



(19)  
 Bundesrepublik Deutschland  
 Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 10 2005 031 274 A1** 2007.01.18

(12)

## Offenlegungsschrift

(21) Aktenzeichen: **10 2005 031 274.8**

(22) Anmeldetag: **05.07.2005**

(43) Offenlegungstag: **18.01.2007**

(51) Int Cl.<sup>8</sup>: **A63F 3/06** (2006.01)  
**G07F 17/32** (2006.01)

(71) Anmelder:  
**Eder, Günther, 94121 Salzweg, DE**

(74) Vertreter:  
**Strasse, J., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 84364 Bad  
 Birnbach**

(72) Erfinder:  
**gleich Anmelder**

(56) Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht zu  
 ziehende Druckschriften:  
**EP 13 15 130 A1**  
**WO 05/0 43 476 A1**  
**WO 02/26 333 A1**

**Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen**

Rechercheantrag gemäß § 43 Abs. 1 Satz 1 PatG ist gestellt.

(54) Bezeichnung: **Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems**

(57) Zusammenfassung: Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems. Zunächst übermittelt der Teilnehmer mindestens eine Zahl an einen Lotteriebetreiber über eine Telefonverbindung. Vorzugsweise erfolgt die Übermittlung der mindestens einen Zahl via SMS. Nach Eingang der zu übermittelnden mindestens einen Zahl wird die mindestens eine Zahl mit mindestens einer Gewinnzahl verglichen und der Gewinn ermittelt. Die Bezahlung einer Teilnahmegebühr und die Ausschüttung der Gewinne erfolgt vorzugsweise über eine Servicenummer des Telefonanbieters.



**Beschreibung****Aufgabenstellung**

**[0001]** Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems insbesondere über ein mobiles oder stationäres Telefonendgerät.

**Stand der Technik**

**[0002]** Das bekannte Lotteriespiel erfordert vom Verbraucher, dass er sich einen Lottoschein holt und diesen vor Ort an der Lottoannahmestelle oder Zuhause ausfüllt. Dem Verbraucher wird somit abverlangt, dass er sich bewusst und planend zum Lottospielen entscheidet. Man unterscheidet somit Lottospieler von Nicht-Lottospielern. D.h. es gibt den typischen Lottospieler der regelmäßig spielt und die Lotterie in seinen Wochenrhythmus integriert hat.

**[0003]** Für den Lotteriebetreiber ist allerdings gerade das Gewinnen von Neukunden interessant. So gibt es System-Lotto-Anbieter, die die Teilnehmer ansprechen, die zu dem Ergebnis gekommen sind, dass das herkömmliche Lottospiel zu wenige Gewinnchancen birgt. Bei Lichte betrachtet sind auch die Gewinnchancen bei System-Lotto-Anbietern noch sehr niedrig, so dass der sich bewusst für oder gegen das Lottospielen entscheidende Verbraucher oft nicht auf Dauer als Kunde gewonnen werden kann.

**[0004]** Anders stellt sich die Situation aber im sogenannten Impulskaufsektor dar. Die Situation ist dann vergleichbar mit einem Impulskauf im Homeshopping-TV. Der Verbraucher sucht im Homeshopping-TV nicht gezielt nach einem Produkt oder entscheidet sich vergleichend für oder wider ein Produkt. Vielmehr ruft der Verbraucher eben mal beim Sender an und ordert das angebotene Produkt, weil der Verbraucher in dem Moment das Gefühl hat, es sei opportun. Der Kauf findet nicht nach gezielter Abwägung, sondern spontan und unüberlegt statt.

**[0005]** Wendet man die Erkenntnisse aus dem Impulskaufsektor auf den Betrieb eines Lotteriespiels an, so muss der Zugang zu einem Lotteriespiel für den Verbraucher schnell, unkompliziert und vergleichsweise günstig sein, so dass der Verbraucher nicht zu einer analysierenden Entscheidung ermutigt wird.

**[0006]** Ausgehend vom System zum Betrieb eines Lotteriespiels aus dem Stand der Technik ist es demnach Aufgabe der vorliegenden Erfindung ein Verfahren für ein System zum Betrieb eines Lotteriespiels bereitzustellen, das derart verbessert ist, dass der Verbraucher schnell, unkompliziert und günstig an einem Lotteriespiel teilnehmen kann.

**[0007]** Erfindungsgemäß wird die Aufgabe durch ein Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems mit den Merkmalen des Patentanspruchs 1 gelöst.

**[0008]** Das erfindungsgemäße Verfahren dient insbesondere zur Teilnahme an einem Gewinnspiel mit einem mobilen Endgerät, wie z.B. einem Handy. Es umfasst zunächst die Übermittlung einer SMS mit den eingetippten Zahlen von einem Telekommunikationsanschluss des Teilnehmers an den Betreiber.

**[0009]** Zur Bezahlung der Teilnahme an dem Lotteriespiel ist die Einrichtung eines gebührenpflichtigen Serviceanschlusses denkbar. Gebührenpflichtige Serviceanschlüsse sind bei Telekommunikationsgesellschaften verfügbar. Für die Anwahl eines solchen Serviceanschlusses wird dem Anwählenden pro SMS ein bestimmter Betrag belastet und mit der nächsten Telefonrechnung in Rechnung gestellt. Der Inhaber des Anschlusses erhält von dem in Rechnung gestellten Betrag einen bestimmten Anteil. Beispiel hierfür sind die sogenannten "0190-Nummern".

**[0010]** Als nächster Verfahrensschritt wird im Rechnersystem des Betreibers des Lotteriespiels der Absender und die eingetippte Nummernfolge des Teilnehmers zwischengespeichert. Die Daten werden bis zur vom Betreiber vorgesehenen Ziehung zwischengespeichert. Anstatt einer eigenen Ziehung kann der Betreiber auch die Ziehung der staatlichen Lotterie als Grundlage verwenden. Das erspart dem Betreiber das Einrichten eines Abrufservices über den die Teilnehmer die Ergebnisse der Ziehung ermitteln können.

**[0011]** Um ein für den Verbraucher möglichst günstiges Lotteriespiel bereitstellen zu können, wird eine Mischung aus Lotterie und Roulette als System zugrundegelegt. Der Verbraucher kann bereits mit einer Zahl am Spiel teilnehmen. Die Gewinnchancen entsprechen den Chancen beim Roulette, wenn der Spieler auf eine Zahl setzt. Die Gewinnausschüttung muss demnach im Vergleich zum herkömmlichen Lottospiel für das Setzen auf eine Zahl entsprechend niedrig sein.

**[0012]** Eine weitere Komponente, um günstige Teilnahmepreise bereitstellen zu können, ist die Berücksichtigung der Ziehungsreihenfolge. Durch die Berücksichtigung der Ziehungsreihenfolge sinken die Gewinnchancen, weshalb ein vergleichsweise niedriger Einsatz möglich wird.

**[0013]** Die Geldmenge für ein Spiel kann dank der digitalen Verarbeitungsmöglichkeiten bei dem erfindungsgemäßen Verfahren vom Teilnehmer festgesetzt werden. Der Teilnehmer kann demnach wie

beim Setzen eines Geldbetrages beim Roulette einen vom Teilnehmer wählbaren Betrag setzen. Sinnvoll sind dann Mindest- und Höchstgrenzen für ein Spiel festzusetzen, um das Risiko für den unbedarften Teilnehmer zu minimieren und das System für den Betreiber rentabel zu gestalten.

#### Ausführungsbeispiel

**[0014]** Ein bevorzugtes Ausführungsbeispiel der Erfindung wird im Folgenden anhand der beigefügten Figur näher erläutert:

Die Figur zeigt ein Flussdiagramm mit dem Verfahrensablauf des erfindungsgemäßen Verfahrens.

**[0015]** In Schritt 1 gibt der Teilnehmer via SMS eine Zahlenkombination ein. In diesem Ausführungsbeispiel besteht die Zahlenkombination pro Spiel aus zwei Zahlen.

**[0016]** In Schritt 2 wird die SMS an den Betreiber gesendet. Mit dem Senden erfolgt die Gebührenabrechnung für das Spiel durch eine kostenpflichtige Servicenummer des Telefonanbieters.

**[0017]** Der Betreiber erfasst in Schritt 3 über die Telefonnummer die Identität des Benutzers. Um die Identität zweifelsfrei feststellen zu können und auch die Gewinnausschüttung vornehmen zu können, ist die Anmeldung des Benutzers mit Angabe der Bankverbindung vorgesehen.

**[0018]** In Schritt 4 wird die SMS vom Betreiber zwischengespeichert. Die Zwischenspeicherung kann abhängig vom Ziehungstag bis zu einer Woche notwendig sein.

**[0019]** Nach der Ziehung der Lottozahlen in Schritt 5 erfolgt in Schritt 6 der Vergleich der eingesendeten Zahlenkombinationen mit den in der Lottoziehung gezogenen Zahlen.

**[0020]** In Schritt 7 werden die Gewinne ermittelt. Die Gewinne für die erste Zahl werden wie beim Roulette ermittelt. Im Falle von einer Ziehung aus 49 Zahlen heißt das, dass unabhängig von der Ziehungsreihenfolge die erste vom Teilnehmer in der SMS eingetippte Zahl mit einer statistischen Wahrscheinlichkeit von 1:49 gewinnt. Die Zweite Ziffer gewinnt nur, wenn bei der Ziehung der Lottozahlen die zweite eingegebene Ziffer auch tatsächlich als zweites gezogen wird. Ein Beispiel soll das Spielsystem näher erläutern.

**[0021]** Die gezogenen Lottozahlen sind 18, 3, 7, 26, 48 und 30. Vier Benutzer schicken per SMS die folgenden Zahlenkombinationen:

Benutzer A: 18, 26

Benutzer B: 26, 18

Benutzer C: 3, 18

Benutzer D: 18, 3

**[0022]** Die Gewinne werden wie folgt ermittelt. Benutzer A hat eine richtige Zahl. Benutzer B und C haben keine richtige Zahl und Benutzer D hat zwei richtige Zahlen.

**[0023]** In Schritt 8 werden schließlich die Gewinner benachrichtigt. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt vorzugsweise via SMS. Sollten keine Bankdaten vom Benutzer hinterlegt sein, ist ein Ausbezahlen der Gewinne über die Servicenummer denkbar. Der Benutzer bekommt dann den gewonnen Betrag von seiner Telefongesellschaft gutgeschrieben und kann diesen dann vertelefonieren oder sich auszahlen lassen.

#### Patentansprüche

1. Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems, gekennzeichnet durch die Schritte Übermitteln mindestens einer Zahl von einem Benutzer an einen Lotteriebetreiber über eine Telefonverbindung, Vergleich der übermittelten mindestens einen Zahl mit mindestens einer Gewinnzahl, Gewinnermittlung nach zuvor festgelegten Regeln.

2. Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Übermittlung der mindestens einen Zahl via SMS erfolgt.

3. Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass zwei Zahlen vom Benutzer an den Lotteriebetreiber gesendet werden und als Gewinnzahlen die ersten beiden Gewinnzahlen der Ziehungen der staatlichen Lotterie verwendet werden.

4. Verfahren zum Betreiben eines Lotterie-Roulette-Systems nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Bezahlung einer Teilnahmegebühr und/oder eine Ausschüttung des Gewinns über eine Servicenummer einer Telefongesellschaft erfolgt.

Es folgt ein Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

