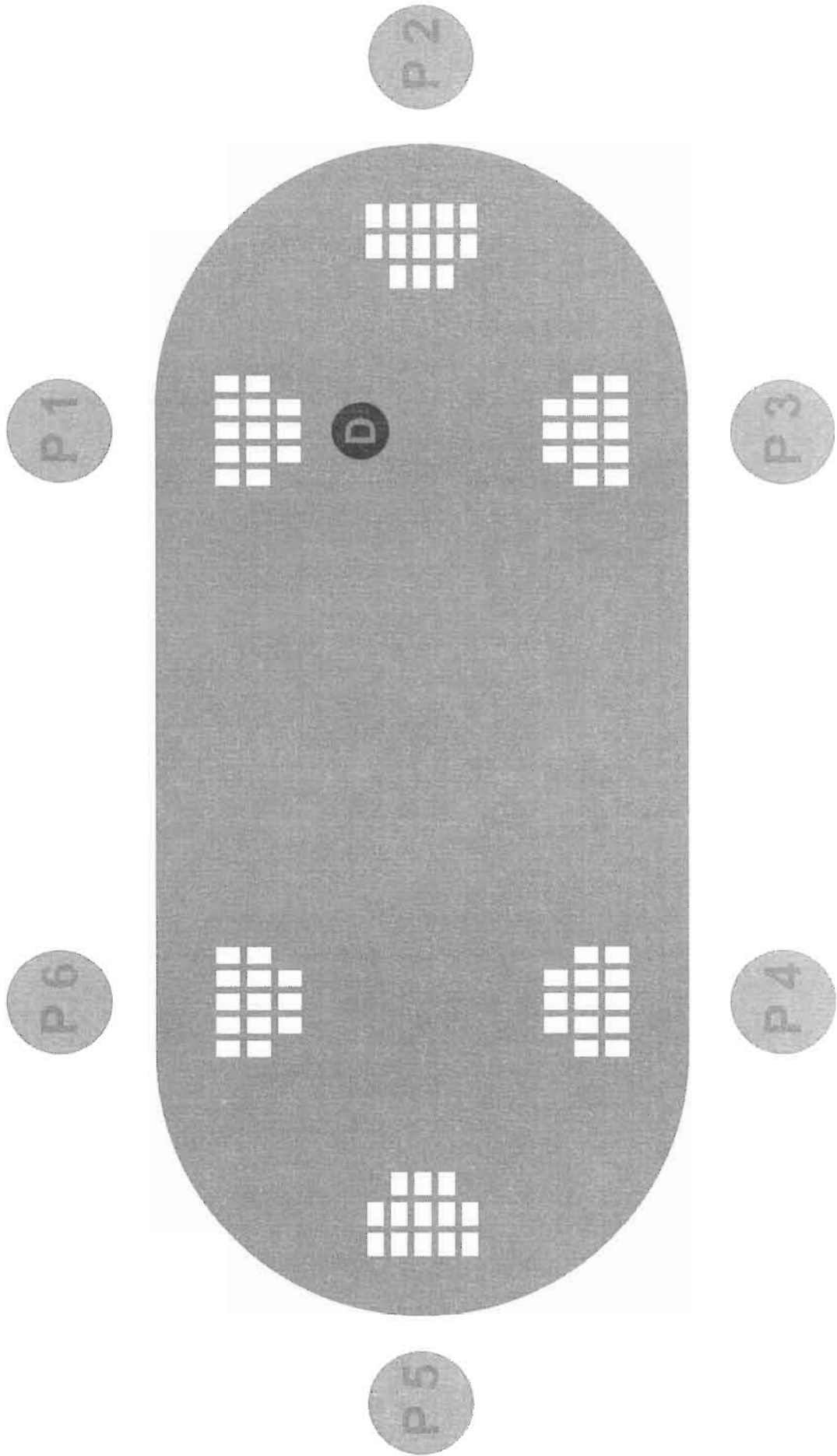


Fig. 8

Simone