

(12) **GEBRAUCHSMUSTERSCHRIFT**

(21) Anmeldenummer: 373/98

(51) Int.Cl.⁶ : **G07C 15/00**

(22) Anmeldetag: 4. 6.1998

(42) Beginn der Schutzdauer: 15. 7.1999

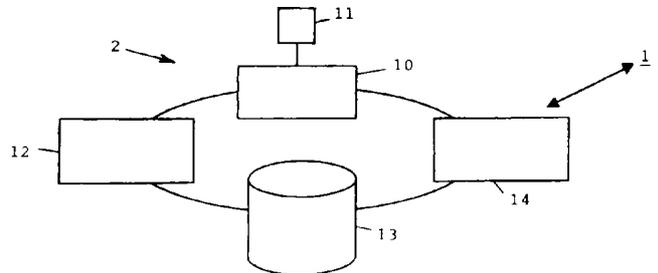
(45) Ausgabetag: 25. 8.1999

(73) Gebrauchsmusterinhaber:

GRUBMÜLLER WALTER
A-1030 WIEN (AT).

(54) **WETTSYSTEM FÜR ZAHLENWETTEN**

(57) Wettsystem für Zahlenwetten, bei denen der Wettgewinn jeweils ein vorgegebenes Vielfaches des jeweiligen Wetteinsatzes, abhängig vom Typ der Wette, beträgt, mit wenigstens einem Rechner zur Annahme von Zahlenwetten und mit einer Einrichtung zur Ziehung von Gewinnzahlen; dabei ist die Ziehungs-Einrichtung zur Durchführung von bloß elektronischen Ziehungen durch einen Ziehungs-Rechner (10) gebildet, dem ein Zufallsgenerator (11) zur Bildung einer Reihe von Zufallszahlen zugeordnet ist, denen zeitgesteuert die Gewinnzahlen entnommen werden.



AT 003 034 U1

Die Erfindung betrifft ein Wettsystem für Zahlenwetten, bei denen der Wettgewinn insbesondere jeweils ein vorgegebenes Vielfaches des jeweiligen Wetteinsatzes, abhängig vom Typ der Wette, beträgt, mit wenigstens einem Rechner zur Annahme von Zahlenwetten und mit einer Einrichtung zur Ziehung von Gewinnzahlen.

Beispielsweise aus der US 4 108 361 A oder JP 2-281 370 A ist die Verwendung von Rechnern für die Annahme von Wetten bzw. für die Ausgabe von Tickets bei der Wettannahme im Prinzip bekannt. Bei den Wetten handelt es sich dabei insbesondere um Sportwetten, und zum Abschluß der Wetten werden beispielsweise Daten betreffend Rennen oder Spiel sowie Wetteinsätze eingegeben; die nach der Wettenannahme ausgegebenen Tickets weisen entsprechende Daten sowie in der Regel auch eine bestimmte Ticket-Nummer auf. Ein eventueller Gewinn ergibt sich aufgrund des Ergebnisses des jeweiligen Sportereignisses, das zu vorgegebenen Zeiten stattfindet.

Andererseits gibt es Zahlenwetten, zumeist in Form von Lotto-Wetten, bei denen die jeweiligen Gewinnzahlen zu bestimmten Zeiten gezogen werden. Beim Lotto ist es hierbei üblich, einmal oder zweimal pro Woche eine Ziehung vorzunehmen, wobei zur Ziehung mechanische Ziehungseinrichtungen verwendet werden.

Derartige Ziehungen erfolgen somit - ebenso wie die vorstehenden Sportereignisse - in relativ großen Zeitabständen, so daß diese Form von Wetten als nicht sehr anregend empfunden wird, da bei Vorliegen der Ergebnisse kein direkter Bezug zur Wette mehr besteht. Ein weiterer Punkt ist, daß für ein interessantes Spiel beim Wetten von Zahlen ein in einem bestimmten Rahmen frei wählbarer Wetteinsatz in einem festen Verhältnis zum möglichen Gewinn - je nach Typ der Wette - stehen soll, wogegen beim Lotto der Gewinn abhängig von der Gesamtsumme der Einsätze aller Spielteilnehmer ist, wobei der Wetteinsatz pro Spiel fest vorgegeben ist.

Ziel der Erfindung ist es somit, ein Wettsystem der eingangs angeführten Art vorzusehen, bei dem kurze Ziehungsintervalle ermöglicht werden, und bei dem überdies in Verbindung damit anregende Wetten auch über mehrere Ziehungen hinweg ermöglicht werden. Gedacht wäre hierbei beispielsweise an Ziehungsintervalle von 5, 10 oder 15 Minuten, wobei Kombinationswetten über drei, vier oder zwölf Ziehungen hinweg möglich sein sollen und

die Ziehungen insgesamt zeitlich so nahe beim Abschluß der Wette liegen, daß ein anregendes, spannendes Spiel ermöglicht wird.

Das erfindungsgemäße Wettsystem der eingangs angeführten Art ist dadurch gekennzeichnet, daß die Ziehungs-Einrichtung zur Durchführung von bloß elektronischen Ziehungen durch einen Ziehungs-Rechner gebildet ist, dem ein Zufallsgenerator zur Bildung einer Reihe von Zufallszahlen zugeordnet ist, denen zeitgesteuert die Gewinnzahlen entnommen werden. Mit derartigen elektronischen Ziehungen mit Hilfe eines Rechners können in außerordentlich kurzen Zeitintervallen nacheinander, beispielsweise alle 5 Minuten, 10 Minuten oder 15 Minuten, Ziehungen durchgeführt werden, so daß anregende, spannende Zahlenwetten ermöglicht werden, da eine Ziehung praktisch unmittelbar auf den Abschluß einer Zahlenwette folgen kann. Dem Ziehungs-Rechner ist dabei ein Zufallsgenerator zugeordnet, der laufend Zufallszahlen generiert und dem Rechner zur Verfügung stellt. Zu gegebenen Zeiten, nämlich zu den Ziehungs-Zeiten, also beispielsweise alle 5 Minuten, werden getaktet mit einer bestimmten Taktfrequenz, aus der vom Zufallsgenerator abgegebenen Reihe von Zufallszahlen die Gewinnzahlen "gezogen", wobei selbstverständlich eine Komparatoreinheit vorgesehen ist, um während einer Ziehung die bereits entnommenen Gewinnzahlen mit den jeweils neu entnommenen Gewinnzahlen zu vergleichen, um auszuschließen, daß ein und dieselbe Zahl ein zweites Mal als Gewinnzahl "gezogen" wird. Weiters können nicht zugelassene Zahlen ausgeschieden werden, etwa wenn nur Zahlen von 1 bis 49 ("6 aus 49") gewettet werden können.

An sich kann der Zufallsgenerator in für andere Anwendungen bereits bekannter Weise mit einem Programm realisiert werden; Untersuchungen haben jedoch gezeigt, daß derartige Zufallsgeneratoren mitunter Tendenzen zu bestimmten Zahlen zeigen können. Demgemäß hat es sich als besonders vorteilhaft erwiesen, wenn der Zufallsgenerator ein mit dem Ziehungs-Rechner verbundener gesonderter Schaltkreis ist. Ein derartiger Hardware-Zufallsgenerator kann beispielsweise an eine serielle Schnittstelle des Ziehungs-Rechners angeschlossen sein.

Für die Erzeugung von Zufallszahlen hat es sich hier weiters als günstig gezeigt, wenn der Schaltkreis des Zufallsgenerators (in an sich bekannter Weise) eine Diode oder einen Widerstand

enthält, deren bzw. dessen Rauschen verstärkt und einem Impulsformer zugeführt wird. Der Impulsformer kann dabei beispielsweise durch einen Differenzverstärker bzw. Komparator oder aber einen Schmitt-Trigger gebildet sein, und er gibt bei Vorliegen eines bestimmten Pegels im vom Rauschen hergeleiteten Eingangssignal einen Impuls vorgegebener Amplitude ab. Die so erhaltenen Impulse sind zufällig, auch was ihre Länge anlangt, und bei Abtastung mit einer entsprechenden Frequenz, beispielsweise durch Takten mit einer entsprechend hohen Taktfrequenz an einem UND-Gatter, ergeben sich z.B. binär kodierte Zahlen, aus denen die Gewinnzahlen "gezogen" werden können. Dabei ist es denkbar, immer zwei Ziffern für eine Zahl zu nehmen, z.B. von 01 bis 49, wobei für die erste Stelle (die Zehner-Stelle) nur die Ziffern 0 bis 4 zugelassen werden (die Ziffern 5 bis 9 können hier gegebenenfalls auch in die Ziffern 0 bis 4 umgesetzt werden).

Für ein einheitliches Wettsystem mit der Möglichkeit eines Wettenabschlusses an den verschiedenen Annahme-Rechnern ist es weiters von Vorteil, wenn der Ziehungs-Rechner Teil eines zentralen Rechnersystems ist, das weiters wenigstens einen zentralen Wettdaten-Speicher sowie wenigstens einen Wettdaten-Verwaltungsrechner enthält. Auf diese Weise wird sichergestellt, daß für alle Wetten eine zentrale Ziehung elektronisch durchgeführt wird, und daß die Wetten einer einheitlichen Behandlung bei der Annahme und bei der Gewinnauswertung unterzogen werden. In Zusammenhang damit ist es somit um an verschiedenen Orten Wetten zu ermöglichen, auch vorteilhaft, wenn mehrere lokale Annahme-Rechnersysteme mit dem zentralen Rechnersystem, z.B. über Kommunikationsleitungen, verbunden sind. Zur Verbindung der lokalen Annahme-Rechnersysteme mit dem zentralen Rechnersystem können beispielsweise Standleitungen in an sich herkömmlicher Weise dienen.

Wie bereits erwähnt eignet sich das vorliegende Wettsystem zur Durchführung von Ziehungen in außerordentlich kurzen Zeitintervallen, bevorzugt alle 5 Minuten. In Zusammenhang damit steht, daß dann auch bestimmte Zahlen über mehrere Ziehungen hinweg in Kombination gewettet werden können, etwa daß eine Zahl bei den nächsten vier Ziehungen zweimal vorkommt (wobei dann, wenn die gewettete Zahl bei allen vier Ziehungen gezogen werden sollte, insgesamt sechs "Paare" vorliegen, d.h. sechsmal gewon-

nen wird). Demgemäß ist bevorzugt das zentrale Rechnersystem zur Berücksichtigung von für mehrere Ziehungen in Kombination gewetteten Zahlen eingerichtet. Dabei ist es auch denkbar, nicht nur jeweils eine Zahl über mehrere Ziehungen hinweg zu wetten, sondern auch mehrere Zahlen, und demgemäß ist das zentrale Rechnersystem in vorteilhafter Weise für Wetten von Zahlenkombinationen über mehrere Ziehungen in Kombination eingerichtet. Die möglichen Kombinationswetten werden dabei bevorzugt fest vorgegeben, und sie können vergleichbar bekannten Kombinationswetten sein, wie sie derzeit bereits bezogen auf ein Ereignis (etwa dem Einlauf eines Pferderennens) bekannt sind. Um dabei die Gewinnauswertung möglichst einfach zu halten, ist es von Vorteil, wenn im Wettdaten-Speicher Gewinnergebnisse für bestimmte, vorgegebene Kombinationswetten für Einzel- und/oder Mehrfachziehungen gespeichert sind. Hierbei "sieht" im Fall einer Gewinnauswertung der Wettdaten-Verwaltungsrechner bei den gespeicherten Wettergebnissen nach, um so die einzelnen Übereinstimmungen festzustellen, und sodann wird anhand der z.B. in Tabellen gespeicherten Gewinnergebnisse der jeweilige Gesamtgewinn ermittelt. Insbesondere ist es hierbei somit günstig, wenn der Wettdaten-Verwaltungsrechner für eine etwaige Gewinnermittlung bei einem zu überprüfenden Ticket die eingelesenen Ticket-Wettdaten mit den im Wettdaten-Speicher gespeicherten Gewinnzahlen der fraglichen Ziehungen vergleicht und bei zumindest teilweiser Übereinstimmung den erzielten Gewinn aufgrund von gespeicherten Informationen ermittelt. Hierbei wird somit nur für das jeweils präsentierte Wettticket - also bloß auf Anfrage - eine Gewinnermittlung anhand der vom Ticket eingelesenen Wettdaten durchgeführt, wobei diese Ticket-Wettdaten mit den gespeicherten Gewinnzahlen-Daten verglichen werden, wobei je nach Übereinstimmung bzw. Anzahl der Übereinstimmungen der mit der dem Ticket zugrundeliegenden Wette erzielte Gewinn festgestellt und mitgeteilt wird. Das Ticket kann dabei an einer Kassastelle im Bereich einer Wetten-Annahmestelle präsentiert werden, wo dann auch sogleich der Gewinn ausgezahlt oder aber als Einsatz für nachfolgende Wetten herangezogen werden kann.

Zur Wettenannahme können beispielsweise Wettdaten händisch über eine Tastatur eingegeben werden, oder es kann ein vorgedruckter, ausgefüllter Wettschein präsentiert werden, der ma-

schinell eingelesen wird, wobei bei Annahme der Wette durch den Betreiber und bei Bestätigung durch den Wettenden ein Ticket ausgedruckt wird. Zur etwaigen Annahme der Wette kann eine Vorab-Prüfung im Hinblick auf fehlerhafte Wettangaben durchgeführt werden, etwa, wenn nur eine bestimmte Anzahl von Zahlen gewettet werden kann, wenn nur bestimmte Kombinationswetten möglich sind, oder wenn nur eine vorgegebene maximale Anzahl (z.B. zwölf) von Ziehungen, für die im Vorhinein Zahlen gewettet werden können, möglich ist. Demgemäß zeichnet sich das vorliegende Wettsystem in vorteilhafter Weise durch eine Überprüfungseinrichtung für die Parameter der gewünschten Wetten vor deren Annahme, wie die Anzahl der gewetteten Zahlen, den Wetten-Typ oder die Anzahl der Ziehungen, für die die Wette gewünscht wird, aus. Weiters hat sich ein Wettsystem als zweckmäßig erwiesen, welches gekennzeichnet ist durch eine Prüfeinheit für die Annahme von Wetten, deren Wetteinsatz oder maximal mögliche Gewinnauszahlung unter einem vorgegebenen Höchstbetrag liegt. In vergleichbarer Weise ist es auch vorteilhaft, wenn der Wettdaten-Verwaltungsrechner eine Prüfeinheit für die Annahme von Wetten mit einer maximalen Gesamt-Gewinnzahlung für alle Wetten pro Ziehung unter einem vorgegebenen Maximalbetrag bildet. Bei derartigen Wett-Limits wird entsprechend auch der Wetteinsatz niedrig gehalten.

Von besonderem Vorteil ist es ferner, wenn dem Ziehungs-Rechner ein Prüfmodul zur Überwachung der ordnungsgemäßen Funktion des Zufallsgenerators zugeordnet ist, wobei im Fall einer Störung, z.B. einer unterbrochenen Verbindung zwischen dem Zufallsgenerator und dem Ziehungs-Rechner, die Annahme von Wetten generell gesperrt wird.

In entsprechender Weise ist es im Fall von mehreren Annahme-Rechnern zweckmäßig, wenn im Fall einer Verbindungsstörung zwischen einem Annahme-Rechner und dem zentralen Rechnersystem der zugehörige Annahme-Rechner für die Annahme von Wetten gesperrt wird.

Für die Gewinnermittlung ist es schließlich vorteilhaft, wenn der Wettdaten-Verwaltungsrechner zur Vergabe und Zuordnung von eindeutigen Nummern für die angenommenen Wetten eingerichtet ist. Gegebenenfalls können die eindeutigen Nummern auch mit bestimmten Personen zugeordneten Daten verknüpft sein, wobei dann auch eine automatische Gewinnermittlung und Gutschrift eines

etwaigen Gewinns für die zugehörigen Personen denkbar wäre.

Die Erfindung wird nachstehend anhand von in der Zeichnung veranschaulichten Ausführungsbeispielen, auf die sie jedoch nicht beschränkt sein soll, noch weiter erläutert. Es zeigen: Fig.1 ein Schema des vorliegenden Wettsystems unter Veranschaulichung des Datentransfers; Fig.2 ein Schema, ähnlich einem Block-Schaltbild, des Rechnersystems an einer Annahmestelle des Wettsystems; Fig.3 ein Schema des zentralen Rechnersystems; Fig.4 schematisch in einem Block-Schaltbild einen dem Ziehungsrechner gemäß Fig.3 zugeordneten Zufallsgenerator; Fig.5 in einem Ablaufdiagramm den Vorgang bei der Annahme einer Wette und dem Ausdruck eines Wettickets; Fig.6 in einem Ablaufdiagramm den Vorgang bei einer Ziehung und Gewinnermittlung; und Fig.7 in einem Teil-Ablaufdiagramm die Vorgangsweise bei Vorsehen eines sog. "Shop-Limits".

Gemäß dem Schema von Fig.1 ist eine Anzahl von Annahmestellen 1, im einzelnen mit 1.1, 1.2, 1.3....1.n bezeichnet, die an verschiedenen Orten vorliegen können, mit einem zentralen Rechnersystem 2 vernetzt, wobei beispielsweise in herkömmlicher Weise Standleitungen, aber auch andere Kommunikationsverbindungen, wie z.B. Internet, verwendet werden können. In den einzelnen Annahmestellen 1 kann eine manuelle und/oder automatische Annahme von Zahlenwetten vorgesehen sein, wobei die Zahlenwetten beispielsweise mit Hilfe von vorgedruckten, ausgefüllten Wettscheinen, wie an sich bekannt, präsentiert werden. Diese Wetten werden unter Rückfrage im zentralen Rechnersystem 2 überprüft und gegebenenfalls angenommen, wobei dann ein Ticket ausgedruckt werden kann, das eine eindeutige Nummer, etwa mittels eines Strichcodes, aufweist, und das die erforderlichen Wettdaten enthält. Nach erfolgter Ziehung kann dieses Ticket vom Wettenden wiederum präsentiert werden, wobei dann eine Überprüfung auf einen möglichen Gewinn anhand der im zentralen Rechnersystem gespeicherten gezogenen Gewinnzahlen erfolgt; im Fall eines Gewinns kann dann sofort an der Annahmestelle 1 der erzielte Gewinn ausgezahlt werden. Es ist aber auch möglich, diesen Gewinn zur Gänze oder zum Teil für nachfolgende Zahlenwetten zu verwenden.

In Fig.2 ist mehr im Detail der Aufbau einer solchen Annahmestelle 1 veranschaulicht, wobei beispielsweise ein oder meh-

rere Selbstbedienungs-Terminals 3 (im Detail mit 3.1, 3.2, 3.3...3.n bezeichnet) in Parallelschaltung vorgesehen sind, bei denen eine Person, die den Abschluß einer Zahlenwette wünscht, ausgefüllte Wettscheine präsentiert; diese Wettscheine werden insbesondere automatisch eingelesen, wozu herkömmliche, nicht näher veranschaulichte Lesegeräte oder Scannereinrichtungen vorhanden sind, und es wird der jeweilige Wetteinsatz, der beispielsweise bereits auf dem Wettschein angegeben ist, in Form von Geldscheinen oder Münzen am Selbstbedienungs-Terminal 3 eingeschoben. Diese Selbstbedienungs-Terminals 3 treten über eine WAN- Telekommunikationsverbindung mit dem zentralen Rechnersystem (2 in Fig.1) mit Hilfe eines hierfür zuständigen, gesonderten Kommunikationsrechners oder Transfercomputers 4 in Verbindung, so daß das zentrale Rechnersystem 2 die erforderlichen Überprüfungen, vor allem hinsichtlich eines Wettlimits, vornehmen sowie auch eine eindeutige, zentrale Ticket-Nummer zuordnen und den Ausdruck des Wettickets freigeben kann.

Zusätzlich ist im lokalen Netz (LAN) der Annahmestelle 1 wenigstens ein Kassenscomputer 5 vorhanden (selbstverständlich können auch mehrere Kassenscomputer vorgesehen sein), wo von einer Bedienungsperson Wetten entgegengenommen werden. Die Wettdaten werden hier beispielsweise über eine Tastatur eingegeben, es kann jedoch auch eine Leseinheit zum Einlesen von bereits ausgefüllten Wettscheinen vorhanden sein, und das Geld für den Wetteinsatz wird hier von der Bedienungsperson direkt entgegengenommen.

Sodann sind im lokalen Netz zwei Display-Computer 6,7 vorgesehen, die je einen Datenprojektor 8 bzw. 9 ansteuern; dabei zeigt der eine Datenprojektor 8 immer die momentane Ziehung an, wogegen der andere Datenprojektor 9 die Ergebnisse der vorhergehenden Ziehungen zu Informationszwecken anzeigt; im übrigen kann in Pausenzeiten oder aber auch während der Ziehung eine Animation laufen, etwa in der Art, daß auf dem Bildschirm graphisch ein Ziehungsvorgang mit Kugeln oder dergl. symbolisch veranschaulicht wird, wobei in den Kugeln Zahlen "enthalten" sind, die schließlich unter "Öffnen" der Kugeln angezeigt werden. Selbstverständlich erfolgt dabei diese Animation aufgrund einer zentralen Ziehung, die für alle Annahmestellen 1.1 bis 1.n gemäß Fig.1 gemeinsam gültig ist, und die im zentralen Rechner-

system 2 durchgeführt wird, wie nachstehend noch näher erläutert wird. Dabei ist es auch denkbar, die Animation zentral im Rechnersystem 2 zu generieren und z.B. über Satelliten-Videoübertragungskanäle zu den Annahmestellen zu übertragen.

Fig.3 veranschaulicht schematisch das zentrale Rechnersystem 2, das über das WAN-Netzwerk mit den Annahmestellen 1.1 bis 1.n vernetzt ist, und das als ein wesentliches Element einen Ziehungs-Rechner 10 enthält. Diesem Ziehungs-Rechner 10 ist ein Zufallsgenerator 11 zugeordnet, der als Hardware-Komponente ausgeführt und beispielsweise mit einer seriellen Schnittstelle des Ziehungs-Rechners 10 verbunden ist. Dieser Zufallsgenerator 11, der nachstehend noch näher anhand der Fig.4 veranschaulicht werden soll, generiert laufend Bits auf zufälliger Basis, die vom Ziehungs-Rechner 10 als Zufallszahlen umgesetzt werden, und aus denen zum Zeitpunkt der jeweiligen Ziehung zeitgesteuert die Gewinnzahlen "gezogen" werden. Beispielsweise können beim vorliegenden Wettsystem Zahlen zwischen 1 und 49 gewettet werden, und pro Ziehung werden sechs Gewinnzahlen gezogen, d.h. es handelt sich um ein Zahlenwettsystem "6 aus 49".

Im lokalen Netz kommuniziert sodann zumindest ein Wettdaten-Verwaltungsrechner 12 mit dem Ziehungs-Rechner 10 sowie mit einem zentralen Wettdaten-Speicher 13 und ferner wiederum über einen Kommunikationsrechner 14 und das WAN-Netz mit den einzelnen Annahmestellen 1.

Selbstverständlich ist es auch denkbar, bei entsprechend groß angelegten Wettsystemen auch mehrere Verwaltungsrechner 12 parallel in das System-Netzwerk einzubinden, ebenso wie es auch denkbar ist, mehrere zentrale Speicher 13 parallel zu schalten, um so die Kapazität zu erhöhen.

Der Verwaltungsrechner 12 führt in Verbindung mit den jeweiligen Annahmestellen 1 die einzelnen, nachstehend anhand der Fig.5 noch näher erläuterten Schritte bei der Annahme und Überprüfung von Wetten ebenso wie bei der Ziehung und sodann bei der Gewinnauswertung durch. Das vorliegende System ist dabei in vorteilhafter Weise derart konzipiert, daß der Verwaltungsrechner 12 immer auf Anfrage der einzelnen Annahmestellen 1 aktiv wird, um eine angebotene Wette auf Richtigkeit der Parameter und auf Gültigkeit im Hinblick auf vorgegebene Wettlimits zu überprüfen, und um im Fall der Annahme der Wette eine eindeutige Ticketnum-

mer zentral zu vergeben; oder um im Fall der Präsentation eines Wettickets nach einer Ziehung zu überprüfen, ob und welche Zahlen richtig gewettet wurden, d.h. ob und wie viele Übereinstimmungen mit gezogenen Zahlen vorliegen, und wie hoch für das jeweilige Ticket im Gewinnfall der auszuzahlende Gewinn ist. In diesem Zusammenhang greift der Verwaltungsrechner 12 auch immer auf den zentralen Speicher 13 zu, wo die einzelnen Gewinn- oder Ziehungszahlen ebenso wie Daten im Zusammenhang mit der Berechnung von Gewinnen gespeichert sind. Das vorliegende Wettsystem basiert dabei insbesondere darauf, daß für jede Wette ein an sich beliebiger Einsatz möglich ist, so lang nur der maximal mögliche Gewinn für diese Wette unter einem vorgegebenen Limit bleibt, und so lange für die gewetteten Zahlen, und zwar insbesondere auch für jede dieser Zahlen für sich genommen, bei Zusammenzählen aller möglichen Gewinnauszahlungen, also bei Berücksichtigung aller bereits für eine Ziehung akzeptierten Werten, ein maximales Gewinnlimit nicht überschritten wird. Dies kann beispielsweise dazu führen, daß dann, wenn etwa die Zahlen 3;13;33;43 gewettet werden sollen, eine dieser Zahlen, z.B. 13, nicht mehr akzeptiert werden kann, weil für die Ziehung(en), für die diese Zahlen gewettet werden, bereits die Zahl 13 so oft gewettet wurde, daß im Fall einer Ziehung dieser Zahl 13, eventuell in Kombination mit anderen Zahlen, ein maximales absolutes Gewinnlimit des Systems - für das eine Bankgarantie gegeben sein kann - überschritten würde. Bei diesem absoluten Limit kann es sich beispielsweise um eine Summe von 20 Millionen Schilling handeln.

Der Zufallsgenerator 11 erzeugt wie erwähnt laufend und in zufälliger Weise Bits bzw. Zahlen, und dieser Reihe von Zahlen entnimmt der Ziehungsrechner 10 zum Zeitpunkt einer Ziehung zeitgesteuert die jeweilige Zahl als gezogene Gewinnzahl. Dabei werden selbstverständlich, wenn mehrere (etwa sechs) Zahlen aus einer Anzahl von insgesamt möglichen Zahlen (z.B. 49 Zahlen) gezogen werden, die gezogenen Zahlen dahingehend überprüft, ob sie nicht bereits vorangehend während ein und derselben Ziehung gezogen wurden, da (sechs) verschiedene Zahlen (im genannten Beispiel "6 aus 49") gezogen werden müssen.

Die Ziehungen können dabei problemlos in außerordentlich kurzen Zeitintervallen aufeinander folgen, z.B. alle fünf Minu-

ten, so daß es möglich ist, unmittelbar nach Abschluß einer Wette auf das Ziehungsergebnis zu warten, was wegen dieser zeitlichen Nähe mit einer hohen Spannung verknüpft ist. Insbesondere ist es wegen der möglichen kurzen Ziehungsintervalle auch möglich, Zahlenwetten über mehrere Ziehungen kombiniert abzuschließen, etwa in der Weise, daß eine oder zwei Zahlen während drei aufeinanderfolgender Ziehungen gezogen werden. Beispielsweise kann eine Zahl auf "Trebles" (eine Dreier-Kombination) über vier Ziehungen gewettet werden, wobei dann für einen Gewinn zumindest drei Ziehungen die gewettete Zahl enthalten müssen. Sofern bei allen vier Ziehungen die gewettete Zahl gezogen wird, liegen vier Gewinn-Dreier-Kombinationen vor. Wenn nun davon ausgegangen wird, daß eine Zahl, wenn sie gezogen wird, einen Gewinn in Höhe des 7-fachen Wetteinsatzes bringt, somit eine Zahl, auf "Trebles" gewettet, $7 \times 7 \times 7 = 343$ mal den Wetteinsatz bringt, so wird im genannten Beispiel als Gewinn somit der $4 \times 343 = 1.372$ -fache Wetteinsatz ausgezahlt. Wenn hingegen die selbe Zahl auf eine Vierer-Kombination ("Four-Fold") gewettet wird, und sie wird tatsächlich in den vier Ziehungen viermal gezogen, so bringt diese Wette einen Gewinn in Höhe des $7 \times 7 \times 7 \times 7 = 2.401$ -fachen Wetteinsatzes.

Selbstverständlich können jedoch auch mehrere Zahlen in Kombination miteinander für eine einzelne Ziehung gewettet werden, wie z.B. Doubles (Zweier-Kombinationen), Trebles, Four-Folds oder Five-Folds (Fünfer-Kombinationen). Die Gewinnauszahlungen können beispielsweise wie folgt ausgelegt sein:

- 1 Zahl : 6-facher Einsatz+Einsatz
- 2 Zahlen: 50-facher Einsatz+Einsatz
- 3 Zahlen: 550-facher Einsatz+Einsatz
- 4 Zahlen: 7000-facher Einsatz+Einsatz
- 5 Zahlen: 100000-facher Einsatz+Einsatz

Wenn nun beispielsweise auf Doubles in den vier Zahlen 1,2,3 und 4 gewettet wird, so handelt es sich tatsächlich um 6 Wetten: 1,2/1,3/1,4/2,3/2,4/3,4. Wenn angenommen in diesem Beispiel die gezogenen Zahlen die Zahlen 1,2,3,4,5,6 sind, dann gelangt 6 mal der 51-fache Einsatz zur Auszahlung. Wenn hingegen die gezogenen Gewinnzahlen 1,3,4,5,6,7 sind, so wird 3 mal (für drei erzielte

"Doubles") der 51-fache Wetteinsatz als Gewinn ausbezahlt. In entsprechender Weise können dann derartige Kombinationswetten bei Mehrfachziehungen gezogen werden, wobei maximal 5 Zahlen, je nach Wette, gewettet werden können, und beispielsweise maximal für 12 Ziehungen im voraus gewettet werden darf. Es wird dabei darauf gewettet, daß die gewetteten Kombinationen (z.B. "Doubles" oder "Trebles") in der gewählten Anzahl von Ziehungen mit den gewetteten Zahlen (oder der gewetteten Zahl) enthalten sind. Diese Form von Kombinationswetten über Mehrfach-Ziehungen ist völlig neu in ihrer Art, und sie wird dadurch in sinnvoller Weise ermöglicht, daß beim vorliegenden Wettsystem auf elektronische Weise die Ziehungen, nämlich mit Hilfe des Ziehungs-Rechners 10 und des Zufallsgenerators 11, in den erforderlich kurzen Zeitabständen durchgeführt werden können.

Der Zufallsgenerator 11 kann gemäß Fig.4 beispielsweise derart aufgebaut sein, daß eine Diodenschaltung 15 vorgesehen ist, wobei die das sog. "weiße" Rauschen enthaltende Spannung der Diode abgegriffen und einem Verstärker 16 zugeführt wird, der dieses Rauschen verstärkt und einem Komparator, Schmitt-Trigger oder dergl. Impulsformer 17 zuführt, dem gegebenenfalls an einem weiteren Eingang 18 ein Bezugssignal zugeführt wird, so daß bei Überschreiten des Bezugssignals durch das Ausgangssignal des Verstärkers 16 ein Impuls am Ausgang 19 des Impulsformers 17 abgegeben wird. Diese Impulsabgabe ist somit zufällig, und sie rührt vom Rauschen der Diode 15 her.

In Fig.5 ist in einem schematischen, vereinfachten Ablaufdiagramm der Vorgang bei der Überprüfung und Annahme einer Wette gezeigt. Die Wette kann dabei durch Einlesen eines ausgefüllten vorgedruckten Wettscheins, wie vorstehend erwähnt, an einem Selbstbedienungs-Terminal 3 angeboten werden, sie kann jedoch auch am Kassenscomputer 5 gewünscht werden, wobei dann die Bedienungsperson entweder einen ausgefüllten Wettschein in einer Station 20 mit einer Leseinheit einliest oder aber über eine Tastatur, wie bei 21 in Fig.5 gezeigt, die Wettdaten eingibt. Für diese Eingabe der Wettdaten durch eine Bedienungsperson ist es zweckmäßig, die aufgenommenen Wettdaten in einem Schritt 22 zu überprüfen und zu bestätigen, da - insbesondere bei der Eingabe über die Tastatur - auch ein Eingabefehler auftreten könnte. Vor allem können beim Schritt 22 auch sonst noch etwaige

Änderungen bei den Zahlenwetten vorgenommen werden.

Nach der so durch Einlesen oder händische Eingabe erfolgten Wettdaten-Aufnahme werden diese Wettdaten über das WAN-Netz zum Verwaltungsrechner 12 im zentralen Rechnersystem 2 gesandt, wie in Fig.5 mit dem Block 23 veranschaulicht ist. Im zentralen Rechnersystem 2 bzw. in dessen Verwaltungsrechner 12 werden nunmehr die Wettdaten auf grundsätzliche Richtigkeit der Parameter (etwa Anzahl der gewetteten Zahlen, Anzahl der gewünschten Ziehungen etc.) sowie im Hinblick auf den individuellen maximalen Gewinn (bezogen auf diese eine Wette) sowie auf den maximalen Gesamtgewinn (auf Basis der bisher für die jeweiligen Ziehungen bereits akzeptierten Wetten) überprüft, vgl. Schritt 24 in Fig.5, und bei Annahme der Wette wird diese Wette (vorläufig) in eine Wettenliste für die aktuellen Ziehungen aufgenommen (Schritt 25 in Fig.5). Danach wird gemäß Schritt 26 der Preis des Wettickets und des möglichen Gewinns zur Annahmestelle 1 gesandt und dort an einem Bildschirm angezeigt. Der Wettende kann nun nochmals überlegen, ob er die Wette tatsächlich wünscht, oder ob er sie abzuändern wünscht. Gegebenenfalls erfolgt im Schritt 27 eine Bestätigung des Tickets und somit der Wette.

Wird die Wette nicht bestätigt, so wird die Wette im Schritt 28 wieder gestrichen.

Wird die Wette jedoch bestätigt, so wird gemäß Schritt 29 die Zahlung des Wetteinsatzes verlangt, und danach wird im Schritt 30 das Wetticket, versehen mit einer Ticketnummer in Barcode-Form, für den Wettenden ausgedruckt. Dieses Wetticket enthält in an sich herkömmlicher Weise alle Wettdaten, d.h. die gewetteten Zahlen sowie die gewettete Ziehung oder die gewetteten Ziehungen, gegebenenfalls die Angabe spezieller Kombinationswetten usw.

Vorstehend wurde bereits auf die Durchführung der Ziehungen mit Hilfe des Zufallsgenerators 11 hingewiesen, und nachstehend wird anhand der Fig.6 kurz auf den Vorgang bei einer derartigen Ziehung sowie bei der Gewinnermittlung eingegangen.

Gemäß Schritt 31 von Fig.6 wird laufend die Zeit bis zur nächsten Ziehung berechnet, wobei diese Zeit in den einzelnen Annahmestellen auch angezeigt wird, damit die Wettenden hierüber immer informiert sind. Im Schritt 32 gemäß Fig.6 werden sechs

einzelne, unterschiedliche Zahlen mit Hilfe des Zufallsgenerators 11 und des Ziehungs-Rechners 10 auf die beschriebene Weise "gezogen", und die gezogenen Zahlen werden im nächsten Schritt 33 dem Verwaltungsrechner 12 übermittelt. Für eine Zeit von ca. 1 Minute kann nun, gemäß Schritt 34, die Annahme von Wettickets gesperrt werden, wobei während dieser Zeit in den einzelnen Annahmestellen 1 eine Ziehungs-Animation läuft, um den Wettenden in den Annahmestellen in anschaulicher Weise die "Ziehung" der Gewinnzahlen zu präsentieren.

Mit einem Block 35 ist schematisch veranschaulicht, daß den einzelnen Annahmestellen 1 bei der Präsentation von Tickets im Hinblick auf eine Gewinn-Überprüfung jeweils die Ziehungs-Ergebnisse vom Verwaltungsrechner 12 mitgeteilt werden, und umgekehrt werden aufgrund des eingelesenen Wettickets die gewetteten Zahlen auch dem Verwaltungsrechner 12 im zentralen Rechnersystem 2 mitgeteilt. Aufgrund dessen können vom Verwaltungsrechner 12 unter Zugreifen auf die im Speicher 13 gespeicherten Ziehungsergebnisse, durch Vergleich der gewetteten Zahlen mit diesen gezogenen Gewinnzahlen, durch Feststellen der etwaigen Übereinstimmungen sowie weiters, auf Basis dieser Übereinstimmungen, unter Zugreifen auf Daten betreffend Gewinnauszahlungen, die für die jeweiligen Übereinstimmungen und Gewinnfälle im zentralen Speicher 13 in Tabellen gespeichert sein können, die Wettgewinne berechnet werden. Mit einem Block 37 ist sodann in Fig.6 schematisch angedeutet, daß die Sperre der Annahme von Wettickets wieder aufgehoben wird, wobei dieser Schritt selbstverständlich parallel zu den Schritten 35 und 36 ablaufen wird.

Der Verwaltungsrechner 12 bildet wie erwähnt eine Prüfeinrichtung für die gewünschten Wetten hinsichtlich allgemeiner Parameter sowie des möglichen Überschreitens des maximalen Wettgewinns. Zusammen mit den Transfer-Rechnern 4 bzw. 14 bildet er auch eine Prüfeinrichtung, um bei Ausfall bzw. Störung einer Verbindung zu einer Annahmestelle 1.x diese Annahmestelle 1.x für eine Wetten-Aannahme zu sperren. Diese Funktion ergibt sich einfach bereits daraus, daß Wetten in den Annahmestellen nur bei einer aufrechten Kommunikationsverbindung zwischen ihnen und dem zentralen Rechnersystem 2 angenommen werden können. Eine Prüfeinheit kann dem Ziehungs-Rechner 10 zugeordnet sein, um die ordnungsgemäße Funktion des Zufallsgenerators 11 und dessen Ver-

bindung zum Ziehungs-Rechner 10 laufend zu überprüfen. Im Fall einer Störung wird hier eine Meldung an den Verwaltungsrechner 12 abgegeben, so daß von diesem sofort an allen Annahmestellen 1 die Annahme von Wetten gesperrt wird.

Wie vorstehend erwähnt wird bevorzugt für die Wetten eine Überprüfung hinsichtlich eines möglichen Überschreitens eines maximalen Wettgewinns vorgenommen. Zusätzlich oder anstatt dessen kann auch einfach eine Überprüfung des jeweiligen Wetteinsatzes auf ein Maximum hin vorgenommen werden, bevor die Wette angenommen wird. Es kann auch eine derartige Limit-Überprüfung für die einzelnen Annahmestellen selbst vorgesehen werden, wenn diese unabhängig hinsichtlich der Annahme von Wetten und der Auszahlung von Wettgewinnen agieren. Derartige weitgehend selbständige Annahmestellen oder "Shops" können mit dem zentralen Rechnersystem verbunden sein, es kann jedoch eine Verteilung der Haftung bei den Wettgewinnen in der Form vorgesehen sein, daß bis zu niedrigeren Wettgewinnen die Annahmestelle für die Auszahlung des Wettgewinns haftet, und daß ab einem vorgegebenen Limit die Haftung an die zentrale Wettstelle übergeht, was auch in der Verrechnung zwischen der Annahmestelle und der Zentrale berücksichtigt wird.

Dementsprechend kann beispielsweise beim Schritt 24 in Fig.5, wo die angebotenen Wetten auf etwaige Limits hin überprüft werden, eine Prüfung derart vorgenommen, wie sie schematisch in Fig.7 veranschaulicht ist. Dabei wird gemäß Feld 38 der Wetteinsatz bzw. die mögliche Gewinnauszahlung festgestellt, und es wird bei 39 abgefragt, ob ein vorgegebener, für die jeweilige Annahmestelle spezifischer Grenzwert, das sog. "Shop-Limit", erreicht wird. Hierbei kann es sich um einen maximalen Wetteinsatz oder eine maximal mögliche Ticket-Gewinnauszahlung handeln.

Wenn dieser Grenzwert erreicht wird, wird dies im Annahme-Rechnersystem ebenso wie im zentralen Rechnersystem, beispielsweise durch Setzen eines Flags, vermerkt, wie dies in Fig.7 bei 40 angegeben ist. Wenn das Shop-Limit jedoch nicht erreicht wird, bedeutet dies, daß ein etwaiger Gewinn durch die Annahmestelle selbst ausbezahlt wäre, was gemäß Feld 41 ebenfalls vermerkt wird. Danach läuft das Programm wie vorstehend anhand der Fig.5 allgemein beschrieben, unter Annahme der Wette gemäß dem dort erläuterten Schritt 25, weiter ab.

A n s p r ü c h e :

1. Wettsystem für Zahlenwetten, bei denen der Wettgewinn insbesondere jeweils ein vorgegebenes Vielfaches des jeweiligen Wetteinsatzes, abhängig vom Typ der Wette, beträgt, mit wenigstens einem Rechner zur Annahme von Zahlenwetten und mit einer Einrichtung zur Ziehung von Gewinnzahlen, dadurch gekennzeichnet, daß die Ziehungs-Einrichtung zur Durchführung von bloß elektronischen Ziehungen durch einen Ziehungs-Rechner (10) gebildet ist, dem ein Zufallsgenerator (11) zur Bildung einer Reihe von Zufallszahlen zugeordnet ist, denen zeitgesteuert die Gewinnzahlen entnommen werden.
2. Wettsystem nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Zufallsgenerator (11) ein mit dem Ziehungs-Rechner (10) verbundener gesonderter Schaltkreis ist.
3. Wettsystem nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Schaltkreis des Zufallsgenerators (11) eine Diode (15) oder einen Widerstand enthält, deren bzw. dessen Rauschen verstärkt und einem Impulsformer (17) zugeführt wird.
4. Wettsystem nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Ziehungs-Rechner (10) Teil eines zentralen Rechnersystems (2) ist, das weiters wenigstens einen zentralen Wettdaten-Speicher (13) sowie wenigstens einen Wettdaten-Verwaltungsrechner (12) enthält.
5. Wettsystem nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß mehrere lokale Annahme-Rechnersysteme (1) mit dem zentralen Rechnersystem (2), z.B. über Kommunikationsleitungen, verbunden sind.
6. Wettsystem nach Anspruch 4 oder 5, dadurch gekennzeichnet, daß das zentrale Rechnersystem (2) zur Berücksichtigung von für mehrere Ziehungen in Kombination gewetteten Zahlen eingerichtet ist.
7. Wettsystem nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, daß das

zentrale Rechnersystem (2) für Wetten von Zahlenkombinationen über mehrere Ziehungen in Kombination eingerichtet ist.

8. Wettsystem nach Anspruch 6 oder 7, dadurch gekennzeichnet, daß im Wettdaten-Speicher (13) Wettergebnisse für bestimmte, vorgegebene Kombinationswetten für Einzel- und/oder Mehrfachziehungen gespeichert sind.

9. Wettsystem nach Anspruch 8, dadurch gekennzeichnet, daß der Wettdaten-Verwaltungsrechner (12) für eine etwaige Gewinnermittlung bei einem zu überprüfenden Ticket die eingelesenen Ticket-Wettdaten mit den im Wettdaten-Speicher (13) gespeicherten Gewinnzahlen der fraglichen Ziehungen vergleicht und bei zumindest teilweiser Übereinstimmung den erzielten Gewinn aufgrund von gespeicherten Informationen ermittelt.

10. Wettsystem nach einem der Ansprüche 1 bis 9, gekennzeichnet durch eine Überprüfungseinrichtung (12) für die Parameter der gewünschten Wetten vor deren Annahme, wie die Anzahl der gewetteten Zahlen, den Wetten-Typ oder die Anzahl der Ziehungen, für die die Wette gewünscht wird.

11. Wettsystem nach einem der Ansprüche 1 bis 10, gekennzeichnet durch eine Prüfeinheit (12) für die Annahme von Wetten, deren Wetteinsatz oder maximal mögliche Gewinnauszahlung unter einem vorgegebenen Höchstbetrag liegt.

12. Wettsystem nach einem der Ansprüche 4 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß der Wettdaten-Verwaltungsrechner (12) eine Prüfeinheit für die Annahme von Wetten mit einem maximalen Wetteinsatz oder einer maximalen Gesamt-Gewinnzahlung für alle Wetten pro Ziehung unter einem vorgegebenen Maximalbetrag bildet.

13. Wettsystem nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß dem Ziehungs-Rechner (10) ein Prüfmodul zur Überwachung der ordnungsgemäßen Funktion des Zufallsgenerators (11) zugeordnet ist, wobei im Fall einer Störung, z.B. einer unterbrochenen Verbindung zwischen dem Zufallsgenerator (11) und

dem Ziehungs-Rechner (10), die Annahme von Wetten generell gesperrt wird.

14. Wettsystem nach einem der Ansprüche 5 bis 13, mit mehreren Annahme-Rechnern, dadurch gekennzeichnet, daß im Fall einer Verbindungsstörung zwischen einem Annahme-Rechner (1) und dem zentralen Rechnersystem (2) der zugehörige Annahme-Rechner (1) für die Annahme von Wetten gesperrt wird.

15. Wettsystem nach einem der Ansprüche 4 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß der Wettdaten-Verwaltungsrechner (12) zur Vergabe und Zuordnung von eindeutigen Nummern für die angenommenen Wetten eingerichtet ist.

FIG. 1

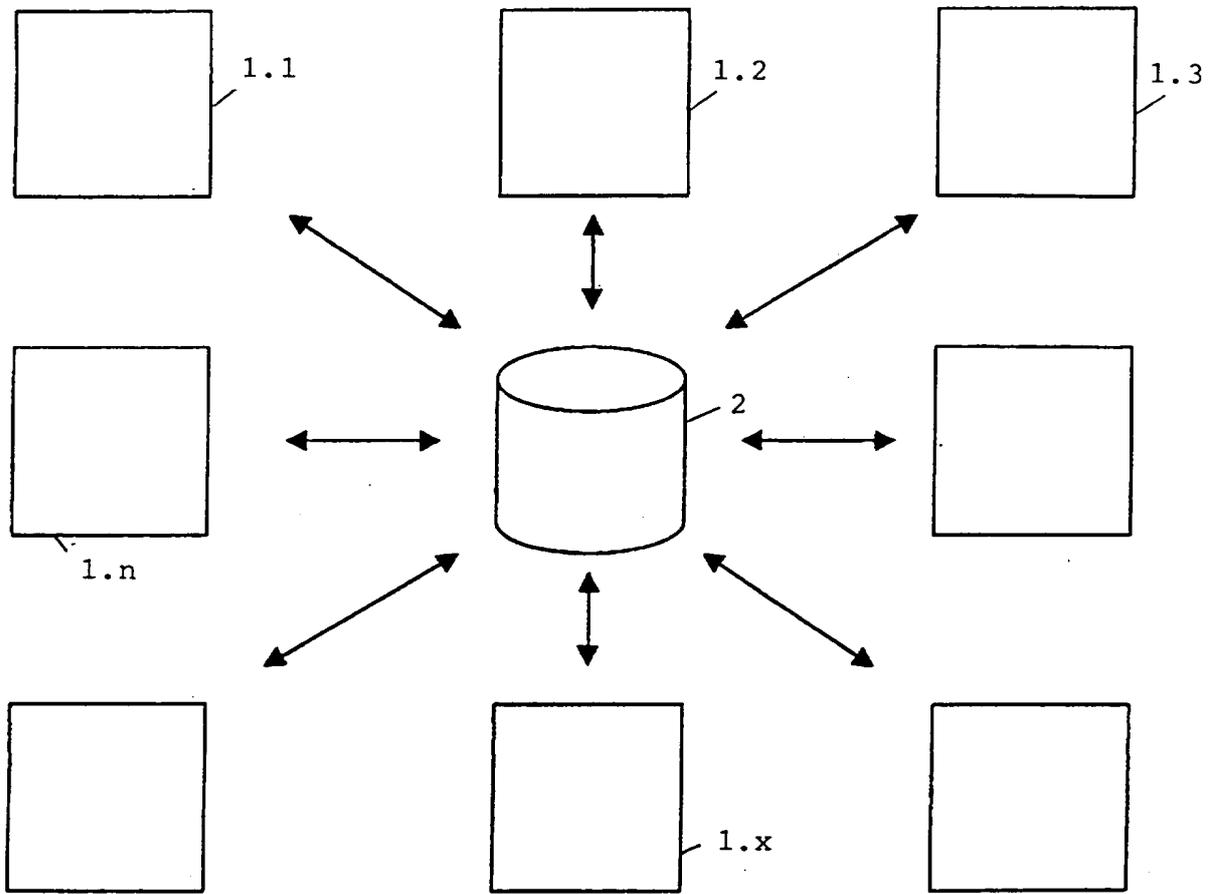


FIG. 3

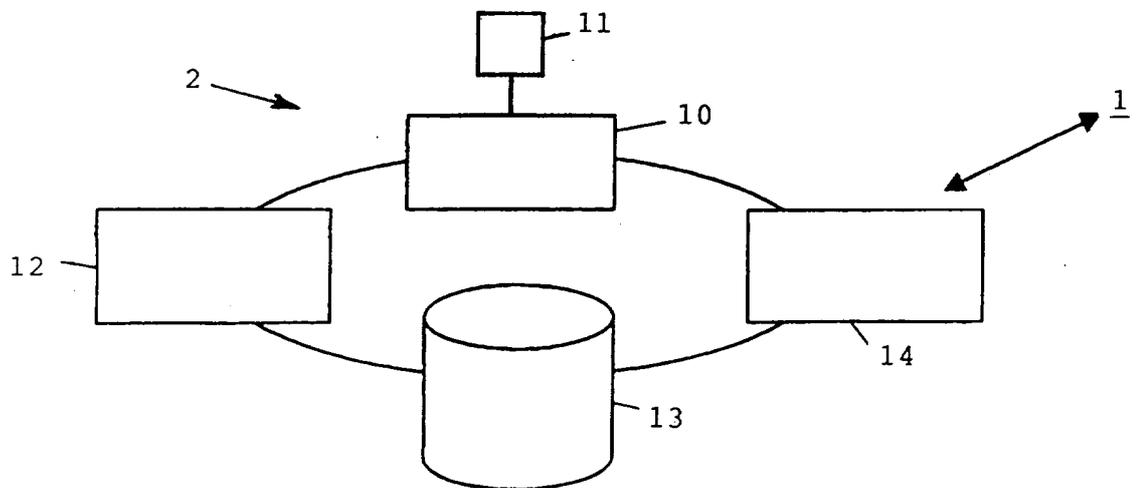


FIG. 2

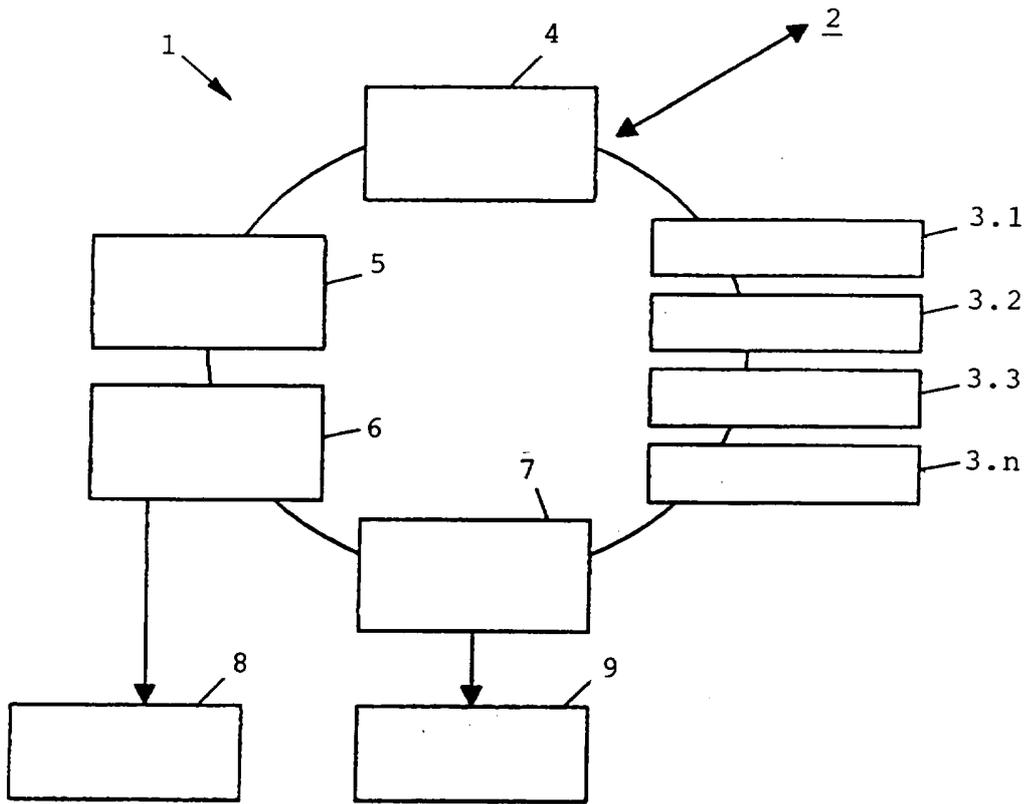


FIG. 4

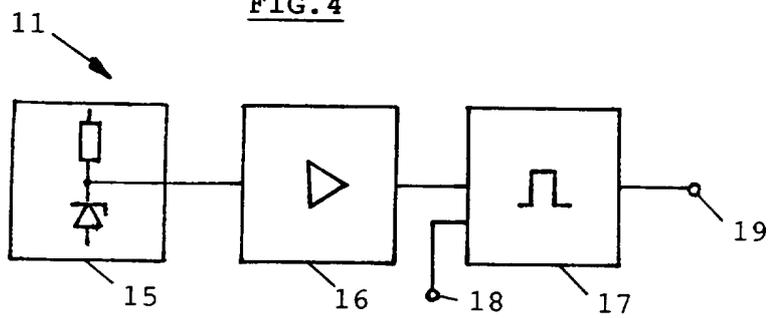


FIG. 5

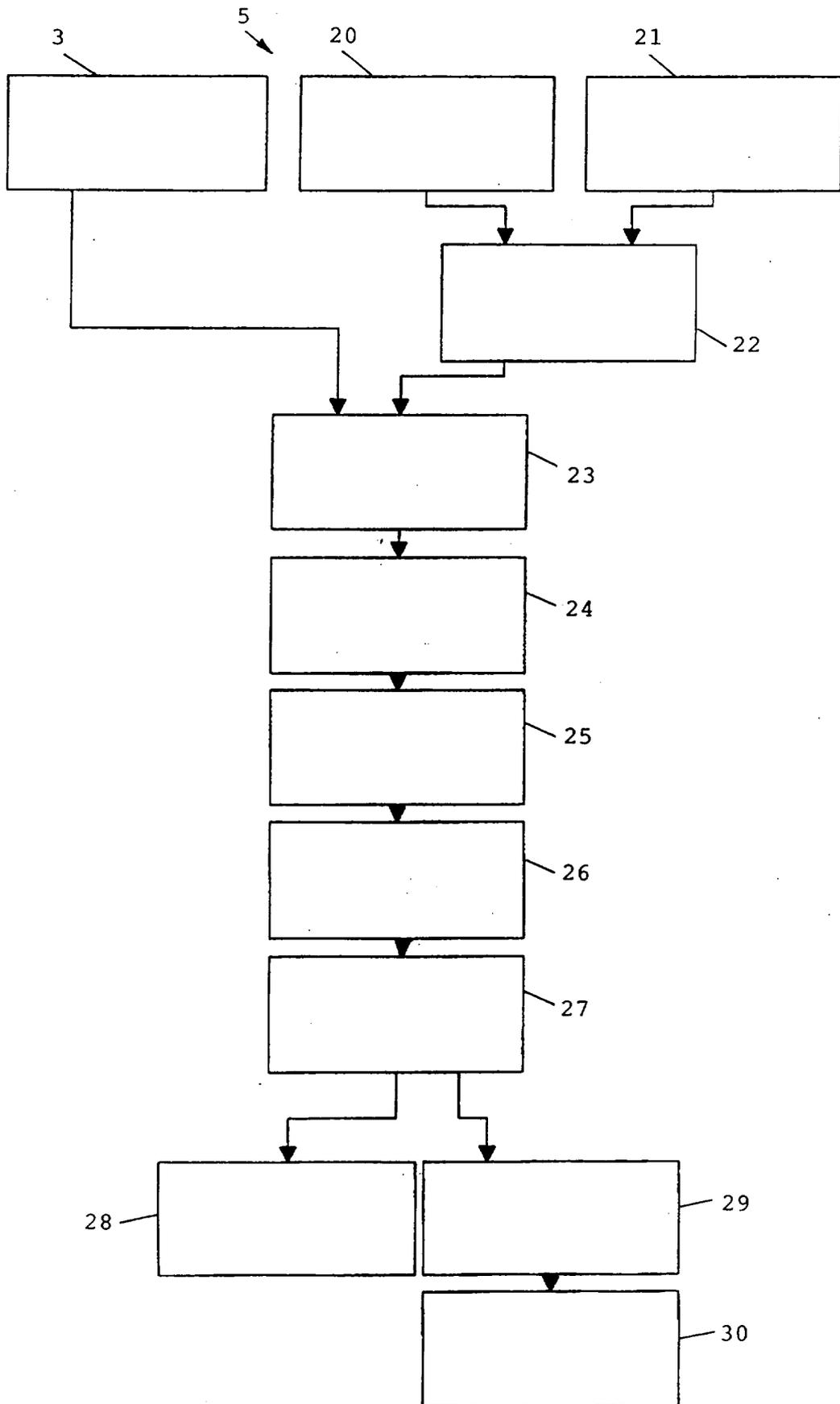


FIG. 6

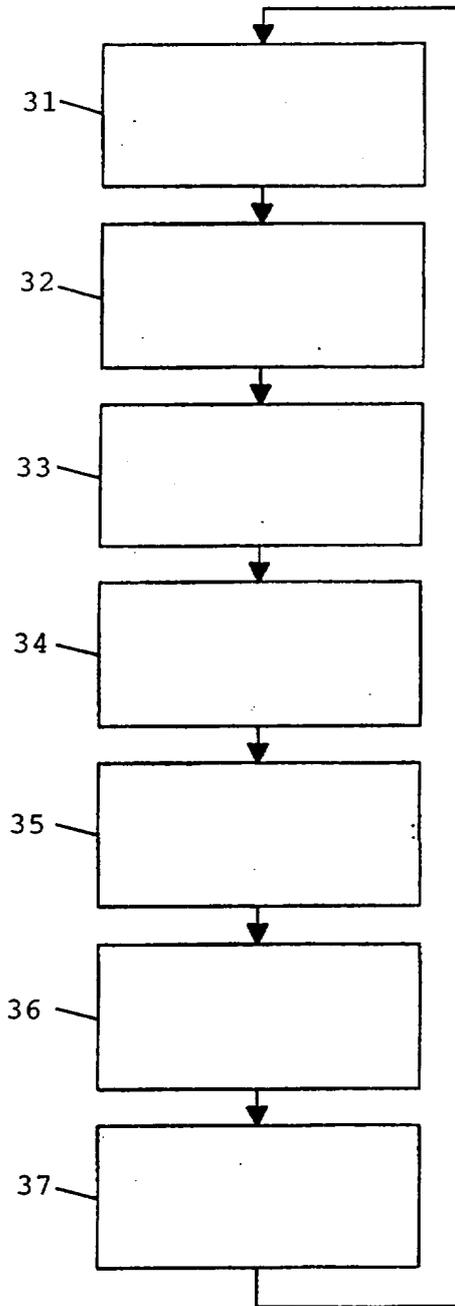
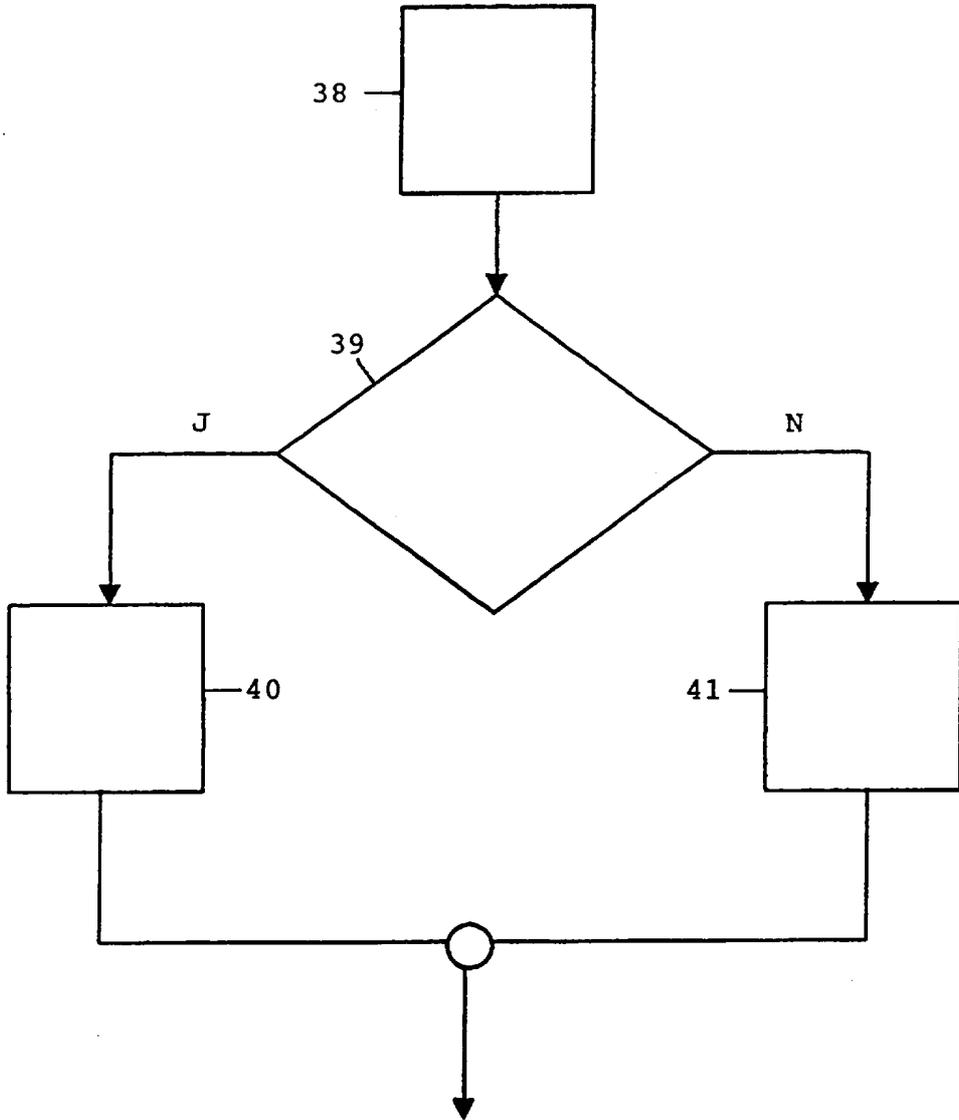


FIG. 7





RECHERCHENBERICHT

zu 11 GM 373/98

Ihr Zeichen: G 216

Klassifikation des Antragsgegenstandes gemäß IPC⁶ : G 07 C 15/00

Recherchierter Prüfstoff (Klassifikation): G 07 C 15/00

Konsultierte Online-Datenbank: WPI, EPODOC, PAJ

Die nachstehend genannten Druckschriften können in der Bibliothek des Österreichischen Patentamtes während der Öffnungszeiten (Montag bis Freitag von 8 - 12 Uhr 30, Dienstag 8 bis 15 Uhr) unentgeltlich eingesehen werden. Bei der von der Hochschülerschaft TU Wien Wirtschaftsbetriebe GmbH im Patentamt betriebenen Kopierstelle können schriftlich (auch per Fax. Nr. 01 / 533 05 54) oder telefonisch (Tel. Nr. 01 / 534 24 - 153) **Kopien** der ermittelten Veröffentlichungen bestellt werden.

Auf Anfrage gibt das Patentamt Teilrechtsfähigkeit (TRF) gegen Entgelt zu den im Recherchenbericht genannten Patentdokumenten allfällige veröffentlichte „Patentfamilien“ (denselben Gegenstand betreffende Patentveröffentlichungen in anderen Ländern, die über eine gemeinsame Prioritätsanmeldung zusammenhängen) bekannt. **Diesbezügliche Auskünfte erhalten Sie unter der Telefonnummer 01 / 534 24 - 132.**

Kategorie	Bezeichnung der Veröffentlichung (Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur (soweit erforderlich))	Betreffend Anspruch
A	US 4 494 197 A (TROY) 15. Jänner 1985 (15.01.85), Fig. 1-6, Zusammenfassung, Anspruch 14	1,5
A	WO 95/10098 A2 (GTECH) 13. April 1995 (13.04.95), Fig. 1-2, Zusammenfassung, Anspruch 1	1,5

Fortsetzung siehe Folgeblatt

Kategorien der angeführten Dokumente (dient in Anlehnung an die Kategorien bei EP- bzw. PCT-Recherchenberichten nur zur **raschen Einordnung** des ermittelten Stands der Technik, stellt keine Beurteilung der Erfindungseigenschaft dar):

„A“ Veröffentlichung, die den **allgemeinen Stand der Technik** definiert.

„Y“ Veröffentlichung von Bedeutung; die Erfindung kann nicht als neu (bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend) betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese **Verbindung für den Fachmann naheliegend** ist.

„X“ Veröffentlichung von **besonderer Bedeutung**; die Erfindung kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu (bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend) angesehen werden.

„P“ zwischenveröffentlichtes Dokument von besonderer Bedeutung (**älteres Recht**)

„&“ Veröffentlichung, die Mitglied derselben **Patentfamilie** ist.

Ländercodes:

AT = Österreich; AU = Australien; CA = Kanada; CH = Schweiz; DD = ehem. DDR; DE = Deutschland;
 EP = Europäisches Patentamt; FR = Frankreich; GB = Vereinigtes Königreich (UK); JP = Japan;
 RU = Russische Föderation; SU = ehem. Sowjetunion; US = Vereinigte Staaten von Amerika (USA);
 WO = Veröffentlichung gem. PCT (WIPO/OMPI); weitere siehe WIPO-Appl. Codes

Datum der Beendigung der Recherche: 14. Jänner 1999 Prüfer: Dipl. Ing. Dröscher



1. Folgeblatt zu 11 GM 373/98

Kategorie	Bezeichnung der Veröffentlichung (Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur (soweit erforderlich))	Betreffend Anspruch
A	GB 2 309 392 A (KORY AMUSEMENT MACHINE SERVICE LIMITED) 30. Juli 1997 (30.07.97), Fig. 1; Seite 1, Zeilen 5-10; Seite 2, Zeilen 11-17; Seite 2, Zeilen 24-26	1,2
A	DE 29 45 580 A1 (KRONE) 23. Juli 1981 (23.07.81), Fig. 1, Anspruch 1	1-3

Fortsetzung siehe Folgeblatt

Kategorien der angeführten Dokumente (dient in Anlehnung an die Kategorien bei EP- bzw. PCT-Recherchenberichten nur zur **raschen Einordnung des ermittelten Stands der Technik**, stellt keine Beurteilung der Erfindungseigenschaft dar):
„A“ Veröffentlichung, die den **allgemeinen Stand der Technik** definiert.
„Y“ Veröffentlichung von Bedeutung; die Erfindung kann nicht als neu (bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend) betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese **Verbindung für den Fachmann naheliegend** ist.
„X“ Veröffentlichung von **besonderer Bedeutung**; die Erfindung kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu (bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend) angesehen werden.
„P“ zwischenveröffentlichtes Dokument von besonderer Bedeutung (**älteres Recht**)
„&“ Veröffentlichung, die Mitglied derselben **Patentfamilie** ist.

Ländercodes:
AT = Österreich; AU = Australien; CA = Kanada; CH = Schweiz; DD = ehem. DDR; DE = Deutschland;
EP = Europäisches Patentamt; FR = Frankreich; GB = Vereinigtes Königreich (UK); JP = Japan;
RU = Russische Föderation; SU = ehem. Sowjetunion; US = Vereinigte Staaten von Amerika (USA);
WO = Veröffentlichung gem. PCT (WIPO/OMPI); weitere siehe WIPO-Appl. Codes