



(12) **MODEL DE UTILITATE ÎNREGISTRAT**

(21) Nr. cerere: **U 2020 00060**

(22) Data de depozit: **24/11/2020**

(45) Data publicării înregistrării și eliberării modelului de utilitate: **29/11/2021** BOPI nr. **11/2021**

(73) Titular:

• **KAROLY BUZAS,**  
BD. TUDOR VLADIMIRESCU NR. 29A, AFI  
TECH PARK 1, ET. 5, BUCUREȘTI, B, RO

(72) Inventatori:

• **KAROLY BUZAS,**  
BD. TUDOR VLADIMIRESCU NR. 29A, AFI  
TECH PARK 1, ET. 5, BUCUREȘTI, B, RO

(74) Mandatar:

**ANGHEL LUMINIȚA DOINA CABINET DE  
PROPRIETATE INTELLECTUALĂ -  
STR. GHERGIȚEI NR. 1, BL. 94B, SC. B,  
AP. 76, SECTOR 2, BUCUREȘTI**

Data publicării raportului de documentare întocmit  
conform art.18 : 29/11/2021

(54) **CONTROLER PENTRU JOCURI DE NOROC  
PRIN SMARTPHONE**

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un controler pentru jocuri de noroc care se conectează la un telefon inteligent și care permite accesarea de jocuri de noroc pe telefonul inteligent, cum ar fi jocuri de tip cazino, slot machine și altele asemenea. Controlerul conform invenției este un dispozitiv alcătuit din două părți: o bază și o parte superioară care se îmbină cu baza prin rotire, partea superioară fiind prevăzută cu un buton alcătuit din două zone active, una dintre ele fiind destinată pornirii și opririi dispozitivului, iar cu ajutorul celeilalte zone se desfășoară diferite acțiuni în aplicația jocului de noroc, iar în interiorul bazei dispozitivului sunt montate o baterie pentru alimentare cu energie electrică și un sistem de transmitere prin Bluetooth, la telefonul inteligent, a comenzilor date de utilizator în timpul jocului, comenzi care diferă în funcție de numărul apăsărilor și de durata acționării zonei active a butonului.

Revendicări: 20

Figuri: 1



## CONTROLLER PENTRU JOCURI DE NOROC PRIN SMARTPHONE

**Invenția se referă la un controller pentru jocuri de noroc prin smartphone**, un dispozitiv conectat la un smartphone care astfel poate fi folosit pentru sistem interactiv de jocuri de noroc, de exemplu, dar nu limitativ tip cazino, slot machine, jocuri diverse. Prin intermediul controllerului jucătorii care folosesc smartphonul, pot juca jocuri de noroc, cu o accesibilitate sporită datorită dimensiunilor corespunzătoare, potrivite cu mainile omului și având posibilitatea senzației tactile, care este un element important în cazinouri reale, însă care lipsește la folosirea numai a smartphonului. Jucătorul poate utiliza una sau două mâini pentru a acționa butonul și a juca jocul de noroc ales. Prin intermediul controllerului se obține mărirea vitezei de reacție a utilizatorilor, ceea ce duce la scopul jucătorilor, distracția și o eficiență sporită atunci când urmează să facă din jocurile de noroc o activitate de profit, respectiv creșterea câștigurilor. Controllerul are autonomie în funcționare fiind alimentat de o baterie și este conectat la smartphone prin intermediul sistemului de transmitere Bluetooth. Dispozitivul permite accesarea pe smartphone a unei aplicații specific create pentru jocurile de noroc. Poate fi folosit în mod simplu prin apăsarea unui buton, alcătuit din două zone active, cu una dintre ele se face pornirea și oprirea dispozitivului, iar cu cealaltă se desfășoară diferitele acțiuni în aplicația jocului de noroc. Zonele active ale butonului pot fi plasate alăturat una lângă alta, sau distanțate, în funcție de forma exterioară aleasă de cel care produce acest dispozitiv și au posibilitatea de acționare pe verticală, fără blocare. Dispozitivul are o bază în interiorul căreia se află bateria și sistemul de transmitere către smartphone prin Bluetooth, iar pe partea superioară sunt plasate cele două zone active. Baza se îmbină cu partea superioară prin rotire simplă.

**Domeniul tehnic al invenției** Invenția se referă la un aparat pentru jocuri, pentru a fi utilizat în domeniul jocurilor de noroc.

**Sunt cunoscute** diferite tipuri de controllere gamepad care se folosesc pentru jocuri pe smartphone, însă ele nu sunt pentru jocuri de noroc, ci pentru jocuri tematice, au mai multe butoane și se folosesc cu ambele mâini.

**Dezavantajele soluțiilor cunoscute** controllerele sunt specifice pentru alte tipuri de jocuri pe smartphone, însă nu și pentru jocuri de noroc. În general acelea sunt de tip controller joystick, au o construcție complicată, cu accesare făcută prin intermediul ambelor mâini ale utilizatorului asupra unor elemente multiple.



**Problema pe care o rezolva inventia** este aceea ca elimina dezavantajele solutiilor anterioare prin aceea ca face accesibile jocurile de noroc prin smartphon, care astfel sunt mult mai atractive, mai distractive, cu posibilitatea transpunerii jucatorilor intr-un mediu cat mai aproape de realitatea virtuala si cu posibilitatea unor castiguri sporite.

**Folosirea controllerului conform incentiei, elimina dezavantajele** jocurilor de noroc jucate direct pe smartphone.

**Prin aplicarea inventiei se obtin urmatoarele avantaje :**

- Dispozitivul este conectat la un smartphone care astfel poate fi folosit pentru sistem inteactiv de jocuri de noroc, de exemplu, dar nu limitativ tip cazino, slot machine, jocuri diverse.
- Controllerul permite accesarea pe smartphone prin intermediul unei aplicatii instalate si specific create pentru jocurile de noroc.
- Este un dispozitiv simplu si ieftin ce permite sistem inteactiv de jocuri de noroc.
- Transmiterea la smartphone a comenzilor date de utilizator pe controller, se face prin sistem Bluethooth
- Controllerul are autonomie in funtionare fiind alimentat de o baterie.
- Simplitate in folosire prin apasarea unui buton, alcatuit din doua zone active, cu una dintre ele se face pornirea si oprirea dispozitivului, iar cu cealalta se desfasoara diferite actiuni in aplicatia jocului de noroc.
- Dispozitivul are oprire automata dupa o perioada prestabilita de inactivitate.
- Accesibilitate sporita, frecventa crescuta a accesarilor si a castigurilor sporite la jocurile de noroc pe smartphone prin intermediul butonului care are dimensiunile potrivite cu mainile omului
- Jucatorul poate utiliza una sau doua maini pentru a actiona butonul si a juca jocul de noroc ales.
- Prezenta prin intermediul butonului a senzatiei tactile, element important in cazinouri reale si care nu este prezenta prin folosirea numai a smartphonului
- Folosind dispozitivul rezulta marirea vitezei de reactie a utilizatorilor
- Prin apăsarea controllerului distractia utilizatorului si eficienta acestuia sunt sporite in activitatea jocurilor de noroc prin smartphone



**Controlerul conform inventiei - fig. 1 este alcatuit** dintr-un buton, care are o baza in interiorul careia se afla bateria si sistemul de transmitere catre smartphone prin Bluetooth, iar pe partea superioara sunt plasate cele doua zone active, prin care se face accesarea jocurilor de noroc prin smartphone.

**Se da in continuare un exemplu de realizare a inventiei** in legatura cu fig. 1 care reprezinta vedere exterioara controller.

Controlerul conform inventiei - fig. 1 este alcatuit dintr-un buton din materiale plastice folosite in mod obisnuit pentru tehnica de birou.

Dispozitivul are o baza in interiorul careia se afla bateria si sistemul de transmitere catre smartphone prin Bluetooth, iar pe partea superioara sunt plasate cele doua zone active, care pot fi asezate una langa alta sau distantate in functie de forma exterioara aleasa de cel care produce acest dispozitiv. Baza se imbrina cu partea superioara prin rotire simpla

Zonele active au posibilitatea de actionare pe verticala, fara blocare.

Cu una dintre zonele active se face pornirea si oprirea dispozitivului, iar cu cealalta se desfasoara diferite actiuni in aplicatia jocului de noroc.

Folosirea dispozitivului se face prin apasarea butonului, alcatuit din doua zone active, cu una dintre ele se face pornirea si oprirea dispozitivului, iar cu cealalta se desfasoara diferite actiuni in aplicatia jocului de noroc.

Prin numarul apasarilor si durata actionarii zonei active corespunzatoare a butonului, conform instructiunilor producatorului se alege de catre utilizator varianta dorita pentru miza jocului de noroc si valoarea acesteia.

Pentru a initia prima folosire a controllerului la un smartphone se face o apasare de lunga durata, minim 1000 ms.

Printr-o singura apasare de scurta durata a butonului se porneste controllerul daca e oprit si se opreste daca acesta este pornit.

Printr-o singura apasare de scurta durata a butonului se produce o singura rotire in aplicatie.

Prin doua apasari de scurta durata asupra butonului se produce o rotire cu miza dubla in aplicatie.

Prin trei apasari de scurta durata asupra butonului se produce o rotire cu miza maxima in aplicatie.

## REVENDICARI

**1** Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone, **caracterizat prin aceea ca** este un dispozitiv simplu si ieftin conectat la un smartphone care poate fi folosit pentru un sistem inteactiv de jocuri de noroc, de exemplu, dar nu limitativ tip cazino, slot machine, jocuri diverse. El permite accesarea pe smartphone prin intermediul unei aplicatii instalate si specific create pentru jocurile de noroc, Transmiterea la smartphone a comenzilor date de utilizator pe controller se face prin sistem Bluetooth. Dispozitivul are autonomie in functionare fiind alimentat de o baterie.. Jucatorii pot juca jocuri de noroc pe smartphone cu o accesibilitate sporita pentru ca dispozitivul are dimensiunile potrivite cu mainile omului si are posibilitatea senzatiei tactile care lipseste la folosirea numai a smartphonului. Controllerul are simplitate in folosire prin apasarea unui buton, alcatuit din doua zone active, cu una dintre ele se face pornirea si oprirea dispozitivului, iar cu cealalta se desfasoara diferite actiuni in aplicatia jocului de noroc. Zonele active ale butonului pot fi plasate alaturat una langa alta, sau distantate, in functie de forma exterioara aleasa de cel care produce acest dispozitiv si au posibilitatea de actionare pe verticala, fara blocare. Dispozitivul are o baza in interiorul careia se afla bateria si sistemul de transmitere catre smartphone prin Bluetooth, iar pe partea superioara sunt plasate cele doua zone active. Baza se imbrina cu partea superioara prin rotire simpla. Jucatorul poate utiliza una sau doua maini pentru a actiona butonul si a juca jocul de noroc ales. Prin intermediul controllerului se obtine marirea frecventei accesarilor si a vitezei de reactie a jucatorilor, a distractiei lor si a posibilitatii unor castiguri sporite. Prin numarul apasarilor si durata actionarii zonei active corespunzatoare a butonului, conform instructiunilor producatorului se alege de catre utilizator varianta dorita pentru miza jocului de noroc si valoarea acesteia. Pentru a initia prima folosire a controllerului la un smartphone se face o apasare de lunga durata, minim 1000 ms. Printr-o singura apasare de scurta durata a butonului se porneste controllerul daca e oprit si se opreste daca acesta este pornit. Printr-o singura apasare de scurta durata a butonului se produce o singura rotire in aplicatie. Prin doua apasari de scurta durata asupra butonului se produce o rotire cu miza dubla in aplicatie. Prin trei apasari de scurta durata asupra butonului se produce o rotire cu miza maxima in aplicatie. Controllerului are oprire automata dupa o perioada prestabilita de inactivitate.

**2** Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** este un dispozitiv simplu si ieftin conectat la un smartphone.



3 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** poate fi folosit pentru un sistem inteactiv de jocuri de noroc, de exemplu, dar nu limitativ tip cazino, slot machine, jocuri diverse.

4 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** permite accesarea pe smartphone prin intermediul unei aplicatii instalate si specific create pentru jocurile de noroc.

5 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** transmiterea la smartphone a comenzilor date de utilizator pe controller se face prin sistem Bluetooth.

6 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** dispozitivul are autonomie in funtionare fiind alimentat de o baterie.

7 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** jucatorii pot juca jocuri de noroc pe smartphone cu o accesibilitate sporita pentru ca dispozitivul are dimensiunile potrivite cu mainile omului

8 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** jucatorii pot juca jocuri de noroc pe smartphone si au posibilitatea senzatiei tactile care lipseste la folosirea numai a smartphonului.

9 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** dispozitivul are simplitate in folosire prin apasarea unui buton, alcatuit din doua zone active, cu una dintre ele se face pornirea si oprirea dispozitivului, iar cu cealalta se desfasoara diferite actiuni in aplicatia jocului de noroc.

10 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** zonele active ale butonului pot fi plasate alaturat una langa alta, sau distantate, in functie de forma exterioara aleasa de cel care produce acest dispozitiv.

11 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** are o baza in interiorul careia se afla bateria si sistemul de transmitere catre smartphone prin Bluetooth, iar pe partea superioara sunt plasate cele doua zone active. Baza se imbina cu partea superioara prin rotire simpla.



12 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** jucatorul poate utiliza una sau doua maini pentru a actiona butonul si a juca jocul de noroc ales.

13 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** prin intermediul controllerului se obtine marirea frecventei accesarilor si a vitezei de reactie a jucatorilor, a distractiei lor si a posibilitatii unor castiguri sporite.

14 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** prin numarul apasarilor si durata actionarii zonei active corespunzatoare a butonului, conform instructiunilor producatorului se alege de catre utilizator varianta dorita pentru miza jocului de noroc si valoarea acesteia.

15 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** pentru a initia prima folosire a controllerului la un smartphone se face o apasare de lunga durata, minim 1000 ms.

16 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** printr-o singura apasare de scurta durata a butonului se porneste controllerul, daca e oprit si se opreste daca acesta este pornit.

17 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** printr-o singura apasare de scurta durata a butonului se produce o singura rotire in aplicatie.

18 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** prin doua apasari de scurta durata asupra butonului se produce o rotire cu miza dubla in aplicatie.

19 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** prin trei apasari de scurta durata asupra butonului se produce o rotire cu miza maxima in aplicatie.

20 Controller pentru jocuri de noroc prin smartphone conform revendicarii nr 1 **caracterizat prin aceea ca** dispozitivul are oprire automata dupa o perioada prestabilita de inactivitate.





Fig 1

A handwritten signature or mark, possibly a stylized 'A' or 'R', located in the bottom right area of the page.





## RAPORT DE DOCUMENTARE

Încadrarea documentelor relevante în categorii de documente citate este orientativă asupra stadiului tehnicii și nu reprezintă o concluzie asupra îndeplinirii condițiilor prevăzute la art.1 alin.(1) din Legea nr.350/2007 privind modelele de utilitate.

CMU nr.: u 2020 00060	Data de depozit: 24/11/2020	Data de prioritate:
-----------------------	-----------------------------	---------------------

Titlul invenției	CONTROLLER PENTRU JOCURI DE NOROC PRIN SMARTPHONE
------------------	---

Solicitant	KAROLY BUZAS, BD.TUDOR VLADIMIRESCU NR.29A, AFI TECH PARK 1, ET.5, BUCUREȘTI, RO
------------	--

Clasificarea cererii (Int.Cl.)	A63F 13/24 (2014.01); A63F 13/23 (2014.01); G06F 3/01 (2006.01);
--------------------------------	--

Domenii tehnice cercetate (Int.Cl.)	A63F; G06F
-------------------------------------	------------

Colecții de documente de modele de utilitate cercetate	RO, JP, DE, AT, CZ, FR, SK, KR etc.
Baze de date electronice cercetate	RoPatentSearch, X-FULL, esp@cenet
Literatură non-brevet cercetată	

Documente considerate a fi relevante		
Categoria	Date de identificare a documentelor citate și, unde este cazul, indicarea pasajelor relevante	Relevant față de revendicarea nr.
X	US 2007/0249422 A1, ZEETOO INC., MA [US], 25.10.2007: - par. [0062]-[0084]; - fig. 10, 11.	1-20
Y	US 2017/0136353 A1, NINTENDO CO. LTD, Kyoto [JP], 18.05.2017: - par. [0300]-[0304], [0474]; - fig. 15, 28.	1-20

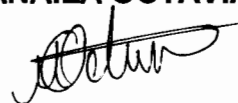
Formular MU02



Documente considerate a fi relevante - continuare		
Categoria	Date de identificare a documentelor și, unde este cazul, indicarea pasajelor relevante	Relevant față de revendicarea nr.
Y	US 2004/0196265 A1, STEVEN P. NOHR, WA [US], 07.10.2004: - par. [0183]-[0192]; - fig. 23, 25.	1-20
<b>Notă:</b>	<b>O.S.I.M. nu a luat în considerare, din punctul de vedere al relevanței, cererile de brevet sau de model de utilitate având data de depozit anterioară datei de depozit a C.M.U. pentru care s-a întocmit prezentul, și care nu au fost publicate de O.S.I.M. până la data întocmirii prezentului.</b>	

Data redactării: 10.05.2021

Examinator,  
ing. MĂNĂILĂ OCTAVIAN



Litere sau semne, conform ST.14, asociate categoriilor de documente citate	
<p><b>A</b> - Document care definește stadiul general al tehnicii și care nu este considerat de relevanță particulară;</p> <p><b>D</b> - Document menționat deja în descrierea cererii de model de utilitate pentru care este efectuată cercetarea documentară;</p> <p><b>E</b> - Document de brevet sau de model de utilitate având o dată de depozit sau de prioritate anterioară datei de depozit a cererii în curs de documentare, dar care a fost publicat la sau după data de depozit a acestei cereri, document al cărui conținut ar constitui un stadiu al tehnicii relevant;</p> <p><b>L</b> - Document care poate pune în discuție data priorității/lor invocată/e sau care este citat pentru stabilirea datei de publicare a altui document citat sau pentru un motiv special (se va indica motivul);</p> <p><b>O</b> - Document care se referă la o dezvăluire orală, utilizare, expunere, etc;</p>	<p><b>P</b> - Document publicat la o dată aflată între data de depozit a cererii și data de prioritate invocată;</p> <p><b>T</b> - Document publicat ulterior datei de depozit sau datei de prioritate a cererii și care nu este în contradicție cu aceasta, citat pentru mai buna înțelegere a principiului sau teoriei care fundamentează invenția;</p> <p><b>X</b> - document de relevanță particulară; invenția revendicată nu poate fi considerată nouă sau nu poate fi considerată ca implicând o activitate inventivă, când documentul este luat în considerare singur;</p> <p><b>Y</b> - document de relevanță particulară; invenția revendicată nu poate fi considerată ca implicând o activitate inventivă, când documentul este combinat cu unul sau mai multe alte documente de aceeași categorie, o astfel de combinație fiind evidentă unei persoane de specialitate;</p> <p><b>&amp;</b> - document care face parte din aceeași familie de modele de utilitate.</p>