

(19)



**Евразийское
патентное
ведомство**

(21) **201900306** (13) **A1**

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ЕВРАЗИЙСКОЙ ЗАЯВКЕ

(43) Дата публикации заявки
2020.12.30

(51) Int. Cl. *B41M 3/14* (2006.01)
G06K 7/10 (2006.01)
A63F 3/00 (2006.01)

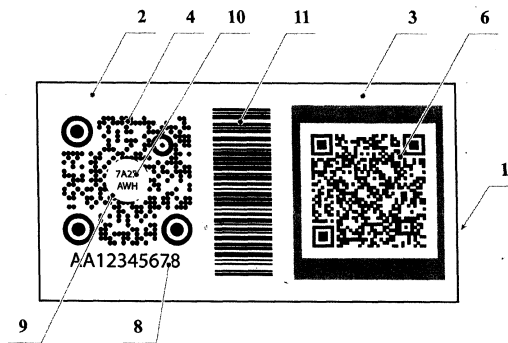
(22) Дата подачи заявки
2019.06.25

(54) ИГРОВОЙ БИЛЕТ

(96) 2019000063 (RU) 2019.06.25

(71)(72) Заявитель и изобретатель:
КЕДРИНСКИЙ АЛЕКСЕЙ ИЛЬИЧ
(RU)

(57) Изобретение относится к полиграфической продукции и может быть использовано в игровых билетах, в каждом из которых помещена выигрышная комбинация игровых символов, а возможность выигрыша и его размер зависят исключительно от действий самого игрока. Игровой билет содержит основу с размещенными на ней игровой и контрольной зонами, в которых помещена, соответственно, игровая и контрольная информация, скрытая от несанкционированного доступа. Игровая информация представляет собой игровой QR-код, предназначенный для доступа к базе данных информационной системы, в которую помещено виртуальное игровое поле, "прикрепленное" к данному игровому QR-коду, для исключения несанкционированного доступа к которому использован защитный элемент в виде удаляемого защитного покрытия, помещенного на игровом QR-коде и частично или полностью закрывающий его, а контрольная информация выполнена в виде закрытого удаляемым защитным покрытием проверочного QR-кода, непосредственно в который записана комбинация игровых символов виртуального игрового поля. Техническим результатом настоящего изобретения является повышение защищенности игрового билета от несанкционированного доступа к его игровой и проверочной информации.



A1

201900306

201900306

A1

ИГРОВОЙ БИЛЕТ

Изобретение относится к полиграфической продукции, используемой при проведении широкого спектра мероприятий - лотерей, игр, презентаций, рекламных акций, стимулирующих приобретение товаров, и может быть использовано в игровых билетах, в каждом из которых помещена выигрышная комбинация игровых символов, а возможность выигрыша и его размер зависят исключительно от действий самого игрока.

В настоящее время для проведения лотерей, игр, презентаций, рекламных акций с вручением разыгрываемых призов, традиционно используют билеты, представляющие собой основу, на которой имеется игровая зона с помещенной в ней игровой информацией, а также иная, сопутствующая информация – правила игры, сведения о разыгрываемых призах, реклама и пр. Игровая информация обычно представляет собой либо игровые символы (выигрышные и невыигрышные), либо конкретные указания суммы, вида выигрышей (вещевых, денежных). Широкое распространение получили билеты, игровая зона которых представляет собой набор игровых ячеек, закрытых удаляемым защитным покрытием. В каждой ячейке помещены игровые символы. В каждом таком билете имеет место выигрышная комбинация символов, обеспечивающая получение максимального выигрыша, установленного правилами игры, а результат игры зависит только от действий игрока, открывающего игровые ячейки удалением с них защитного покрытия.

Естественно, что игровая информация таких билетов должна быть надежно защищена от несанкционированного доступа. Ее защита обеспечивается, как уже было отмечено выше, нанесением на игровые символы удаляемого защитного покрытия.

Типичным представителем таких билетов является лотерейный билет, содержащий основу, имеющую, по меньшей мере, одну игровую зону для размещения игровых элементов и соответствующего им, по меньшей мере, одного идентифицирующего элемента, выполненных в виде символов, и/или букв, и/или цифр, и/или изображений. Игровые и идентифицирующий элементы закрыты от распознавания, как со стороны основы, так и с наружной стороны посредством, по меньшей мере, одного защитного слоя, при этом слой, закрывающий игровые и идентифицирующий элементы с наружной стороны, выполнен сплошным в виде голограммы на всем участке с возможностью локального удаления над элементами для их визуализации при проведении игры.

(см. патент РФ №2224567, кл. А63F3/06, 2004 г.).

Недостатком данного лотерейного билета является низкая защищенность его игровой зоны от хакерских атак методом нанесения микроточек и надрезов стираемого покрытия с последующим выявлением игровой информации с помощью микроскопа, что может привести к перерасходу призового фонда, разорению и компрометации лотереи. Указанный недостаток не позволяет использовать данный лотерейный билет при проведении лотерей с розыгрышем дорогих и особо ценных призов.

Для повышения защищенности игровой информации предлагается использовать билеты со сложным многослойным защитным покрытием игровой зоны. Так, например, известен лотерейный билет, содержащий

основу, на которой имеется игровое поле с нанесенной на него защищенной информацией из заданного числа закрытых многослойным удаляемым защитным покрытием окон, в каждом из которых нанесен один из игровых символов, составляющих защищенную информацию, а также размещенный на основе рекламно-информационный блок, игровые символы нанесены в окна игрового поля лотерейного билета в два слоя, причем в первом слое каждый символ нанесен первой краской с высокой кроющей способностью, а на остальную, незанятую символом часть каждого из окон, нанесена вторая краска с высокой кроющей способностью, во втором слое каждый символ, нанесенный строго поверх аналогичного символа первого слоя, нанесен второй краской с высокой кроющей способностью, а на остальную, незанятую символом часть каждого из окон, нанесена первая краска с высокой кроющей способностью, при этом, под два слоя краски с высокой кроющей способностью, содержащих составляющие защищенную информацию символы, нанесен дополнительный слой краски, содержащий ложные символы, которые нанесены краской, содержащей в качестве пигмента рентгеноконтрастное вещество, а поверх двух слоев краски с высокой кроющей способностью, содержащих составляющие защищенную информацию символы, непосредственно под непрозрачный легкоудаляемый материал дополнительно нанесен слой черной краски с нанесенными поверх него дополнительными ложными символами белой краской.

(см. патент РФ на полезную модель №45932, кл. А63F3/06, 2005 г.).

В результате анализа выполнения данного лотерейного билета необходимо отметить, что такое многослойное покрытие защищает игровую информацию билета от вскрытия с помощью рентгена, тепловизора, синхротрона и других лучевых методов, но, как

и предыдущий аналог, оно имеет низкую защищенность от хакерских атак методом нанесения микроточек и надрезов стираемого покрытия с последующим выявлением игровой информации с помощью микроскопа, что может привести к перерасходу призового фонда, разорению и компрометации лотереи. Это так же не позволяет использовать данный лотерейный билет при проведении лотерей с розыгрышем дорогих и особо ценных призов.

Известен лотерейный билет для моментальной лотереи, выполненный в виде основы - тонколистовой карточки, на которой расположена, по крайней мере, одна игровая зона, состоящая из игровых ячеек, на каждой из которых размещена соответствующая графическая информация и каждая из которых закрыта удаляемым защитным покрытием, при этом игровая зона выполнена в виде таблицы с, по крайней мере, двумя игровыми ячейками в каждой строке с помещенными в них игровыми символами, один из которых является выигрышным, при этом на основе дополнительно помещены штрих-код с цифровой комбинацией, номер билета в виде цифробуквенной комбинации, а также закрытый удаляемым защитным покрытием пин-код, на карточке также имеется поле, в котором расположены участки, закрытые удаляемым защитным покрытием, на наружной поверхности каждого из которых проставлена цифра, соответствующая номеру столбца таблицы игрового поля, причем удаляемое защитное покрытие состоит из, по крайней мере, одного слоя, на наружную поверхность которого нанесен растровый рисунок.

(см. патент РФ на полезную модель №87362, кл. А63F3/06, 2009 г.) – наиболее близкий аналог.

В результате анализа данного решения необходимо отметить, что размещение на основе номера билета, штрих-кода и пин-кода под удаляемым защитным покрытием позволяет организатору лотереи

с высокой долей вероятности установить подлинность билета при совпадении всех трех его идентификационных компонентов. Однако игровая информация данного билета не защищена от вскрытия с помощью рентгена, тепловизора, синхротрона и других лучевых методов, а также имеет низкую защищенность от хакерских атак методом нанесения микроточек и надрезов стираемого покрытия с последующим выявлением игровой информации с помощью микроскопа, что может привести к перерасходу призового фонда, разорению и компрометации лотереи. Это так же не позволяет использовать данный лотерейный билет при проведении лотерей с розыгрышем дорогих и особо ценных призов.

Таким образом, общей проблемой для билетов данного типа является то, что они не обеспечивают надежной защиты игровой информации от хакерских атак с применением хакерами современных технических средств.

Данное утверждение основано на том, что, как показывает практика, любое, даже самое сложное многослойное защитное покрытие, которое используется для защиты игровой информации, при использовании для его вскрытия современной лучевой техники или механического воздействия не может надежно защитить помещенную под ним информацию.

Техническим результатом настоящего изобретения является разработка игрового билета нового поколения для проведения широкого спектра розыгрышей, обеспечивающего гарантированную защиту игровой информации от несанкционированного доступа хакеров лучевыми и механическими методами.

Указанный технический результат обеспечивается тем, что в игровом билете, содержащем основу с размещенной на ней игровой и контрольной зонами, в которых помещена, соответственно, игровая

и контрольная информация, скрытая от несанкционированного доступа, новым является то, что игровая информация представляет собой игровой QR-код, предназначенный для доступа к базе данных информационной системы, в которую помещено виртуальное игровое поле, «прикрепленное» к данному игровому QR-коду, для исключения несанкционированного доступа к которому использован защитный элемент в виде удаляемого защитного покрытия, помещенного на игровом QR-коде и частично или полностью закрывающий его, а контрольная информация выполнена в виде закрытого удаляемым защитным покрытием проверочного QR-кода, непосредственно в который записана комбинация игровых символов виртуального игрового поля.

На основе в контрольной зоне под проверочным QR-кодом может быть помещен ложный QR-код, отделенный от проверочного QR-кода слоем малоконтрастной краски. При этом на основе может быть помещен дополнительный штрих-код, предназначенный для активирования билета при его приобретении, а на изображении игрового QR-кода может быть образована свободная от символов зона, закрытая удаляемым защитным покрытием, в которой размещен ID-код игрового билета.

Игровой билет может быть выполнен в виде лотерейного билета, или в виде самоклеящегося стикера, или в виде поздравительной открытки, или в виде пригласительного билета, или в виде упаковки товара.

Суть предложенного решения заключается в том, чтобы заменить уязвимое для хакерских атак традиционное игровое поле, формируемое на бумажном носителе, на виртуальное игровое поле, формируемое на экране персонального технического средства, например, смартфона, возникающее при сканировании игрового QR-кода. При этом игрок в случае проигрыша имеет

возможность проверить честность игры, воспользовавшись информацией из контрольной зоны, размещенной на билете.

Сущность заявленного изобретения поясняется графическими материалами, на которых:

- на фиг.1 – игровой билет, вид с лицевой стороны;
- на фиг. 2 – игровой билет, вид с лицевой стороны, защитные элементы удалены;
- на фиг.3 - смартфон с размещенным на его экране виртуальным игровым полем перед началом игры;
- на фиг.4 - смартфон с размещенным на его экране виртуальным игровым полем после окончания игры;
- на фиг.5 - смартфон с открытой на его экране проверочной таблицей.

Предпосылкой разработки данного игрового билета послужила быстро расширяющаяся область применения средств мобильной связи, в частности, смартфонов, а также феноменальным расширением их функциональных возможностей за счет появления большого количества приложений, с помощью которых обладатели таких средств получили возможность доступа в базы данных информационных систем.

Параллельное развитие QR-кодов (quick response — быстрый отклик) дало новые возможности по обмену информацией с помощью смартфонов, в частности, «закладывать» в QR-код рекламную и справочную информацию, различные текстовые сообщения, доступные для обладателей смартфонов, оснащенных соответствующим скан-приложением. Но основным достоинством QR-кодов является их способность хранить ссылки на сайты (домены) информационных систем, благодаря чему они и получили такое распространение.

Игровой (лотерейный) билет выполнен в виде основы 1 из бумаги, картона, пластика, пленки и пр. Форма основы может быть самой разнообразной (прямоугольная, квадратная, круглая, овальная и пр.) и зависит, в основном, от области использования билета. Основа выполнена, как правило, в виде плоского листа.

На лицевой стороне основы 1 образованы две зоны, зона 2 – игровая и зона 3 – контрольная. Относительное расположение на основе игровых зон может быть различным и диктуется, в частности, формой исполнения игрового билета или требованиями дизайна. Если билет выполнен в виде самоклеящегося стикера, то на оборотной стороне основы помещен клеящий состав (не показан).

В игровой зоне 2 помещена игровая информация 4, которая выполнена в виде игрового QR-кода, изображение которого полностью или частично закрыто удаляемым защитным покрытием (скретч-пломбой) 5, наложенным на изображение игрового QR-кода и предназначенным для его защиты от сканирования до приобретения билета.

Специалистам известно, что для считывания кодированной информации, представленной в виде QR-кода, необходимо сканирование его почти полного изображения, то есть, он, не менее, чем на 80% должен быть доступен для считывания сканирующим устройством технического средства, например, смартфона. Если более 20% изображения QR-кода будет недоступно для сканирующего устройства, то информация, записанная в коде, не будет считана. Это обстоятельство существенно упрощает технологию изготовления билетов без ущерба надежности защиты игровой информации, так как защитное покрытие 5 для обеспечения защиты кодированной информации может быть нанесено не на все изображение игрового QR-кода, достаточно лишь частично закрыть его. Наличие такой скретч-пломбы 5 сохраняет

большую часть QR-кода видимой и понятной для пользователя, а ее малый размер позволяет легко удалить ее без повреждения изображения QR-кода и обеспечивает низкую стоимость изготовления, что особенно важно при массовом производстве билетов. Поэтому предпочтительным является использование скретч-пломбы 5, которая лишь частично закрывает изображение игрового QR-кода, что, однако, не исключает использование защитного покрытия, полностью закрывающего изображение игрового QR-кода. Выбор размера защитного покрытия 5 определяется изготовителем игровых билетов. Наличие скретч-пломбы 5 является гарантией того, что третьи лица до ее удаления не имели несанкционированного доступа к информации, записанной в игровом QR-коде.

Помещенный в игровой зоне 2 игровой QR-код 4, по сути, является кодом доступа к помещенной в базу данных информационной системы игровой информации, «прикрепленной» к данному QR-коду.

Игровая информация, помещенная в базу данных информационной системы, может иметь самый разный вид, но, как правило, она конфигурирована в виде игрового поля, аналогично игровым полям, используемым в лотерейных билетах для моментальной лотереи. Раскрытие сущности изобретения в данной заявке будет описано на примере выполнения игрового поля в виде таблицы с ячейками, в которых размещены выигрышные и невыигрышные символы, что, естественно, не означает, что игровое поле не может быть выполнено иным известным образом. Игровое поле, позволяющее игроку вести игру, является виртуальным и визуализируется на экране смартфона при сканировании им игрового QR-кода.

В контрольной зоне 3 помещена контрольная информация 6, выполненная в виде проверочного QR-кода, изображение которого полностью закрыто от несанкционированного считывания удаляемым

защитным покрытием 7. Контрольная информация, вносимая в проверочный QR-код, полностью соответствует содержанию игрового поля, внесенного в базу данных информационной системы и «прикрепленной» к игровому QR-коду игровой зоны. В соответствии с описываемым примером конкретной реализации игрового поля, она (контрольная информация) может быть выполнена в виде таблицы с ячейками, в которых помещены открытые для обозрения выигрышные и невыигрышные игровые символы. Принципиальным является то, что контрольная информация записана непосредственно в проверочный QR-код, который не является кодом доступа к какой-либо информационной системе, поэтому данная информация не может быть изменена с использованием электронных средств, то есть, гарантированно защищена от подмены. При сканировании такого проверочного QR-кода смартфон игрока может быть отключен от сети Интернет, что является подтверждением честности игры.

В качестве удаляемого защитного покрытия 5 и 7 может быть использовано покрытие в виде непрозрачного слоя краски (например, скретч-краска) или непрозрачное металлизированное покрытие (например, скретч-фольга горячего тиснения).

В любом случае покрытие должно быть таким, чтобы его целостность могла быть легко установлена визуально, а в случае несанкционированного вскрытия целостность покрытия восстановить было бы невозможно. Такие защитные покрытия (краски и фольга), а также технологии их нанесения известны специалистам, так как активно используются при изготовлении билетов моментальных лотерей и поэтому в материалах данной заявки нет необходимости описывать конкретные составы защитных элементов (покрытий) и технологии их нанесения на основу.

На основе помещен идентификационный номер 8 билета. Место расположения идентификационного номера 8 не имеет принципиального значения и определяется исходя из общего композиционного решения игрового билета.

На изображении игрового QR-кода может быть образована свободная от пикселей зона 9, размер которой меньше, нежели размер скретч-пломбы 5, и которая полностью закрыта скретч-пломбой 5 (или удаляемым защитным покрытием, если оно закрывает игровую зону полностью). В зоне 9 может быть помещен ID-код (код доступа) 10 билета. Это дает возможность участвовать в игре игрокам, не имеющим смартфона – для начала игры им будет предложено ввести на компьютере идентификационный номер билета 8 и ID-код 10 билета.

Таким образом, использование при изготовлении билета игровой информации в виде полностью или частично закрытого скретч-пломбой изображения игрового QR-кода, при сканировании которого смартфоном визуализируется виртуальное игровое поле, а также нанесение контрольной информации в виде изображения полностью закрытого удаляемым защитным покрытием проверочного QR-кода, при сканировании которого формируется проверочная таблица, позволяет решить, казалось бы, взаимоисключающие задачи – обеспечение более надежной защиты игровой и контрольной информации, и существенное упрощение технологии изготовления билетов.

Нанесение на основу 1 QR-кодов производится по известным технологиям методами цифровой печати (каплеструйной, лазерной, термотрансферной и т.п.).

На основе 1 также может быть размещен штрих-код 11 билета, место расположения которого принципиального значения не имеет. Штрих-код 11

предназначен для активирования билета при его приобретении, что исключает возможность игры по не проданному билету.

В базу данных информационной системы организатора проведения лотереи внесены данные, идентифицирующие каждый изготовленный билет, а именно, игровой QR-код 4, идентификационный номер 8 билета, ID – код 10 билета, штрих-код 11 билета и информация о расположении выигрышных символов в игровом поле, записанная в проверочном QR-коде 6.

На основе 1 в контрольной зоне 3 под проверочным QR-кодом 4 может быть помещен ложный QR-код, отделенный от проверочного QR-кода 4 слоем малококонтрастной краски (ложный QR-код и слой малококонтрастной краски позициями не обозначены). В таком исполнении игрового билета ложный QR-код нанесен на основу 1, на него помещен слой малококонтрастной краски, на котором напечатан проверочный QR-код 4, закрытый удаляемым защитным покрытием 7.

Наличие ложного QR-кода и слоя малококонтрастной краски позволяет обеспечить защиту проверочного QR-кода 6 от хакерского просвечивания волновыми методами, так как при таком просвечивании пиксели ложного QR-кода будут накладываться на пиксели проверочного QR-кода, что не позволяет отсканировать изображение проверочного QR -кода.

Изготовление билета осуществляется на известном полиграфическом оборудовании по известным специалистам технологиям.

Игровым билетом, независимо от его конкретной реализации, пользуются следующим образом.

При приобретении билета продавец на своем техническом средстве, например, кассе, активирует билет, сканируя штрих-код 11 (при его наличии).

Отсканированная информация поступает в удостоверяющий центр (УЦ) организатора лотереи, в котором фиксируется, что билет под данным идентификационным номером 8 введен в оборот. Данная процедура позволяет избавиться от вскрытия билетов без оплаты третьими лицами из логистической цепочки между организатором игры (лотереи) и продавцом билетов.

Для проведения игры обладатель игрового билета удаляет с основы защитное покрытие - скретч-пломбу 5, открывая доступ к информации игровой зоны 2 - игровому QR-коду 4.

Далее, посредством смартфона 12 (см. фиг.1, фиг.2, фиг.3), игрок сканирует игровой QR-код 4 с помощью стандартного скан-приложения. Таких приложений существует большое количество, и они есть в открытом доступе (QR Reader, Scanvi, Q.tk и др.).

При сканировании игрового QR-кода 4 программа автоматически отправляет ссылку, записанную в коде, в УЦ, и предъявляет ему параметры билета – идентификационный номер 8 и ID-код 10. В случае, если билет активирован (прошел через кассу) и ранее не участвовал в игре, УЦ отправляет в смартфон изображение виртуального игрового поля 13 (см. фиг.3), и далее поддерживает игру в интерактивном режиме, при котором игрок последовательно открывает - активирует (например, путем нажима) ячейки игрового поля, в которых, по его мнению, содержатся выигрышные символы, а УЦ дает ответ ДА/НЕТ после каждого сделанного игроком хода, на основании чего на виртуальном игровом поле отображается выигрышный (показан на фиг.4 и фиг.5 в виде звездочки) или не выигрышный (показан на фиг.4 и фиг.5 в виде кольца - нуля) символ 14, как результат сделанного игроком хода.

В принципе, процесс игры на экране смартфона не отличается от игры с использованием физических лотерейных билетов, приведенных в качестве аналогов в настоящей заявке. Разница состоит лишь в том, что игра проводится не на самом билете, а на виртуальном игровом поле, визуализированном на экране смартфона, в котором играющий последовательно, в полном соответствии с правилами игры, «открывает» одну за другой игровые ячейки. Если по результатам игры полагается выигрыш, то его получение осуществляется в соответствии с правилами игры.

Для проверки честности игры на билете размещена контрольная зона 3, в которой помещен проверочный QR-код 6, закрытый удаляемым защитным покрытием 7. В данном коде записана информация о расположении выигрышных символов для данного билета в виде таблицы, повторяющей геометрию виртуального игрового поля в смартфоне. В случае проигрыша игрок может удалить защитное покрытие 7 и просканировать проверочный QR-код, отключив смартфон от сети (Авиарежим), ознакомиться с таблицей 15 (см. фиг.5), в которой приведено расположение символов 14, и сравнить ее с состоянием виртуального игрового поля (см.фиг.4) в смартфоне в момент проигрыша.

Предложенное решение заменить прямое отображение информации о расположении игровых символов в контрольном окне на проверочный QR-код позволяет защитить контрольное поле от хакерских атак методом нанесения микроотверстий и надрезов стираемого покрытия с последующим выявлением игровой информации с помощью микроскопа, поскольку для сканирования QR-кода нужно удалить как минимум 80% защитного покрытия, и микроотверстия и надрезы не позволяют получить доступ к игровой информации.

Если с технического средства игрока не удастся считать игровой QR-код, например, при его повреждении при удалении скретч-пломбы 5, то владелец билета вводит с компьютера в информационную систему идентификационный номер 8 билета, и его ID -код 10 и входит в игру в ручном режиме. Это позволяет участвовать в игре, в том числе и игрокам, не имеющим смартфона.

По сути, в заявке представлено изделие – игровой билет нового поколения, производство и реализация которого стали возможными благодаря наличию современных технических и программных средств. Исполнение билета позволяет решить взаимоисключающие задачи - обеспечить надежную защиту игровой информации от несанкционированного доступа с помощью изоцированных технических средств, которыми обладают хакеры, при относительно простой технологии его изготовления.

Исполнение данного билета значительно упрощает защиту игровой зоны, так как в ней представлены не традиционные игровые символы, указывающие на наличие (отсутствие) выигрыша, а игровой QR-код, посредством которого при сканировании его смартфоном осуществляется доступ в базу данных информационной системы, в которой к данному коду «прикреплено» виртуальное игровое поле, изображение которого визуализируется на экране смартфона.

Таким образом, физическое игровое поле, как основной элемент билета, на который обычно направлена хакерская атака, в представленном билете нового поколения попросту отсутствует и взлом его практически невозможен.

Весьма существенно, что выполнение игрового билета предоставляет игроку возможность, в случае проигрыша, убедиться в честности игры посредством сканирования проверочного QR-кода, в котором помещена информация о распределении выигрышных символов. Данная информация записана непосредственно в проверочный QR-код, не взаимодействующий с сетью Интернет, поэтому он имеет несопоставимо большую устойчивость к хакерским атакам – как к волновым, так и механическим, по сравнению с нанесением контрольной информации, применяемым в настоящее время практически во всех лотерейных билетах.

Естественно, что использование данного изделия предполагает наличие необходимых программных и аппаратных средств, однако их выбор и/или создание не представляет большой сложности.

Предложенный игровой билет нового поколения может быть использован как в качестве самостоятельного игрового средства, так и для оснащения товаров с целью проведения стимулирующих розыгрышей.

Игровой билет может быть оснащен всеми атрибутами, присущими игровым (лотерейным) билетам. К таким атрибутам обычно относится размещенная на основе словесная, цифровая, графическая и иная информация, назначение которой определяется организатором лотереи. Это могут быть правила розыгрыша, размещенные обычно на оборотной стороне основы. Это может быть рекламная информация, наименование лотереи и пр.

Конструктивно игровой билет может быть реализован самым разным образом, в частности, в виде лотерейного билета, самоклеящегося стикера, поздравительной открытки, пригласительного билета, упаковки товара и пр. Конкретная конструктивная его реализация не представляет сложностей для специалистов. Естественно, что приведенными выше примерами

не ограничиваются конкретные формы реализации и области использования игрового билета.

Сведений, приведенных в настоящей заявке, вполне достаточно для изготовления и использования игрового билета.

ФОРМУЛА ИЗОБРЕТЕНИЯ

1. Игровой билет, содержащий основу с размещенными на ней игровой и контрольной зонами, в которых помещена, соответственно, игровая и контрольная информация, скрытая от несанкционированного доступа, отличающийся тем, что игровая информация представляет собой игровой QR-код, предназначенный для доступа к базе данных информационной системы, в которую помещено виртуальное игровое поле, «прикрепленное» к данному игровому QR-коду, для исключения несанкционированного доступа к которому использован защитный элемент в виде удаляемого защитного покрытия, помещенного на игровом QR-коде и частично или полностью закрывающий его, а контрольная информация выполнена в виде закрытого удаляемым защитным покрытием проверочного QR-кода, непосредственно в который записана комбинация игровых символов виртуального игрового поля.

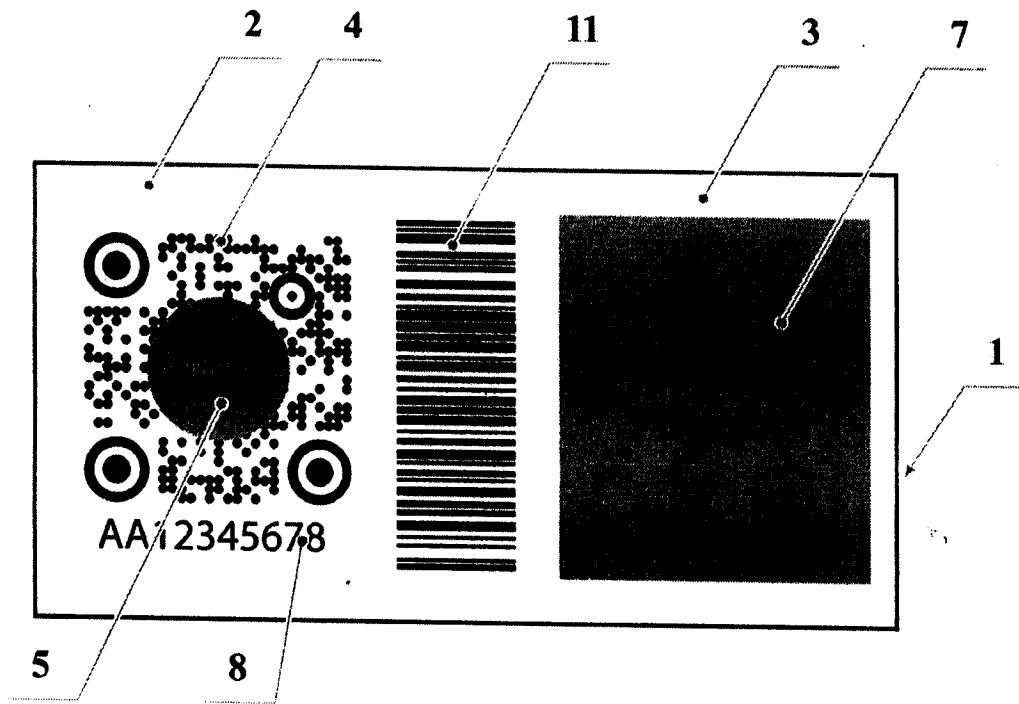
2. Игровой билет по п.1, отличающийся тем, что на основе в контрольной зоне под проверочным QR-кодом помещен ложный QR-код, отделенный от проверочного QR-кода слоем малоконтрастной краски.

3. Игровой билет по п.1, отличающийся тем, что на основе помещен штрих-код, предназначенный для активирования билета при его приобретении.

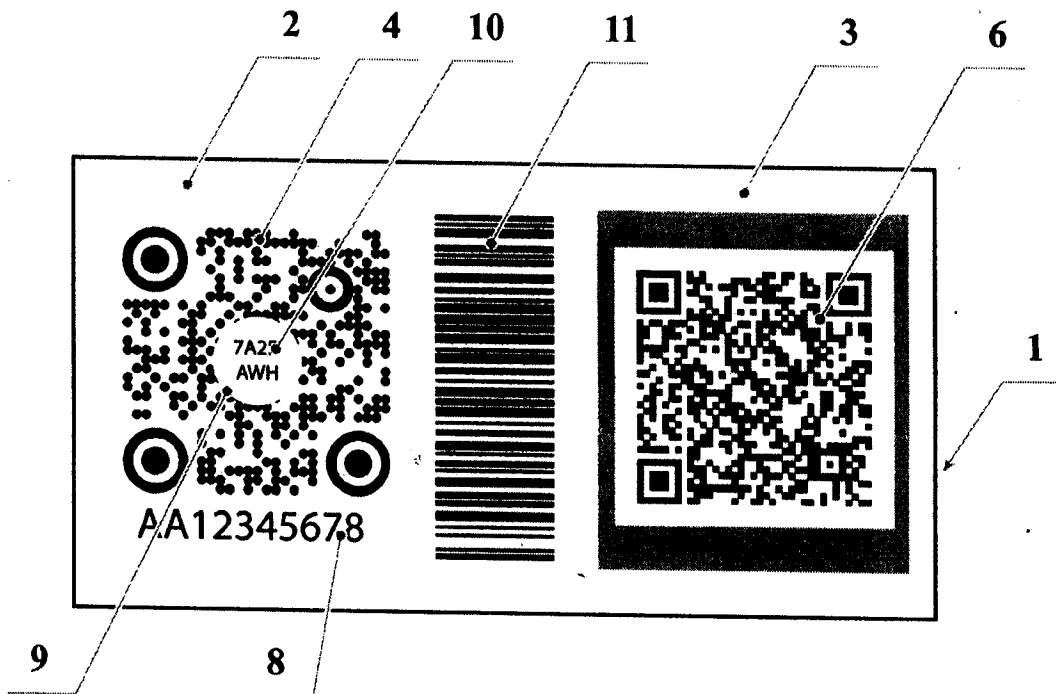
4. Игровой билет по п.1, отличающийся тем, что на изображении игрового QR-кода имеется свободная от символов зона, закрытая удаляемым защитным покрытием, в которой размещен ID-код игрового билета.

5. Игровой билет по п.1, отличающийся тем, что он выполнен в виде лотерейного билета, или в виде самоклеящегося стикера, или в виде поздравительной открытки, или в виде пригласительного билета, или в виде упаковки товара.

ИГРОВОЙ БИЛЕТ

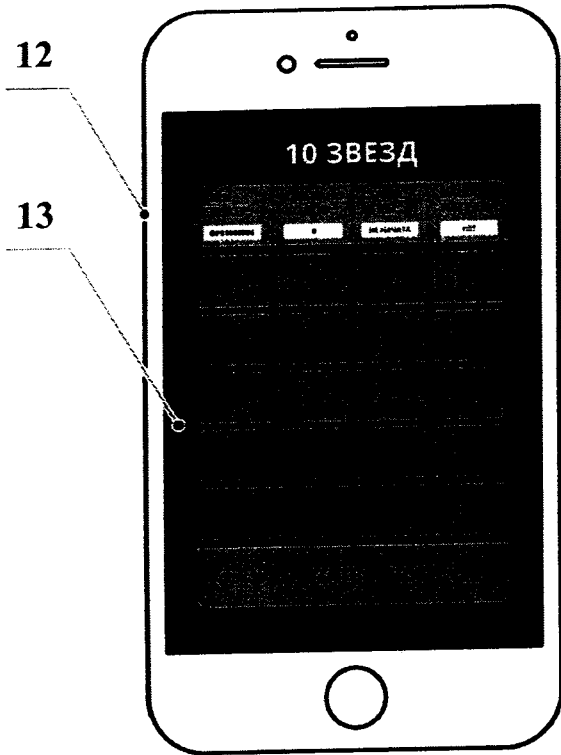


Фиг. 1

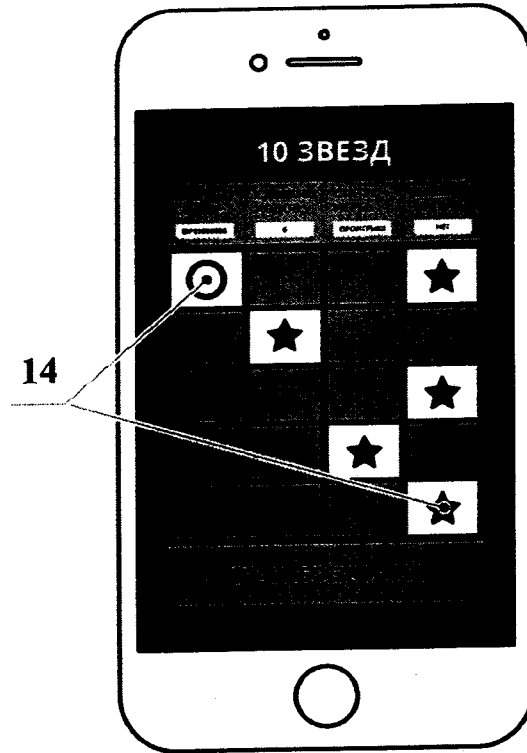


Фиг. 2

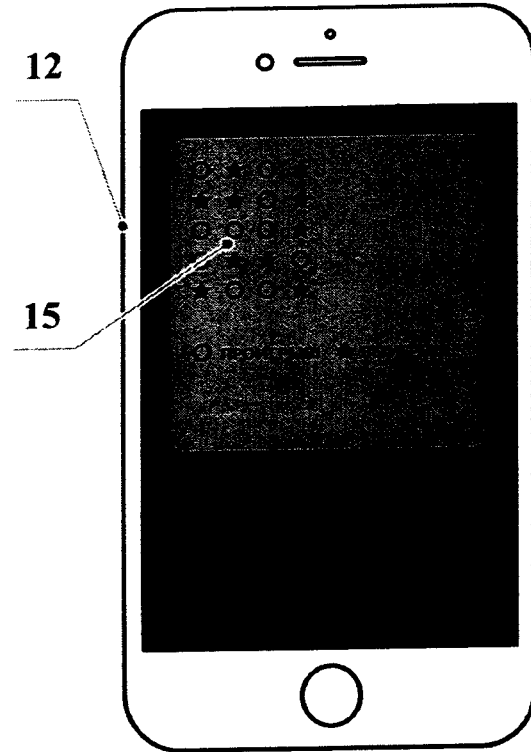
ИГРОВОЙ БИЛЕТ



Фиг. 3



Фиг. 4



Фиг. 5

**ОТЧЕТ О ПАТЕНТНОМ
ПОИСКЕ**

(статья 15(3) ЕАПК и правило 42
Патентной инструкции к ЕАПК)

Номер евразийской заявки:

201900306

Дата подачи: 25 июня 2019 (25.06.2019) | Дата испрашиваемого приоритета:

Название изобретения: Игровой билет

Заявитель: КЕДРИНСКИЙ Алексей Ильич

Некоторые пункты формулы не подлежат поиску (см. раздел I дополнительного листа)

Единство изобретения не соблюдено (см. раздел II дополнительного листа)

А. КЛАССИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТА ИЗОБРЕТЕНИЯ:

МПК:	B41M 3/14 (2006.01)	СПК:	B41M 3/14 (2014-10)
	G06K 7/10 (2006.01)		G06K 7/10 (2013-01)
	A63F 3/00 (2006.01)		A63F 3/00 (2015-07)

Согласно Международной патентной классификации (МПК) или национальной классификации и МПК

Б. ОБЛАСТЬ ПОИСКА:

Минимум просмотренной документации (система классификации и индексы МПК)

G06K 5/00, 7/10, A63F 9/24, 3/00, B41M 3/14

Другая проверенная документация в той мере, в какой она включена в область поиска:

В. ДОКУМЕНТЫ, СЧИТАЮЩИЕСЯ РЕЛЕВАНТНЫМИ

Категория*	Ссылки на документы с указанием, где это возможно, релевантных частей	Относится к пункту №
Y	RU 87362 U1 (ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ "ДИРЕКЦИЯ СПОРТИВНЫХ ЛОТЕРЕЙ") 10.10.2009, формула, реферат, фиг. 1, 2	1-5
Y	US 10008074 B2 (SCIENTIFIC GAMES INTERNATIONAL, INC.) 26.06.2018, пп. 7-16 формулы, реферат, фиг.	1-5
Y	US 2009/0065574 A9 (SCIENTIFIC GAMES INTERNATIONAL, INC.) 12.03.2009, параграфы [0022], [0024], [0026] - [0028], [0034], фиг. 1-3B	1-5
Y	CN 109472335 A (YANG YANG) 15.03.2019, пп. 1, 7 формулы	2

последующие документы указаны в продолжении графы В

данные о патентах-аналогах указаны в приложении

* Особые категории ссылочных документов:

"А" документ, определяющий общий уровень техники

"Е" более ранний документ, но опубликованный на дату подачи евразийской заявки или после нее

"О" документ, относящийся к устному раскрытию, экспонированию и т.д.

"Р" документ, опубликованный до даты подачи евразийской заявки, но после даты испрашиваемого приоритета

"D" документ, приведенный в евразийской заявке

"Т" более поздний документ, опубликованный после даты

приоритета и приведенный для понимания изобретения

"Х" документ, имеющий наиболее близкое отношение к предмету поиска, порочащий новизну или изобретательский уровень, взятый в отдельности

"У" документ, имеющий наиболее близкое отношение к предмету поиска, порочащий изобретательский уровень в сочетании с другими документами той же категории

"&" документ, являющийся патентом-аналогом

"L" документ, приведенный в других целях

Дата действительного завершения патентного поиска: 05 декабря 2019 (05.12.2019)

Наименование и адрес Международного поискового органа:

**Федеральный институт
промышленной собственности**

РФ, 125993, Москва, Г-59, ГСП-3, Бережковская наб.,
д. 30-1. Факс: (499) 243-3337, телетайп: 114818 ПОДАЧА

Уполномоченное лицо:



Е.В. Еськина

Телефон № (499) 240-25-91