

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**  
**коллегии по результатам рассмотрения**  
 **возражения**  **заявления**

Коллегия в порядке, установленном пунктом 3 статьи 1248 части четвертой Гражданского кодекса Российской Федерации, введенной в действие с 1 января 2008 г. Федеральным законом от 18 декабря 2006 г. № 321-ФЗ, в редакции Федерального закона от 12.03.2014 № 35-ФЗ «О внесении изменений в части первую, вторую и четвертую Гражданского кодекса Российской Федерации и отдельные законодательные акты Российской Федерации» (далее – Кодекс) и Правилами подачи возражений и заявлений и их рассмотрения в Палате по патентным спорам, утвержденными приказом Роспатента от 22.04.2003 № 56, зарегистрированным в Министерстве юстиции Российской Федерации 08.05.2003, регистрационный № 4520 (далее – Правила ППС), рассмотрела возражение, поступившее 10.08.2018 от Аптюшева Андрея Харитоновича (далее – заявитель) на решение Федеральной службы по интеллектуальной собственности (далее – Роспатент) от 26.02.2018 об отказе в выдаче патента на изобретение по заявке 2016114796/12, при этом установлено следующее.

Заявлена группа изобретений «Игра в кости «Тернарис» и устройство для игры таким способом (варианты)», совокупность признаков которой изложена в уточненной формуле, представленной в корреспонденции, поступившей 26.12.2017, в следующей редакции:

«1. Способ игры в кости, включающий этапы, на первом из которых дилер, представляющий организатора игры, объявляет о ее начале, после чего игроки объявляют свои ставки и формируют центральный банк, внося соответствующее количество фишек в центр игорной плоскости и/или делая ставки на линии «Проходит» или «Выбывает», а разыгрывающий игрок (стрелок) вбрасывает в игру выбранные из комплекта, предложенного дилером, игорные кости рукой или любым другим способом, известным в

данной области техники, так, чтобы игорные кости (зары) перед падением на игорную плоскость ударились о вертикальный барьер, которым ограничена игровая поверхность, и упали и прокатились в пределах игорной плоскости так, чтобы после их остановки по знакам или цифрам, нанесенным на их верхние грани, или на их вершины, или на местах пересечения их ребер можно было однозначно идентифицировать выпавший исход броска как комбинацию их цветового сочетания и/или соответствующее исходу число, после чего дилер объявляет выпавший исход, сравнивает его с комбинациями, цветовыми сочетаниями и/или числами, на которые делались ставки, после чего стикмен собирает проигравшие ставки, а дилер выплачивает выигрыши и объявляет о продолжении или завершении игры, отличающийся тем, что для определения победителя (проигравшего) в каждой партии игры используются игорные кости типа тернарных зар как физический генератор случайных чисел для определения значения случайного исхода.

2. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок выигрывает банк, если на тернарных зарах выпала комбинация двух положительных единиц старшего и младшего разрядов, а другим игрокам - вкладчикам банка и по остальным выигравшим ставкам, размещенным на игорном поле вне центрального банка, выигрыши оплачивается организатором игры в лице дилера в соотношении 1:1, и игра оканчивается.

3. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок и другие игроки - вкладчики банка проигрывают банк, если на тернарных зарах выпала комбинация двух отрицательных единиц старшего и младшего разрядов, а ставки на другие проигрышные комбинации и/или числа, размещенные вне банка, отчуждаются организатору игры в лице дилера, и игра оканчивается.

4. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами для всех сделанных ставок ни победители, ни проигравшие не объявляются, а стрелок получает право на повторный бросок, если на тернарных зарах выпала

комбинация двух нолей старшего и младшего разрядов, и игра может быть продолжена, если ни стрелок, ни другие игроки - вкладчики банка не изъявили желания выйти из игры со своей ставкой в центральном банке.

5. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок проигрывает свою ставку в центральном банке другим игрокам - вкладчикам банка, которые распределяют ее между собой пропорционально своим вкладам, если на тернарных зарах выпала комбинация отрицательной единицы в старшем разряде и единицы в младшем разряде, и игра оканчивается.

6. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок выигрывает банк, а другие игроки - вкладчики банка - проигрывают ему свои вклады в банке, если на тернарных зарах выпала комбинация единицы в старшем разряде и отрицательной единицы в младшем разряде, и игра оканчивается.

7. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок проигрывает свою ставку в центральном банке в пользу организатора игры в лице дилера, если на тернарных зарах выпала комбинация отрицательной единицы в старшем разряде и ноль в младшем разряде, теряет право вбрасывания и покидает игру, а другие игроки - вкладчики банка получают право пригласить в банк нового игрока со своей ставкой или продолжить розыгрыш оставшейся части банка уменьшившимся составом, определяются с новым стрелком или выводят свои ставки из банка, закрывают его, и просят организатора игры в лице дилера объявить об окончании игры.

8. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок оставляет за собой свою ставку, право броска и участия в игре, но может выйти из игры со своей ставкой, если на тернарных зарах выпала комбинация ноль в старшем разряде и отрицательная единица в младшем разряде, а другие

игроки - вкладчики банка проигрывают свои вклады в банк организатору игры в лице дилера, и игра оканчивается.

9. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами стрелок выигрывает у организатора игры в лице дилера в соотношении 1:1, если на тернарных зарах выпала комбинация единица в старшем разряде и ноль в младшем разряде, может покинуть игру со своей ставкой и выигрышем вместе с другими игроками - вкладчиками банка, за которыми остается право вывести свои вклады из банка, и игра оканчивается.

10. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком двумя кубическими тернарными зарами за стрелком остается право участия в игре, вбрасывания или выхода из игры со своей ставкой, если на тернарных зарах выпала комбинация ноль в старшем разряде и единица в младшем разряде, а другие игроки - вкладчики банка выигрывают у организатора игры в лице дилера по своим взносам в соотношении 1:1, и игра оканчивается.

11. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в один раунд с центральным банком играть тремя или больше кубическими тернарными зарами, если игроков - вкладчиков банка больше трех, и тогда результаты бросков тернарных зар определяют выигрыши или проигрыши игроков аналогично пп. 1-9 с учетом пропорционально возросшего числа выигрышных, проигрышных или нейтральных комбинаций, цветовых сочетаний и/или чисел.

12. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в два раунда без центрального банка несколькими кубическими тернарными зарами стрелок и другие участники игры проигрывают свои ставки организатору игры на линии «Проходит» при выпадении на тернарных зарах отрицательных единиц во всех последовательных разрядах, и игра оканчивается, выигрывают у организатора игры в соотношении 1:1 при выпадении единиц во всех последовательных разрядах, и игра оканчивается, стрелок получает право на новый разгонный бросок при выпадении нескольких нулей во всех последовательных разрядах, получает право на решающий бросок, если после разгонного броска выпадает

любая комбинация отрицательных единиц, нулей и единиц, которая объявляется комбинацией «Пойнт», и игра переходит во второй раунд, в котором ставки на линии «Проходит» проигрываются организатору игры при выпадении отрицательных единиц во всех последовательных разрядах, и игра оканчивается, или ставки на линии «Проходит» выигрывают у организатора игры в отношении 1:1 при выпадении положительных единиц во всех последовательных разрядах, или стрелок получает право на новый решающий бросок при выпадении нескольких нулей во всех последовательных разрядах или любой комбинации отрицательных единиц, нулей и единиц, отличных от установленной комбинации «Пойнт», и выигрывают у организатора игры в соотношении 1:1 при выпадении комбинации «Пойнт».

13. Способ по п. 1, отличающийся тем, что в игре в два раунда без центрального банка несколькими кубическими тернарными зарами для ставок, сделанных на линию «Выбывает», предпочтительно выигрышные и проигрышные комбинации принять противоположными по смыслу, выплатам и значению комбинациям, установленным для ставок на линии «Проходит», за исключением комбинации нулей во всех последовательных разрядах, при которой ставки на линии «Выбывает» признаются выигрышными в отношении 1:1 и проигрышными при выпадении комбинации «Пойнт».

14. Устройство для игры в кости, содержащее опоясанный по периметру стенками бокового ограждения, ограничивающими размеры игрового поля, игорный стол в форме трехлепескового цветка в плане, как показано на Фиг. 11, включающий места для размещения игроков и служащих организатора игры, игровое поле с нанесенными на нем разноцветными игровыми секторами и конами, предназначенными для установки фишек, из номиналов которых набирается величина объявленных ставок, кольцевые зоны «Проходит» и «Выбывает» и поле для центрального банка, а также маркер, перемещаемый для обозначения кона с комбинацией «Пойнт», отличающееся тем, что профиль внутренней поверхности стенки бокового ограждения, которая опоясывает игорный стол по периметру и ограничивает размеры игрового поля, имеет вогнутую форму (Фиг. 11, сечение по  $\overline{A-A}$ ), а игорные кости типа

тернарных зар, служащие генератором случайных чисел, определяющих случайный исход игры, выполнены в виде идентичных многогранников, у которых, в зависимости от вида многогранника, на каждой грани, или на каждой вершине, или на каждом из мест пересечения их ребер нанесены однозначные числа в виде цифр, других знаков, составляющих алфавит принятой симметричной позиционной системы счисления (ПСС) по соответствующему ей основанию, и каждая тернарная зара промаркирована условным знаком или цветом (идентификатором), определяющим позицию (разряд), которую числа на этой тернарной заре занимают в записи результирующего числа в принятой ПСС».

При вынесении решения Роспатента от 26.02.2018 об отказе в выдаче патента к рассмотрению была принята вышеприведенная формула, характеризующая группу изобретений.

Суть содержащихся в решении Роспатента доводов сводится к тому, что предложенному способу, охарактеризованному совокупностью признаков независимого пункта 1 приведенной выше формулы, не может быть предоставлена правовая охрана в качестве изобретения, поскольку заявленный способ относится к объектам, указанным в пункте 5 статьи 1350 Кодекса.

При этом техническое решение, охарактеризованное совокупностью признаков независимого пункта 14 приведенной выше формулы, признано патентоспособным.

Однако, поскольку заявитель отказался исключить неохраноспособный объект по независимому пункту 1 приведенной выше формулы, было принято решение Роспатента об отказе в выдаче патента на изобретение.

Заявитель выразил несогласие с решением Роспатента и в своем возражении, поданном в соответствии с пунктом 3 статьи 1387 Кодекса, отметил, что используемые им тернарные зары (кости) являются материальным объектом, на который нанесены различные знаки, числа. По мнению заявителя, нанесенные на элементы заявленного устройства цифры, несут в себе информацию, необходимую для выявления результатов бросков игральные костей.

Заявитель отмечает, что, поскольку устройство, охарактеризованное в независимом пункте 14 приведенной выше формулы, признано патентоспособным, то заявленный им способ по независимому пункту 1 приведенной выше формулы, также является патентоспособным.

К возражению приложены три варианта уточненной формулы, одну из которых заявитель просит принять к рассмотрению и выдать патент на изобретение.

Изучив материалы дела и заслушав участников рассмотрения возражения, коллегия установила следующее.

С учетом даты подачи заявки (15.04.2016) правовая база для оценки патентоспособности заявленного предложения включает Кодекс, действующий в редакции на дату подачи заявки, Административный регламент исполнения Федеральной службой по интеллектуальной собственности, патентам и товарным знакам государственной функции по организации приема заявок на изобретение и их рассмотрения, экспертизы и выдачи в установленном порядке патентов Российской Федерации на изобретение, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 октября 2008 № 327, зарегистрированного в Минюсте РФ 20 февраля 2009, рег. № 13413 (далее – Регламент ИЗ).

Согласно пункту 1 статьи 1350 Кодекса в качестве изобретения охраняется техническое решение в любой области, относящееся к продукту (в частности, устройству, веществу, штамму микроорганизма, культуре клеток растений или животных) или способу (процессу осуществления действий над материальным объектом с помощью материальных средств), в том числе к применению продукта или способа по определенному назначению.

Согласно пункту 5 статьи 1350 не являются изобретениями, в частности: решения, касающиеся только внешнего вида изделий и направленные на удовлетворение эстетических потребностей; правила и методы игр, интеллектуальной или хозяйственной деятельности; решения, заключающиеся только в предоставлении информации. В соответствии с

настоящим пунктом исключается возможность отнесения этих объектов к изобретениям в случае, когда заявка на выдачу патента на изобретение касается этих объектов как таковых.

Согласно п.10.7.4.3.(1.1) Регламента технический результат представляет собой характеристику технического эффекта, явления, свойства и т.п., объективно проявляющихся при осуществлении способа или при изготовлении либо использовании продукта, в том числе при использовании продукта, полученного непосредственно способом, воплощающим изобретение.

Технический результат может выражаться, в частности, в снижении (повышении) коэффициента трения; в предотвращении заклинивания; снижении вибрации; в улучшении кровоснабжения органа; локализации действия лекарственного препарата, снижении его токсичности; в устранении дефектов структуры литья; в улучшении контакта рабочего органа со средой; в уменьшении искажения формы сигнала; в снижении просачивания жидкости; в улучшении смачиваемости; в предотвращении растрескивания; повышении иммуногенности вакцины; повышении устойчивости растения к фитопатогенам; получении антител с определенной направленностью; повышении быстродействия или уменьшении требуемого объема оперативной памяти компьютера. Получаемый результат не считается имеющим технический характер, в частности, если он достигается лишь благодаря соблюдению определенного порядка при осуществлении тех или иных видов деятельности на основе договоренности между ее участниками или установленных правил; обусловлен только особенностями смыслового содержания информации, представленной в той или иной форме на каком-либо носителе, и заключается в занимательности и/или зрелищности.

Согласно подпункту 1 пункта 24.5. Регламента ИЗ при проверке патентоспособности проверяется, может ли заявленное предложение быть признано относящимся к изобретениям. Для этого определяется, не относится ли заявленное предложение к решению, не являющемуся изобретением в соответствии с пунктом 5 статьи 1350 Кодекса.

Проверка осуществляется с учетом выявленного прототипа. Заявленное решение не признается относящимся к изобретениям в смысле положений пункта 5 статьи 1350 Кодекса, в частности, если все признаки, отличающие заявленное решение от его прототипа, являются характерными для решений, которые в соответствии с указанным пунктом не являются изобретениями. В случаях, когда эти признаки невозможно однозначно отнести к характерным для указанных решений, следует учитывать характерны задачи, на решение которой направлены эти отличительные признаки, и характер результата, на достижение которого они влияют.

Согласно подпункту 3 пункта 24.5. 4 Регламента ИЗ если заявлена группа изобретений, проверка патентоспособности проводится в отношении каждого из входящих в нее изобретений. Патентоспособность группы изобретений может быть признана только тогда, когда патентоспособны все изобретения группы.

Согласно подпункту 4 пункта 24.9 Регламента ИЗ если установлено, что одно из заявленных изобретений, охарактеризованных в формуле, или одна из совокупностей признаков, включающих разные альтернативные признаки, признаны не соответствующими условиям патентоспособности и заявитель отказывается скорректировать или исключить из формулы характеристику этого изобретения, принимается решение об отказе в выдаче патента. При этом в решении подтверждается патентоспособность другого изобретения, в отношении которого получен такой вывод.

Согласно пункту 4.9 Правил ППС при рассмотрении возражения коллегия вправе предложить лицу, подавшему заявку на выдачу патента на изобретение, внести изменения в формулу изобретения, если эти изменения устраняют причины, послужившие единственным основанием для вывода о несоответствии рассматриваемого объекта условиям патентоспособности.

Анализ доводов, содержащихся в решении Роспатента и доводов заявителя, касающихся оценки охраноспособности заявленного предложения, показал следующее.

Существо заявленной группы изобретений выражено в приведённой выше формуле, которую коллегия принимает к рассмотрению.

В независимых пунктах 1 и 14 приведенной выше формулы охарактеризованы «Способ игры в кости...» и «Устройство для игры в кости...» соответственно.

Исходя из формулы и описания, суть заявленного предложения по независимому пункту 1 приведенной выше формулы сводится к следующему: перед игрой ее организатор объявляет о начале игры; затем игроками объявляются свои ставки, после чего формируется банк; затем разыгрывающий игрок вбрасывает в центр поля игорную кость (фишку), а организатор игры объявляет исход выпавшего броска и сравнивает его с результатами ставок; затем стикмен собирает проигравшие ставки, а дилер выплачивает выигрыши и объявляет о продолжении или завершении игры. Причем для назначения победителя или проигравшего используются игорные кости типа тернарных зар для определения значения случайного исхода.

Из патентного документа США № 2010/0295246, опубликованного 25.11.2010 (далее -[1]) известна игра в кости, при которой используют устройство, содержащее фишки, игровую поверхность, которая выполнена с вертикальным барьером. При этом данный барьер обеспечивает возможность того, чтобы кости (зары) перед падением на игорную плоскость ударились о вертикальный барьер, упали, а затем прокатились в пределах игорной плоскости так, чтобы после их остановки можно было однозначно идентифицировать выпавший на верхних границах тернарных зар исход броска – комбинацию костей (зар).

Отличием заявленного способа от способа, известного из патентного документа [1] является то, что игра включает этапы, на первом из которых дилер, представляющий организатора игры, объявляет о начале игры, после чего игроки объявляют свои ставки и формируют центральный банк, внося соответствующее количество фишек в центр игорной плоскости и/или делая ставки на линии «Проходит» или «Выбывает», а игрок, признанный

разыгрывающим (стрелок), выбирает из предлагаемого набора тернарных зарте, о количестве и порядковых номерах которых игроки - вкладчики банка договорились перед началом игры, которые он затем вбрасывает в игру рукой или любым другим способом, известным в данной области техники, так, после остановки костей их индифицируют в цветовом сочетании и/или соответствующее исходу число, после чего дилер объявляет выпавший исход, сравнивает его с комбинациями, цветовыми сочетаниями и/или числами, на которые делались ставки, после чего стикмен собирает проигравшие ставки, а дилер выплачивает выигрыши и объявляет о продолжении или завершении игры, при этом, для определения победителя (проигравшего) в каждой партии игры используются игорные кости типа тернарных зар, генерирующие значение случайного исхода.

В отношении признаков, касающихся того, что для определения победителя (проигравшего) в каждой партии игры используются игорные кости типа тернарных зар, генерирующие значение случайного исхода, а после остановки костей их идентифицируют в цветовом сочетании с разноцветным выполнением зар (костей), необходимо отметить следующее.

Согласно описанию заявки признак формулы “тернарный”, направлен на изменение разметки граней стандартных костей и не относится к признакам, характеризующим какое-либо конструктивное выполнение зар (костей). Так, чтобы промаркировать тернарные зары, на их гранях, других точках поверхности наносятся метки. То есть, заявитель, в зависимости от правил и ведения игры, маркирует тернарные зары (кости) различными символами, цветовой гаммой, буквами, числами (см. стр. 9 - 10 описания).

Необходимо подчеркнуть, что и упомянутый признак “тернарный”, и признак, касающийся цветовой разметки костей представляют собой нанесенную на конструктивные элементы (границы кости) информацию, вид которой зависит от правил ведения игры, которые, в свою очередь, обусловлены договоренностью между участниками игры, что согласно п.5 статьи 1350 Кодекса, не охраняется в качестве изобретения.

В своем возражении сам заявитель говорит о том, что признак «тернарный» используется для характеристики «игральных костей, на которые нанесены числа». При этом согласно материалам заявки, знаки на гранях игральных костей нанесены для идентификации каждой грани с проставлением на каждой из них чисел. При этом разметка граней костей не характеризует конструктивное выполнение костей, а относится к информации, наносимой на конструктивные элементы (грани кости), вид которой зависит от правил ведения игры.

При этом необходимо обратить внимание на то, что данные отличительные признаки не находятся в причинно-следственной связи с указанными в описании заявки техническими результатами, а именно: «равномерное распределение случайных исходов бросков игорных костей», а также «увеличение темпа игры» (см. стр. 4 , абзац 3).

С учетом изложенного, можно сделать вывод, что признаки «игра включает этапы, на первом из которых дилер представляющий организатора игры объявляет о начале игры, после чего игроки объявляют свои ставки и формируют центральный банк, внося соответствующее количество фишек в центр игровой плоскости и/или делая ставки на линии «Проходит» или «Выбывает», а игрок, признанный разыгрывающим (стрелок), выбирает из предлагаемого набора тернарных зар те игорные кости, о количестве и порядковых номерах которых игроки - вкладчики банка договорились перед началом игры, которые он затем вбрасывает в игру рукой или любым другим способом, известным в данной области техники, так, после остановки костей их идентифицируют в цветовом сочетании и/или соответствующее исходу число, после чего дилер объявляет выпавший исход, сравнивает его с комбинациями, цветовыми сочетаниями и/или числами, на которые делались ставки, после чего стикмен собирает проигравшие ставки, а дилер выплачивает выигрыши и объявляет о продолжении или завершении игры, при этом, для определения победителя (проигравшего) в каждой партии игры используются игорные кости типа тернарных зар, генерирующие значение случайного

исхода», характеризуют действия, относящиеся к организационным мероприятиям, связанным с договоренностью персонала игрового зала (казино) и игроков, и, соответственно, данные признаки характерны для правил и методов игры, которые, согласно пункту 5 статьи 1350 Кодекса, не являются изобретениями.

Целесообразно обратить внимание на следующее. Особенностью правил и методов игр является то, что обычно при их реализации производятся действия над материальными объектами с помощью материальных средств. Соответственно, формула, характеризующая такой объект, может содержать признаки самых разнообразных средств, применяемых в игровом процессе. Именно в заявленном способе в качестве материальных средств используются игорные кости (зары), игорная плоскость (поверхность стола).

Однако, заявленные в формуле материальные средства используются заявителем лишь для соблюдения определенного порядка, установленного участниками и создателем игры и не влияют, как уже было сказано выше, на результат.

На основании изложенного, можно согласиться с правомерностью вынесенного Роспатентом решения, поскольку предложенный способ, охарактеризованный совокупностью признаков независимого пункта 1 приведенной выше формулы, нельзя признать изобретением, так как все его отличительные признаки являются признаками, характерными для правил и методов игры, которые не являются изобретениями (см. пункт 5 статьи 1350 Кодекса).

Мнение заявителя о том, что в случае признания устройства по независимому пункту 14 приведенной выше формулы патентоспособным правовая охрана также должна быть распространена и на способ по независимому пункту 1 приведенной выше формулы, нельзя признать обоснованным, поскольку патентоспособность группы изобретений признается только тогда, когда патентоспособны все изобретения группы (см. подпункт 4 пункта 24.9 Регламента ИЗ выше).

Таким образом, поскольку одно из заявленных изобретений, охарактеризованных в приведенной выше формуле (независимый пункт 1 формулы), признано непатентоспособным, то в соответствии с требованиями подпункта 4 пункта 24.9 Регламента ИЗ, по данной заявке Роспатентом правомерно принято решение об отказе.

При этом в решении Роспатента сделан вывод о патентоспособности изобретения, охарактеризованного в независимом пункте 14 приведенной выше формулы.

Заявленное в независимом пункте 14 приведенной выше формулы устройство обеспечивает достижение указанного заявителем технического результата, заключающегося, как уже говорилось выше, в равномерном распределении случайных исходов бросков игорных костей и увеличении темпа игры, поскольку стенки бокового ограждения, опоясывающего игровой стол по периметру и имеющие вогнутую форму бортов, как это показано на фигуре 1, позволяют непредсказуемо менять траекторию полета игровой кости (зары), тем самым увеличивая вероятность равномерного распределения случайных исходов.

Учитывая изложенное, коллегия предложила заявителю уточнить формулу изобретения (пункт 4.9 Правил ППС) с учетом имеющихся материалов заявки и доводов, содержащихся в решении Роспатента.

Заявитель воспользовался предоставленным ему правом и представил уточненную формулу изобретения.

Внесенные изменения касаются лишь исключения из приведенной выше формулы непатентоспособного объекта «Способ...» (независимый пункт 1 и зависимые пункты 2-13 пунктов приведенной выше формулы).

Данная формула была принята к рассмотрению.

Поскольку формула скорректирована только путем исключения непатентоспособного объекта и сохранения того объекта, в отношении которого Роспатентом был сделан вывод о патентоспособности, то целесообразность в проведении дополнительного информационного поиска отсутствует.

Учитывая вышеизложенное, коллегия пришла к выводу о наличии оснований для принятия Роспатентом следующего решения:

**удовлетворить возражение, поступившее 10.08.2018, отменить решение Роспатента от 26.02.2018 и выдать патент Российской Федерации на изобретение с уточненной заявителем формулой изобретения.**

(21) 2016114796/12

(51)МПК

A63 F 9/04(2006.01)

(57)

Устройство для игры в кости, содержащее опоясанный по периметру стенками бокового ограждения, ограничивающими размеры игрового поля, игорный стол в форме трехлепескового цветка в плане, как показано на Фиг. 11, включающий места для размещения игроков и служащих организатора игры, игровое поле с нанесенными на нем разноцветными игровыми секторами и конами, предназначенными для установки фишек, из номиналов которых набирается величина объявленных ставок, кольцевые зоны «Проходит» и «Выбывает» и поле для центрального банка, а также игровые фишки и маркер, перемещаемый для обозначения кона с комбинацией «Пойнт», отличающееся тем, что профиль внутренней поверхности стенки бокового ограждения, которая опоясывает игорный стол по периметру и ограничивает размеры игрового поля, имеет вогнутую форму по Фиг. 11, сечение по  $\overline{A-A}$ , а игорные кости типа тернарных зар, служащие физическим генератором случайных чисел, определяющих исход игры, выполнены в виде идентичных многогранников, у которых, в зависимости от вида многогранника, на каждой грани, или на каждой вершине, или на каждом из мест пересечения их ребер нанесены однозначные числа в виде цифр, других знаков, составляющих алфавит принятой симметричной позиционной системы счисления по соответствующему ей основанию, и каждая тернарная зара промаркирована условным знаком или цветом - идентификатором, определяющим позицию,

которую числа на этой тернарной заре занимают в записи результирующего числа в принятой позиционной системе счисления.

(56) US 4346900 A, 31.08.1982;  
US 20130157752 A1, 20.06.2013;  
US 2636740 A, 28.04.1953;  
US 20080178773 A1, 31.07.2008;  
US 2010/0295246 A1, 25.11.2010

Примечание: при публикации сведений о выдаче патента будет  
использовано описание в редакции заявителя.