

(9)



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11)

Veröffentlichungsnummer:

0 291 705
A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21)

Anmeldenummer: **88106187.3**

(51)

Int. Cl. 4: **A63F 3/08 , A63F 9/00**

(22)

Anmeldetag: **19.04.88**

(30)

Priorität: **25.04.87 DE 3713930**

(43)

Veröffentlichungstag der Anmeldung:
23.11.88 Patentblatt 88/47

(64)

Benannte Vertragsstaaten:
AT FR NL

(71)

Anmelder: **Scheppe, Helga**
Bammertsackerweg Nr. 11
D-7573 Sinzheim/Baden-Baden(DE)

Anmelder: **Scheppe, Helmut**
Bammertsackerweg Nr. 11
D-7573 Sinzheim/Baden-Baden(DE)

(72)

Erfinder: **Scheppe, Helga**
Bammertsackerweg Nr. 11
D-7573 Sinzheim/Baden-Baden(DE)
Erfinder: **Scheppe, Helmut**
Bammertsackerweg Nr. 11
D-7573 Sinzheim/Baden-Baden(DE)

(54)

Technik zum Fernspielen.

(57)

Der Patentanspruch für diese Technik ermöglicht ein aktives Mitspielen von Personen außerhalb des Spielortes und Spielgeschehens.

Voraussetzung für das Mitspielen ist, daß der Bank ein entsprechender Geldbetrag der Mitspielenden zur Verfügung gestellt worden ist. Diese eingehenden Beträge werden in einem Hauptcomputer gespeichert und sind von den Spielern über Codewort oder -zahl vermittelbar.

Die Spieler können über Heimcomputer dem Hauptcomputer jede gewünschte Order (Einsatz) erteilen. Über TV und Telefon wird die Sprech- und Sichtverbindung erstellt. Nach Beendigung eines jeden Spielvorganges registriert der Hauptcomputer die Gewinn- und Verlustabrechnung. Bei Kontostand "0" wird die Mitspielmöglichkeit sofort blockiert.

Diese Spielvorgänge geschehen ohne Zutritt der Öffentlichkeit. Unabhängig davon ist dieses System für jede öffentliche Fernsehveranstaltung anwendbar.

EP 0 291 705 A1

Der Patentanspruch für diese Technik ermöglicht ein aktives Mitspielen von Personen außerhalb des Spielortes und Spielgeschehens (Privatwohnungen, Hotels, Sanatorien, etc.), wobei die räumliche Entfernung keine Rolle spielt.

Voraussetzung ist eine Sprech- und Sichtverbindung zwischen den Spielstätten und Spielern, gegeben durch das digitale Fernmeldenetz.

Nach Einzahlung oder Überweisung eines Geldbetrages auf ein von der Spielinstitution mit Codewort oder -zahl benanntes Konto beginnt das Mitspielen mit Ordererteilung über Computer auf die gewünschten Chancen.

Während des Spieles und bei Kontostand - 0 - erfolgt Blockierung der Ordererteilung.

Um einem ausgedehnten Personenkreis - gegebenenfalls über Satellit - das Mitspielen zu ermöglichen, sollten in öffentlichen Fernsehveranstaltungen Roulette-Spielvorgänge oder andere Spielarten, evtl. mit Showeinlagen übermittelt werden. Nach Kauf einer Orderkarte sind die Zuschauer sofort am Spielgeschehen mit Gewinn und Verlust beteiligt.

Diese Orderkarten werden vor Spielbeginn in einem Computer gespeichert und nach Abschluß der Veranstaltung abgerechnet.

Ansprüche

1.) Technik zum Fernspielen, dadurch gekennzeichnet, daß mit dieser Technik eine Verbindung durch Kabelanschluß, TV, Computer, Telefon, Sprech- und Sichtverbindung zwischen dem Ort des Spielgeschehens und Personen außerhalb des Spielortes erstellt wird.

2.) Technik nach Anspruch - 1 - , dadurch gekennzeichnet, daß mit dieser Technik Personen außerhalb des Spielortes **sofort** aktiv durch Einsatz ihrer Geldbeträge bzw. Wetteingaben am Spiel teilnehmen können.

3.) Technik nach Anspruch - 1 - , dadurch gekennzeichnet, daß der Bank des Spielgeschehens ein entsprechender Geldbetrag des Spielers zur Verfügung steht.

4.) Technik nach Anspruch - 1 - , dadurch gekennzeichnet, daß der Spieler nach Eingang seines Geldbetrages bei der Spielbank, von dieser ein computergesteuertes Konto mit Codewort oder -zahl erhält.

4.) Fortsetzung: Dieses Konto registriert sofort Gewinn und Verlust. Bei Kontostand - 0 - blockiert der Computer weitere Spiel- und Ordereingaben.

5.) Technik nach Anspruch - 1 - , dadurch gekennzeichnet, daß mit dieser Technik alle Spiele jeder Art von außerhalb mitgespielt werden können.

6.) Technik nach Anspruch - 1 - , dadurch gekennzeichnet, daß (auch) in öffentlichen Fernsehveranstaltungen der Ablauf eines oder vieler Roulette-Spielvorgänge mit Show-Einlagen gesendet werden und die Zuschauer inner- und außerhalb der Veranstaltung durch den Kauf einer Orderkarte das sofortige aktive Mitspielrecht für alle Einsatzmöglichkeiten des Roulettespieles erhalten.

7.) Technik nach Anspruch - 1 - , dadurch gekennzeichnet, daß die Orderkarten vor Spielbeginn in einen Computer bzw. in ein Rechenzentrum eingegeben, gespeichert, und nach Spielabschluß zur Gewinn- bzw. Verlustrechnung ausgewertet werden.



EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int. Cl.4)
X	US-A-4 582 324 (KOZA et al.) * Spalte 2, Zeilen 16-29,34-37; Spalte 2, Zeile 66 - Spalte 3, Zeile 4; Spalte 3, Zeilen 47-51 *	1-7	A 63 F 3/08 A 63 F 9/00
X	US-A-4 157 829 (GOLDMAN et al.) * Spalte 3, Zeilen 30-37; Spalte 4, Zeilen 36-42 *	1-7	
X	WO-A-8 101 664 (HEDGES et al.) * Seite 5, Zeilen 1-12 *	1-7	
X	US-A-4 494 197 (TROY et al.) * Anspruch 1 *	1-7	
X	EP-A-0 120 322 (STEIGER) * Anspruch 1 *	1,2	
X	GB-A-2 161 629 (THACHER et al.) * Seite 4, Zeilen 27-31 *	1	
			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int. Cl.4)
			A 63 F G 06 F
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort DEN HAAG		Abschlußdatum der Recherche 09-09-1988	Prüfer GLAS J.
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE			
X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie A : technologischer Hintergrund O : nichtschriftliche Offenbarung P : Zwischenliteratur		T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist D : in der Anmeldung angeführtes Dokument L : aus andern Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	