

Beschreibung

TECHNISCHES GEBIET

[0001] Die Erfindung betrifft allgemein ein Lotteriespielgemeinschaftssystem.

HINTERGRUND

[0002] Die Bezugnahme auf einen Stand der Technik in dieser Beschreibung ist keine Anerkennung oder irgendeine Form der Andeutung, dass der Stand der Technik einen Teil des üblichen Allgemeinwissens bildet, und sollte nicht in dieser Form verstanden werden.

[0003] Lotterie ist eine Form von Glücksspiel, das das Ziehen von Zahlen für einen Preispool beinhaltet.

[0004] Es ist bekannt, dass manche Menschen sich zusammentun und als Spielgemeinschaft (auch als Gruppenspiel bekannt) in einer Lotterieziehung spielen, indem sie gemeinsam Geld einsetzen, um eine größere Anzahl von Spielscheinen für eine Lotterieziehung zu erwerben und somit die Gewinnmöglichkeit zu vergrößern.

[0005] Das Koordinieren der Spielgemeinschaft kann jedoch kompliziert sein, insbesondere, wenn Mitglieder der Spielgemeinschaft weit voneinander entfernt wohnen, zum Beispiel in Ländern, in denen kein Lotteriespiel angeboten wird. Es ist nicht unüblich, dass Mitglieder einer Spielgemeinschaft nur zögerlich zahlen, was Komplikationen hervorrufen kann, insbesondere im Falle eines Gewinns. Darüber hinaus möchten einige Menschen einer Spielgemeinschaft beitreten, um die Freude am gemeinschaftlichen Spielen zu erfahren, obwohl sie keine anderen Menschen kennen, die regelmäßig an Lotterien teilnehmen.

[0006] Der Anmelder hat einen Bedarf an einer verbesserten Verwaltung von Lotteriespielen in Spielgemeinschaften festgestellt.

KURZDARSTELLUNG DER ERFINDUNG

[0007] Gemäß einem Aspekt der vorliegenden Erfindung wird ein Online-Lotteriespielgemeinschaftssystem bereitgestellt, das Folgendes umfasst: einen Lottoserver zur Ausgabe von Lotteriespielscheinen bei einer Lotterie; einen Spielgemeinschafts-Verwalter-Computer, der einem Spielgemeinschafts-Verwalter erlaubt, den Kauf eines Lotto-Spielgemeinschafts-Spielschein in der Lotterie zu organisieren; und einen Agentenserver zum Empfangen einer Zahlungsbestätigung durch den Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter, zum Empfangen der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen, die von dem Lotto-

Spielgemeinschafts-Verwalter ausgewählt sind, und zum Erwerben des Lottospielgemeinschafts-Spielscheins nach Empfang der Zahlungsbestätigung und auf Grundlage der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen.

[0008] Der Online-Agentenserver erleichtert vorteilhafterweise die Koordination der Spielgemeinschaft, die insbesondere dann vereinfacht wird, wenn Mitglieder der Spielgemeinschaft weit voneinander entfernt wohnen, einschließlich von Ländern, in denen kein Lotteriespiel angeboten wird.

[0009] Das System kann ferner einen sozialen Netzwerk-Server enthalten, um potenzielle Mitglieder einzuladen, der Spielgemeinschaft durch den Kauf von Anteilen an dem Spielschein beizutreten. Die potenziellen Mitglieder können Kontakte des Spielgemeinschafts-Verwalters sein. Entsprechend können Kontakte der Spielgemeinschaft beitreten, um die Freude am gemeinschaftlichen Spielen zu erfahren, unabhängig davon, ob sie den Spielgemeinschafts-Verwalter tatsächlich kennen oder ob sie wissen, dass der Spielgemeinschafts-Verwalter regelmäßig an Lotterien teilnimmt.

[0010] Das System kann ferner einen oder mehrere Computer potenzieller Mitglieder der Spielgemeinschaft enthalten, um eine Zahlung zur Teilnahme an der Spielgemeinschaft zu ermöglichen. Die Mitglieder der Spielgemeinschaft können einfach zahlen, um ein Spielgemeinschafts-Mitglied zu werden, ohne dass sie den Spielgemeinschafts-Verwalter bezahlen müssen, und um eine Streitigkeit über die Mitgliedschaft im Falle eines Gewinns zu vermeiden.

[0011] Das System kann ferner einen Finanzserver aufweisen, um Finanzkonten für Spielgemeinschafts-Mitglieder zu verwalten und Zahlungen zu empfangen.

[0012] Gemäß einem anderen Aspekt der vorliegenden Erfindung ist ein Agentenserver vorgesehen, der eingerichtet ist, um: eine Zahlungsbestätigung von einem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter zu empfangen; Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen, die von dem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter ausgewählt werden, zu empfangen; und einen Lotto-Spielgemeinschafts-Spielschein nach Empfang der Zahlungsbestätigung und auf Grundlage der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen zu erwerben.

[0013] Gemäß einem anderen Aspekt der vorliegenden Erfindung ist ein Verfahren zum Verwalten einer Lotto-Spielgemeinschaft bereitgestellt, wobei das Verfahren folgende Schritte aufweist:

das Empfangen einer Zahlungsbestätigung von dem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter durch einen Agentenserver;

das Empfangen von Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen, die von dem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter ausgewählt werden, durch einen Agentenserver; und

das Erwerben eines Lotto-Spielgemeinschafts-Spielscheins nach Empfang der Zahlungsbestätigung und auf Grundlage der Lotto-Spielgemeinschaft-Bedingungen, durch einen Agentenserver.

[0014] Während des Kaufs kann der Agentenserver Anteile an dem Schein zuweisen. Der Agentenserver kann nach Empfang der Zahlung durch Mitglieder der Spielgemeinschaft den Konten von Spielgemeinschafts-Mitgliedern Anteile zuweisen. Die Anteile können ungleich sein.

[0015] Vor einer vorgegebenen Stornierungsfrist vor einer Lotteriezuhung kann der Agentenserver dem Spielgemeinschafts-Verwalter bestätigen, dass alle Anteile der Spielgemeinschaft verkauft sind. Der Agentenserver kann elektronisch jegliche Gewinne aus der Lotteriezuhung auf die Konten der Spielgemeinschafts-Mitglieder auf Grundlage ihrer Zuweisung von Anteilen überweisen. Der Agentenserver kann das Alter oder die Identität jedes Spielgemeinschafts-Mitglieds validieren, bevor sie Gewinne von ihrem Konto abheben können.

[0016] Vor einer vorgegebenen Stornierungsfrist vor einer zu dem Spielschein der Spielgemeinschaft zugehörigen Lotteriezuhung und nach einer Bestätigung des Agentenservers an den Spielgemeinschafts-Verwalter, dass nicht alle Anteile an dem Spielgemeinschafts-Spielschein verkauft sind, kann der Agentenserver eine Stornierungsanforderung des Spielscheins der Spielgemeinschaft vom Spielgemeinschafts-Verwalter erhalten.

[0017] Der Agentenserver kann es dem Spielgemeinschafts-Verwalter ermöglichen, eine oder mehrere Einladungen an potenzielle Mitglieder einer Lotto-Spielgemeinschaft in Zusammenhang mit dem gekauften Spielschein der Lotto-Spielgemeinschaft schicken. Die Einladungen können über soziale Medien an Kontakte des Spielgemeinschafts-Verwalters unter Verwendung eines sozialen Netzwerk-Server geschickt werden. Die Einladungen können entweder an alle Kontakte verteilt werden oder an ausgewählte Kontakte geschickt werden. Vor einer vorgegebenen Stornierungsfrist vor einer zu der dem Spielschein der Spielgemeinschaft zugehörigen Lotteriezuhung und nach einer Bestätigung des Agentenservers an den Spielgemeinschafts-Verwalter, dass nicht alle Anteile an dem Spielgemeinschafts-Spielschein verkauft sind, kann das Verfahren ferner den Schritt umfassen, dass der Agentenserver über so-

ziale Medien öffentliche Einladungen zur Beteiligung an der Spielgemeinschaft versendet.

[0018] Der Agentenserver kann den Kauf des Spielscheins der Spielgemeinschaft stornieren und elektronische Rückerstattungen auf die Konten der Spielgemeinschafts-Mitglieder, einschließlich des Spielgemeinschafts-Verwalters, veranlassen. Der Agentenserver kann elektronisch jegliche Gewinne aus einer zu dem Spielschein der Spielgemeinschaft zugehörigen Lotteriezuhung auf Konten von Spielgemeinschafts-Mitgliedern auf Grundlage ihrer Zuweisung von Spielgemeinschafts-Anteilen überweisen. Der Agentenserver kann das Alter oder die Identität jedes Spielgemeinschafts-Mitglieds validieren, bevor sie Gewinne von ihrem Konto abheben können. Das Verfahren kann ferner den Schritt umfassen, dass der Agentenserver einen Lottospielgemeinschafts-Verwalter oder andere Spielgemeinschaft-Mitglieder registriert.

[0019] Gemäß einem anderen Aspekt der vorliegenden Erfindung ist ein Lotterieverfahren eines sozialen Netzwerks bereitgestellt, das folgenden Schritt aufweist:

das Senden einer Einladung an ein potenzielles Mitglied einer Lotto-Spielgemeinschaft unter Verwendung eines Servers eines sozialen Netzwerks.

KURZBESCHREIBUNG DER ZEICHNUNGEN

[0020] Bevorzugte Merkmale, Ausführungsformen und Variationen der Erfindung sind aus der folgenden detaillierten Beschreibung ersichtlich, welche ausreichende Informationen für einen Fachmann bietet, um die Erfindung auszuführen. Die detaillierte Beschreibung soll den Umfang der vorhergehenden Kurzdarstellung der Erfindung in keiner Weise einschränken. Die detaillierte Beschreibung bezieht sich auf eine Anzahl von Zeichnungen wie folgt:

[0021] Fig. 1 ist ein schematisches Diagramm eines sozialen Netzwerksystems gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung;

[0022] Fig. 2 ist ein Ablaufplan, der ein Lotterieverfahren eines sozialen Netzwerks darstellt, welches unter Verwendung des Systems aus Fig. 1 ausgeführt wird; und

[0023] Fig. 3 ist ein Ablaufplan, der ein Lotterieverfahren einer Spielgemeinschaft darstellt, welches unter Verwendung des Systems aus Fig. 1 ausgeführt wird.

AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG
BEVORZUGTER AUSFÜHRUNGSFORMEN

[0024] Gemäß einer Ausführungsform der vorliegenden Erfindung ist ein soziales Netzwerksystem **100**, wie in **Fig. 1** dargestellt, vorgesehen.

[0025] Das soziale Netzwerksystem **100** weist einen Administratorserver **102** des sozialen Netzwerks auf, um eine Webseite eines sozialen Netzwerks (z. B. Facebook, Myspace, usw.) zu verwalten. Ein eingetragenes Mitglied der Webseite hat ein persönliches Profil und kann als ernannter Verwalter einer Spielgemeinschaft eine Lotto-Spielgemeinschaft unter Verwendung eines Computers **104** verwalten. Der Spielgemeinschafts-Verwalter kann mit anderen Webseite-Spielgemeinschaft-Mitgliedern mit Computern **106** Kontakt aufnehmen, um das Lotteriespiel der Spielgemeinschaft über die Webseite, wie nachfolgend ausführlich beschrieben, zu verwalten.

[0026] Das System **100** enthält auch einen Lotterieserver **108**, der von einem Lotterie-Anbieter (z. B. Tattersalls, South Australian Lotteries, Western Australian Lotteries, usw.) verwaltet wird, welcher eine Lotterie durchführt und damit verbundene Lotteriescheine ausgibt. Das System **100** enthält ferner einen Agentenserver **110**, der über das Internet **112** mit dem Lotterieserver **108** verbunden ist. Der Agentenserver **110** ist eingerichtet, um online Spielscheine für die Lotterie an den Spielgemeinschafts-Verwalter zu verkaufen und um grundlegende Lotto-Spielgemeinschaft-Tätigkeiten bei der Kommunikation mit der Webseite des sozialen Netzwerks zu verwalten. Ein Bankserver **114** speichert Finanzkonten für alle Spielgemeinschafts-Mitglieder und andere Einheiten und bietet Unterstützung bei jeglichen Zahlungen.

[0027] Die soziale Netzwerk-Website ermöglicht es dem Spielgemeinschafts-Verwalter, mit dem Computer **104** eine oder mehrere Beitrittseinladungen an Computer **106** von potenziellen Mitgliedern einer Lotto-Spielgemeinschaft zu senden. Der Spielgemeinschafts-Verwalter empfängt die Annahme der Einladungen, um die Spielgemeinschaft zu bilden, und empfängt die Zustimmung von Spielgemeinschafts-Mitgliedern zu einer oder mehreren Bedingungen, die das Lotteriespiel betreffen. Eine detaillierte Beschreibung des Lotterieverfahrens eines sozialen Netzwerks ist nachfolgend dargestellt.

[0028] Ein Lotterieverfahren eines sozialen Netzwerks **200**, das unter Verwendung des Systems **100** ausgeführt wird, wird jetzt ausführlich beschrieben.

[0029] In Schritt **202** registriert der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, einen Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter. Dabei registriert sich ein Nutzer der sozialen Netzwerk-Webseite, der den Computer **104** bedient,

als Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter und erzeugt über die Webseite des Agenten ein entsprechendes Konto in einer Datenbank des Agentenservers **110**.

[0030] In Schritt **204** schickt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, auf Anforderung des Spielgemeinschafts-Verwalters eine oder mehrere Einladungen an potenzielle Mitglieder einer Lotto-Spielgemeinschaft. Dabei schickt der Spielgemeinschafts-Verwalter, der den Computer **104** bedient, unter Nutzung der Webseite des sozialen Netzwerks über deren Computer **106** Einladungen an Kontakte (z. B. Freunde, die potenzielle Mitglieder der Lotto-Spielgemeinschaft sind).

[0031] In Schritt **206** empfängt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, auf Anforderung des Spielgemeinschafts-Verwalters die Annahme der Einladungen zur Bildung einer Lotto-Spielgemeinschaft. Dabei nehmen die Kontakte, die die Computer **106** bedienen, jeweils die Einladung über die Webseite des sozialen Netzwerks an.

[0032] In Schritt **208** empfängt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, die Zustimmung von Spielgemeinschafts-Mitgliedern zu einer oder mehreren mit dem Lotteriespiel verknüpften Bedingungen. Dabei legt der Spielgemeinschafts-Verwalter die Lottobedingungen den Spielgemeinschafts-Mitgliedern dar, welche diesen zustimmen, sobald Einigung über die Bedingungen erreicht wurde. Die Bedingungen betreffen die Kennzeichnung einer Lotterieziehung, die Art des Lotteriespiels, die Auswahl von Zahlen (z. B. zufällige oder manuelle Auswahl der Zahlen), die Anzahl der Ziehungen, bei denen dieselbe Auswahl der Zahlen eingegeben wird, oder die Aufteilung von Gewinnen unter Spielgemeinschafts-Mitgliedern (die nicht gleich sein muss). Die Bestätigung der Vereinbarung erfolgt in der Form, dass jedes Spielgemeinschafts-Mitglied über die Webseite elektronisch Geld auf das Bankkonto des Spielgemeinschafts-Verwalters einzahl.

[0033] In Schritt **210** kauft der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, online gemäß den vereinbarten Bedingungen mindestens einen Spielschein für die Lotterie. Typischerweise kauft der Spielgemeinschafts-Verwalter den Spielschein manuell auf einer Webseite des Agentenservers, die von dem Agentenserver **110** verwaltet wird (oder direkt von dem Lotterie-Server **108**), obwohl der Agentenserver **110** den Spielschein nach Empfang der Vereinbarung automatisch kaufen kann. Die Spielscheindetails werden in dem Konto in der Datenbank im Agentenserver **110** gespeichert.

[0034] In Schritt **212** empfängt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** ver-

bunden ist, Informationen über das Ergebnis der Lotterie. Die Informationen über das Ergebnis enthalten gezogene Zahlen für die Lotterie und die zugesprochenen Gewinne. Dabei empfangen die soziale Netzwerk-Website und die Agenten-Webseite die Informationen über das Ergebnis von dem Agentenserver **110** (oder dem Lotterie-Server **108**) und zeigen sie an.

[0035] In Schritt **214** gibt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, dem Spielgemeinschafts-Verwalter und anderen Spielgemeinschafts-Mitgliedern die Informationen über das Ergebnis bekannt (unabhängig von einem Gewinn). Der Agentenserver **110** kann auch auf Spielschein-Informationen zugreifen, die in einer Datenbank gespeichert sind, um den Gewinnschein einer Spielgemeinschaft aufgrund der erhaltenen Informationen über das Ergebnis zu ermitteln.

[0036] In Schritt **216** zahlt der Agentenserver **110** elektronisch entsprechend ihrem jeweiligen Anteil einen zugesprochenen Gewinn an jedes Spielgemeinschafts-Mitglied, einschließlich des Spielgemeinschafts-Verwalters aus. Dabei wird der Gewinn automatisch auf die Mitgliederkonten eingezahlt.

[0037] In Schritt **218** ändert der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, die Mitgliedschaft der Spielgemeinschaft. Dabei kann ein bestehendes Spielgemeinschafts-Mitglied einen Löschantrag senden oder der Spielgemeinschafts-Verwalter kann Andere einladen, der Spielgemeinschaft beizutreten.

[0038] Ein anderes Lotterieverfahren **300** einer Spielgemeinschaft, das unter Verwendung des Systems **100** ausgeführt wird, wird jetzt ausführlich beschrieben.

[0039] In Schritt **302** registriert der Agentenserver **110** einen Verwalter der Lotto-Spielgemeinschaft. Dabei registriert sich ein Nutzer der Webseite des sozialen Netzwerks, der den Computer **104** bedient, als Lotto-Spielgemeinschaft-Verwalter und erzeugt ein entsprechendes Konto in einer Datenbank des Agentenservers **110**. Der Verwalter, der den Computer **104** bedient, bedient sich einer Webseite des Agenten, die von dem Agentenserver **110** gehostet wird, um das Verwalterkonto zu registrieren.

[0040] In Schritt **304** empfängt der Agentenserver **110** vom Bankserver **114** eine Bestätigung über eine Geldhinterlegung zum Kauf von Lotteriescheinen durch den Spielgemeinschafts-Verwalter. Der Verwalter, der den Computer **104** bedient, verwendet eine Webseite des Agenten, die von dem Agentenserver **110** gehostet wird, um elektronisch die Gelder, die jetzt mit dem Verwalterkonto verknüpft sind, zu überweisen.

[0041] In Schritt **306** empfängt der Agentenserver **110** eine Bestätigung der Bedingungen der Lotto-Spielgemeinschaft, die von dem Verwalter der Lotto-Spielgemeinschaft, der den Computer **104** bedient, ausgewählt wurden. Die Bedingungen betreffen die Kennzeichnung einer Lotterieziehung, die Art des Lotteriespiels, die Auswahl von Zahlen (z. B. zufällige oder manuelle Auswahl der Zahlen), die Anzahl der Ziehungen, bei denen dieselbe Auswahl der Zahlen getroffen wird, oder die Aufteilung von Gewinnung unter Spielgemeinschafts-Mitgliedern (die nicht gleich sein muss).

[0042] In Schritt **308** kauft der Agentenserver **110**, der mit dem Lotterie-Server **108** verbunden ist, automatisch einen Spielschein der Lotterie-Spielgemeinschaft gemäß den vom Verwalter in Schritt **306** festgelegten Bedingungen und unter Verwendung der in Schritt **304** hinterlegten Gelder. Die Einzelheiten über den Kauf des Spielscheins werden im Verwalterkonto gespeichert und der Server **110** teilt eine gewünschte Anzahl von Spielgemeinschaftsanteilen am Spielschein zu (z. B. ein Anteil pro Spielgemeinschafts-Mitglied).

[0043] In Schritt **310** und erst nach dem Kauf des Spielscheins der Spielgemeinschaft durch Guthabengelder in Schritt **308** erlaubt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, dem Spielgemeinschafts-Verwalter, eine oder mehrere Einladungen an potenzielle Mitglieder einer Lotterie-Spielgemeinschaft, die dem gekauften Spielschein der Spielgemeinschaft angeschlossen sind, weiterzuleiten. Dabei schickt der Spielgemeinschafts-Verwalter, der den Computer **104** bedient, unter Nutzung der Webseite des sozialen Netzwerks über deren Computer **106** Einladungen an Kontakte (z. B. Freunde, die potenzielle Mitglieder der Lotto-Spielgemeinschaft sind). Die Einladungen werden entweder als allgemeine Sendung an alle Kontakte oder an einzelne Kontakte, die von dem Spielgemeinschafts-Verwalter ausgewählt werden, geschickt.

[0044] In Schritt **312** empfängt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, die Bestätigung von Kontakten zur Bildung einer Lotto-Spielgemeinschaft und speichert sie in dem Verwalterkonto. Der Agentenserver **110** teilt den Kontakten Anteile des Spielscheins der Spielgemeinschaft zu, typischerweise einen Anteil pro Kontakt. Jeder Kontakt hat also ein Agentenserver-Konto, das von dem Bankserver **114** verwaltet wird. Anteile werden nur von dem Agentenserver **110** zugeteilt, so dass der Kontakt tatsächlich an der Spielgemeinschaft teilnimmt, wenn die entsprechenden Gelder an das Konto überwiesen sind und der Agentenserver **110** entsprechend davon in Kenntnis gesetzt wurde.

[0045] In Abfrageschritt **314**, vor einer vorgegebenen Stornierungsfrist (z. B. eine Stunde) vor der Lotteriezählung, bestätigt der Agentenserver **110** dem Spielgemeinschafts-Verwalter, der den Computer **104** bedient, (entweder über das soziale Netzwerk oder die Webseite des Agenten) ob alle Anteile an der Spielgemeinschaft verkauft sind oder nicht.

[0046] Sind sämtliche Anteile am Spielschein der Spielgemeinschaft verkauft, wird die Lotteriezählung abgewartet und das Verfahren **300** wird mit dem unten stehenden Schritt **322** fortgesetzt. Andernfalls wird das Verfahren **300** mit Schritt **316** fortgesetzt.

[0047] In Abfrageschritt **316** empfängt der Agentenserver **110** von dem Spielgemeinschafts-Verwalter, der den Computer **104** bedient, die Bestätigung, ob der Kauf des Spielscheins der Spielgemeinschaft mangels teilnehmenden Spielgemeinschafts-Mitgliedern und dadurch unverkauften Anteilen an dem Spielschein der Spielgemeinschaft storniert werden soll.

[0048] Falls zuvor in Schritt **318** Anteile der Öffentlichkeit zum Kauf angeboten wurden und der Spielgemeinschafts-Verwalter, der den Computer **104** bedient, den Kauf der verbleibenden Spielgemeinschaft-Anteile ablehnt, empfängt der Agentenserver **110** die Bestätigung des Spielgemeinschafts-Verwalters, der den Computer **104** bedient, dass der Kauf des Spielscheins im unten genannten Schritt **320** zu stornieren ist.

[0049] Alternativ empfängt der Agentenserver **110** eine Bestätigung des Spielgemeinschafts-Verwalters, der den Computer **104** bedient, in Schritt **318** eine öffentliche Übertragung auf der Webseite des sozialen Netzwerks mit einer öffentlichen Einladung zum Kauf der verbleibenden Anteile an dem Spielschein der Spielgemeinschaft zu versenden.

[0050] In Schritt **318** schickt der Agentenserver **110**, der mit dem sozialen Netzwerk-Server **102** verbunden ist, eine öffentliche Einladung an interessierte Nutzer der sozialen Netzwerk-Webseite zum Kauf der verbleibenden Anteile an der Lotto-Spielgemeinschaft.

[0051] In Schritt **320** empfängt der Agentenserver **110** die Bestätigung von dem Spielgemeinschafts-Verwalter, der den Computer **104** bedient, den Kauf des Spielscheins der Spielgemeinschaft zu stornieren. Der Agentenserver **110** veranlasst dabei eine elektronische Rückerstattung auf die Konten jedes der Spielgemeinschaft-Mitglieder, einschließlich des Spielgemeinschafts-Verwalters.

[0052] In Schritt **322** überweist der Agentenserver **110** elektronisch jegliche Gewinne aus der zu dem Spielschein der Spielgemeinschaft zugehörigen Lot-

teriezählung auf Konten der Mitglieder der Spielgemeinschaft auf Grundlage ihrer Zuweisung an Spielgemeinschafts-Anteilen.

[0053] In Schritt **324** validiert der Agentenserver **110** das Alter und die Identität jedes Spielgemeinschafts-Mitglieds, bevor diese Gewinne von ihrem Konto abheben können.

[0054] Ein Fachmann wird erkennen, dass viele Ausführungsformen und Variationen gemacht werden können, ohne den Rahmen der vorliegenden Erfindung zu verlassen.

[0055] Beispielsweise kann die Zustimmung von Spielgemeinschafts-Mitgliedern zu einer oder mehreren Bedingungen betreffend das Lotteriespiel (wie im obigen Schritt **208**) vor oder gleichzeitig mit dem Schritt des Erhalts der Einladungsannahmen zur Bildung einer Lotto-Spielgemeinschaft (wie im obigen Schritt **206**) erfolgen.

[0056] Im obigen Schritt **210** wurde der Lotto-Spielschein der Spielgemeinschaft online gekauft. Alternativ kann das Verfahren **200** den Schritt des Erzeugens und des Drucken eines Formulars enthalten, das die vereinbarten Bedingungen der Spielgemeinschaft enthält, welches von dem Spielgemeinschafts-Verwalter beim manuellen Kauf des Lotto-Spielscheins der Spielgemeinschaft verwendet wird. Bei einer Ausführungsform kann das Formular bei dem Kauf des Spielscheins elektronisch von einem Scanner gelesen werden.

[0057] Bei einer Ausführungsform können die Schritte der Lotto-Spielgemeinschaft von dem sozialen Netzwerk-Server **102** ausgeführt (und darin integriert) werden.

[0058] Der soziale Netzwerk-Server **102** ist üblicherweise ein Facebook- oder MySpace-Server. Bei anderen Ausführungsformen kann der Server ein Twitter- oder Email-Server sein.

[0059] Bei einer Ausführungsform erinnert der Agentenserver **110** den Spielgemeinschafts-Verwalter vor Schritt **314** an den bevorstehenden Termin der Lotteriezählung.

[0060] Die Zahlungsbestätigung kann die Zahlung selbst sein (d. h. der Geldeingang auf einem Konto) oder die Bestätigung eines elektronischen Zahlungsverkehrs (electronic funds transfer, EFT).

[0061] Wie vorgeschrieben wurde die Erfindung in einer Sprache beschrieben, die mehr oder weniger spezifisch für strukturelle oder methodische Merkmale ist. Es versteht sich, dass die Erfindung nicht auf dargestellte oder beschriebene spezifische Merkmale beschränkt ist, da die hier beschriebenen Mittel be-

vorzugte Formen der Ausführung der Erfindung umfassen.

Schutzansprüche

1. Online-Lotteriesystem einer Spielgemeinschaft, umfassend
einen Lottoserver zur Ausgabe von Lotterie-Spielscheinen bei einer Lotterie;
einen Spielgemeinschafts-Verwalter-Computer, der einem Spielgemeinschafts-Verwalter erlaubt, den Kauf eines Lotto-Spielgemeinschafts-Spielschein in der Lotterie zu organisieren; und
einen Agentenserver zum Empfangen einer Zahlungsbestätigung durch den Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter, zum Empfangen der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen, die von dem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter ausgewählt sind, und zum Erwerben des Lottospielgemeinschaft-Spielscheins nach Empfang der Zahlungsbestätigung und auf Grundlage der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen.
2. System nach Anspruch 1, ferner umfassend einen sozialen Netzwerk-Server, um das Einladen potenzieller Mitglieder zum Kauf von Anteilen an dem Spielgemeinschaft-Spielschein zu erleichtern.
3. System nach Anspruch 2, wobei die potenziellen Mitglieder Kontakte des Spielgemeinschafts-Verwalters sind.
4. System nach Anspruch 1, ferner umfassend einen oder mehrere Computer von potenziellen Spielgemeinschafts-Mitgliedern, um die Zahlung zum Kauf von Anteilen an dem Spielgemeinschaft-Spielschein zu ermöglichen.
5. System nach Anspruch 1, ferner umfassend mindestens einen Finanzserver zum Verwalten von Finanzkonten für Spielgemeinschaft-Mitglieder und zum Empfangen von Zahlungen.
6. Agentenserver, der eingerichtet ist, um eine Zahlungsbestätigung von einem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter zu empfangen;
Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen, die von dem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter ausgewählt werden, zu empfangen; und
einen Lotto-Spielgemeinschafts-Spielschein nach Empfang der Zahlungsbestätigung und auf Grundlage der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen zu erwerben.
7. Online-Lotteriesystem einer Spielgemeinschaft, umfassend
einen Agentenserver, der eingerichtet ist, um:
eine Zahlungsbestätigung von dem Lotto-Spielgemeinschafts-Verwalter zu empfangen;

Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen, die von dem Lotto-Spielgemeinschaft-Verwalter ausgewählt sind, zu empfangen; und
einen Lotto-Spielgemeinschafts-Spielschein nach Empfang der Zahlungsbestätigung und auf Grundlage der Lotto-Spielgemeinschafts-Bedingungen zu erwerben.

8. System nach Anspruch 7, wobei der Agentenserver während des Kaufs Anteile an dem Spielschein zuweist.

9. System nach Anspruch 8, wobei der Agentenserver den Konten der Spielgemeinschafts-Mitglieder nach Zahlungseingang seitens der Spielgemeinschafts-Mitglieder Anteile zuweist, seien sie gleich oder nicht.

10. System nach Anspruch 7, wobei der Agentenserver vor einer vorgegebenen Stornierungsfrist vor einer zu dem Spielschein der Spielgemeinschaft zugehörigen Lotteriezählung dem Spielgemeinschafts-Verwalter bestätigt, dass alle Anteile an der Spielgemeinschaft verkauft sind.

11. System nach Anspruch 7, wobei der Agentenserver jegliche Gewinne aus dem Spielschein elektronisch entsprechend der Zuweisung von Anteilen auf die Konten der Spielgemeinschafts-Mitglieder überweist.

12. System nach Anspruch 7, wobei der Agentenserver das Alter oder die Identität der Spielgemeinschafts-Mitglieder validiert, bevor sie Gewinne von entsprechenden Konten abheben können.

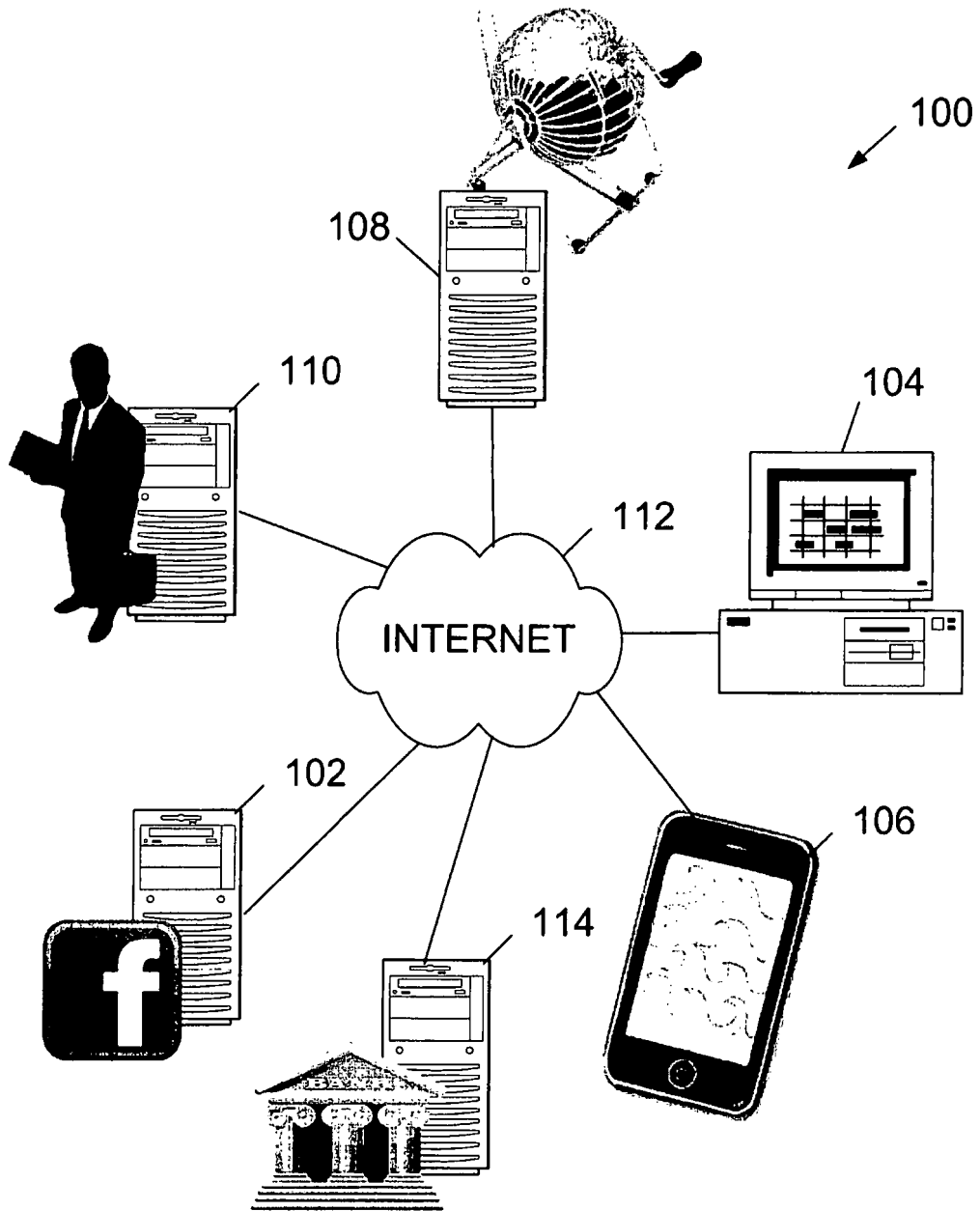
13. System nach Anspruch 7, wobei der Agentenserver vor einer vorgegebenen Stornierungsfrist vor einer zu dem Spielschein der Spielgemeinschaft zugehörigen Lotteriezählung und nach einer Bestätigung des Agentenservers an den Spielgemeinschafts-Verwalter, dass nicht alle Anteile an dem Spielgemeinschafts-Spielschein verkauft sind, eine Stornierungsanforderung des Spielgemeinschafts-Spielscheins vom Spielgemeinschafts-Verwalter erhält.

14. System nach Anspruch 7, wobei der Spielgemeinschafts-Verwalter eine oder mehrere Einladungen an potenzielle Mitglieder einer Lotto-Spielgemeinschaft in Zusammenhang mit dem gekauften Spielschein der Lotto-Spielgemeinschaft schickt.

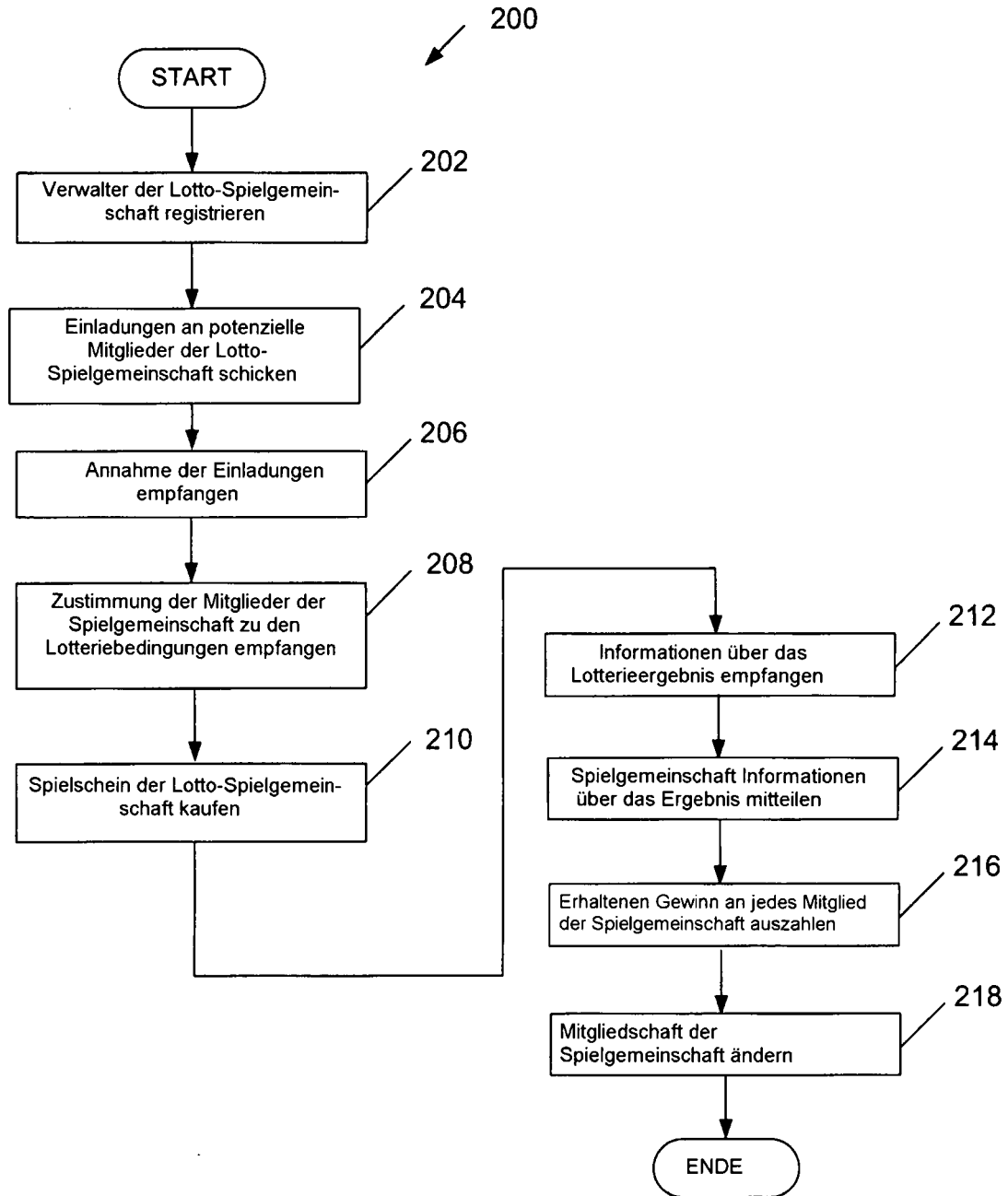
15. System nach Anspruch 14, wobei die Einladungen über soziale Medien an Kontakte des Spielgemeinschafts-Verwalters geschickt werden.

Es folgen 3 Seiten Zeichnungen

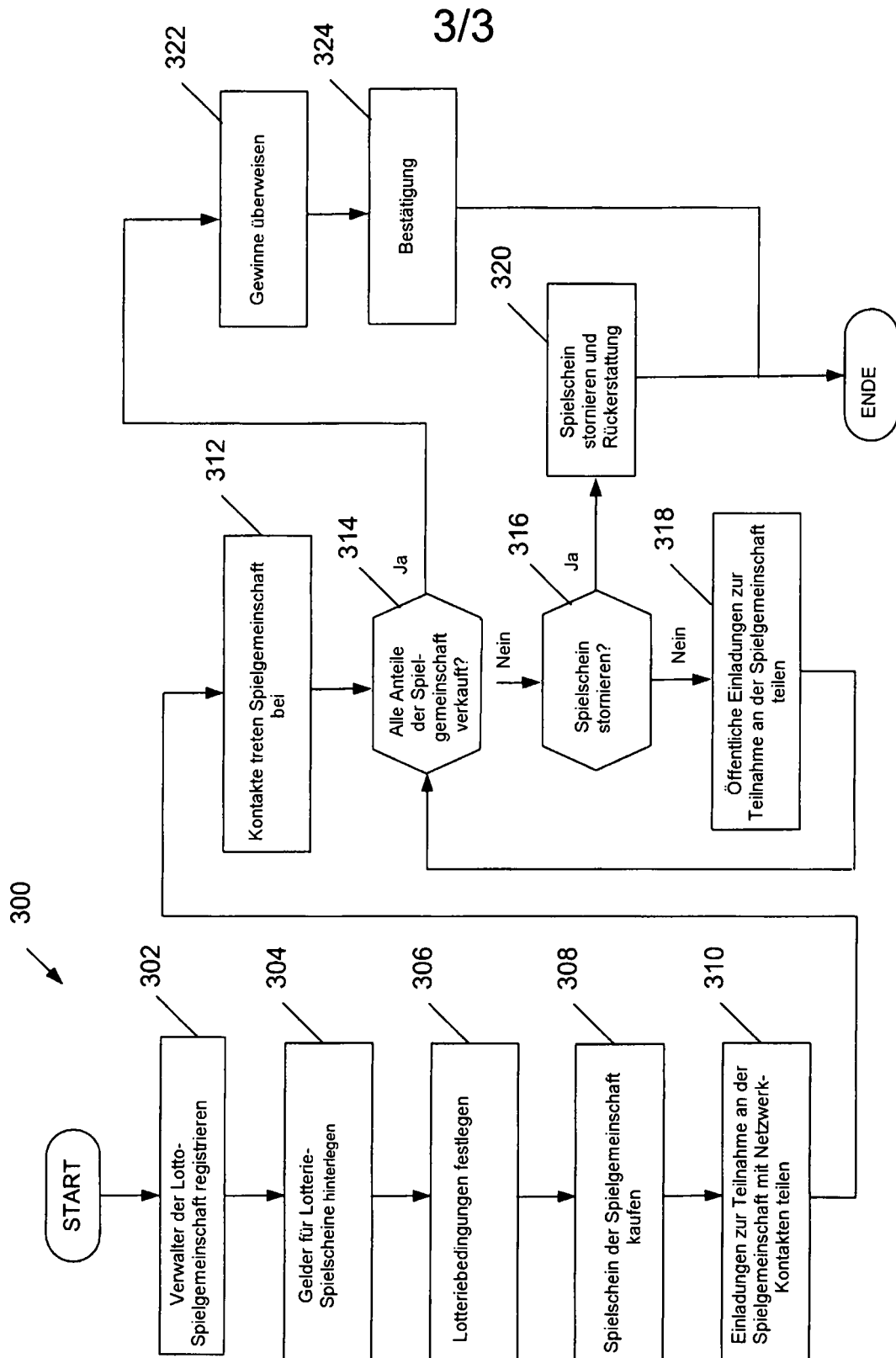
Anhängende Zeichnungen



Figur 1



Figur 2



3/3

Figur 3