

(19)



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets



(11)

EP 1 494 376 A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
05.01.2005 Patentblatt 2005/01

(51) Int Cl.7: **H04H 9/00, G07C 15/00**

(21) Anmeldenummer: **03015218.5**

(22) Anmeldetag: **04.07.2003**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
**AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR
HU IE IT LI LU MC NL PT RO SE SI SK TR**
Benannte Erstreckungsstaaten:
AL LT LV MK

(72) Erfinder: **Henkler, Andrej**
80636 München (DE)

(74) Vertreter: **Manitz, Finsterwald & Partner GbR**
Postfach 31 02 20
80102 München (DE)

(71) Anmelder: **TV Miles International B.V.**
1075 HH Amsterdam (NL)

(54) **Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels**

(57) Bei einem Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels wird eine Menge von voneinander verschiedenen Paaren von jeweils einer ersten und einer zweiten Zeichenkette gebildet. Wenigstens einige der Zeichenkettenpaare werden ausgegeben, indem Gegenstände mit den Zeichenkettenpaaren versehen werden, wobei mit einem gegebenen Zeichenkettenpaar jeweils wenigstens ein Gegenstand versehen wird, und die Gegenstände von wenigstens einer Ausgabestelle verteilt werden oder indem von wenigstens einer Ausgabestelle im Zusammenhang mit jeweils einer über wenigstens eine Telekommunikationsverbindung durchgeführten Transaktion eines der Zeichenkettenpaare über die gleiche oder eine andere Telekommunikationsverbindung ausgegeben wird. Aus der Menge von verschiedenen Zeichenkettenpaaren wird wenig-

stens ein Gewinnzeichenkettenpaar ausgewählt und die erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares wird durch eine Fernseh- oder Rundfunkübertragung bekannt gegeben. Die bekannt gegebene erste Zeichenkette wird mit der ersten Zeichenkette wenigstens eines ausgegebenen Zeichenkettenpaares verglichen. Bei Feststellung einer Übereinstimmung wird eine Telekommunikationsverbindung zu einer Prüfstelle aufgebaut und wenigstens die zweite Zeichenkette des ausgegebenen Zeichenkettenpaares, dessen erste Zeichenkette mit der bekannt gegebenen ersten Zeichenkette übereinstimmt, an die Prüfstelle übertragen. Die Prüfstelle vergleicht wenigstens die zweite Zeichenkette des ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaares mit der an sie übertragenen zweiten Zeichenkette.

EP 1 494 376 A1

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft ein Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels.

[0002] Gewinnspiele in Verbindung mit Fernseh- oder Rundfunksendungen sind grundsätzlich bekannt. Beispielsweise kann in einer Fernsehsendung eine Frage gestellt werden, die dann von dem Publikum oder einem Kandidaten im Studio oder auch von Zuschauern bzw. Zuhörern richtig beantwortet werden muss, um das Spiel zu gewinnen.

[0003] Durch solche Sendungen wird die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf den entsprechenden Sender und gegebenenfalls während der Sendung übertragene Werbung gelenkt, so dass der Sender und/oder während der Sendung beworbene Produkte eine entsprechende Bekanntheit erwerben können. Insbesondere kann ein Kaufanreiz für in der Sendung beworbene Produkte entstehen. Die Aufmerksamkeit von Zuschauern wird jedoch nur während der Übertragung der entsprechenden Sendung erregt, so dass der Effekt stark begrenzt sein kann.

[0004] Der vorliegenden Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde, ein Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels, insbesondere unter Verwendung von Fernseh- oder Rundfunkübertragungen, bereitzustellen, bei dem die Aufmerksamkeit der Zuschauer nicht nur während einer Übertragung einer Fernseh- oder Rundfunksendung erregt und insbesondere auch eine Kommunikation mit Teilnehmern verbessert wird.

[0005] Die Aufgabe wird gelöst durch ein Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels mit den Merkmalen des Anspruchs 1.

[0006] Bei dem erfindungsgemäßen Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels wird eine Menge von voneinander verschiedenen Paaren von jeweils einer ersten und einer zweiten Zeichenkette gebildet. Wenigstens einige der Zeichenkettenpaare werden ausgegeben, indem Gegenstände mit den Zeichenkettenpaaren versehen werden, wobei mit einem gegebenen Zeichenkettenpaar jeweils wenigstens ein Gegenstand versehen wird, und die Gegenstände von wenigstens einer Ausgabestelle verteilt werden oder indem von wenigstens einer Ausgabestelle im Zusammenhang mit jeweils einer über wenigstens eine Telekommunikationsverbindung durchgeführten Transaktion eines der Zeichenkettenpaare über die gleiche oder eine andere Telekommunikationsverbindung ausgegeben wird. Aus der Menge von verschiedenen Zeichenkettenpaaren wird wenigstens ein Gewinnzeichenkettenpaar ausgewählt und die erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares wird durch eine Fernseh- oder Rundfunkübertragung bekannt gegeben. Die bekannt gegebene erste Zeichenkette wird mit der ersten Zeichenkette wenigstens eines ausgegebenen Zeichenkettenpaares verglichen. Bei Feststellung einer Übereinstimmung wird eine Telekommunikationsverbindung zu einer Prüfstelle aufgebaut und wenigstens die zweite Zeichenket-

te des ausgegebenen Zeichenkettenpaares, dessen erste Zeichenkette mit der bekannt gegebenen ersten Zeichenkette übereinstimmt, an die Prüfstelle übertragen. Die Prüfstelle vergleicht wenigstens die zweite Zeichenkette des ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaares mit der an sie übertragenen zweiten Zeichenkette.

[0007] Bei dem erfindungsgemäßen Verfahren werden also zunächst Paare von jeweils einer ersten und einer zweiten Zeichenkette gebildet. Diese voneinander verschiedenen Paare sind dabei vorzugsweise so gebildet, dass sie kein Bildungsschema aufweisen, das es einem Außenstehenden erlauben würde, beispielsweise durch Kenntnis von wenigen, beispielsweise drei oder fünf, vorzugsweise zehn bis zwanzig, verschiedenen Paaren festzustellen, ob ein Zusammenhang zwischen der zweiten Zeichenkette und der ersten Zeichenkette besteht und wie dieser gegebenenfalls aussehen könnte. Dabei genügt es, dass diese Abhängigkeit nicht ohne weiteres von einem Durchschnittsteilnehmer ohne Zuhilfenahme technischer Hilfsmittel feststellbar bzw. bestimmbar ist.

[0008] Die Zeichenkettenpaare sind voneinander verschieden, d.h. ihre ersten und/oder zweiten Zeichenketten sind verschieden.

[0009] Es können bei dem erfindungsgemäßen Spiel auch Gruppen von drei oder mehr Zeichenketten verwendet werden, die jeweils als Gruppe ausgegeben werden und so jeweils ein Zeichenkettenpaar im Sinne der Erfindung umfassen.

[0010] Die Menge dieser Zeichenkettenpaare kann dann in einem Speicher, insbesondere einer Datei oder Datenbank in einer Datenverarbeitungseinrichtung, gespeichert werden, so dass sie weiterhin verfügbar sind.

[0011] Wenigstens einige der Zeichenkettenpaare werden dann an potentielle Teilnehmer ausgegeben. Nach einer ersten Alternative werden dazu Gegenstände mit den Zeichenkettenpaaren versehen, wobei jeweils ein Gegenstand oder mehrere Gegenstände mit einem gegebenen Zeichenkettenpaar versehen werden kann bzw. können.

[0012] Diese Gegenstände werden an Teilnehmer verteilt. Die Verteilung der Gegenstände erfolgt durch wenigstens eine Ausgabestelle, vorzugsweise mehreren Ausgabestellen. Bei den Ausgabestellen kann es sich beispielsweise um Dienstleistungsunternehmen, Hersteller von Waren oder Stoffen oder Händler für Waren oder Stoffe, zum Beispiel Tankstellen handeln, die die Gegenstände dann beispielsweise im Zusammenhang mit dem Kauf einer Dienstleistung oder eines Produkts bzw. Stoffs an die Kunden verteilen.

[0013] Nach der zweiten Alternative werden die Zeichenkettenpaare ebenfalls über wenigstens eine Ausgabestelle im Zusammenhang mit einer über eine Telekommunikationsverbindung ausgeführten Transaktion an Kunden ausgegeben. Unter einer Telekommunikationsverbindung wird im Rahmen der Erfindung allgemein eine Verbindung im Internet und vorzugsweise eine Telefonverbindung im Festnetz oder eine Mobilfunk-

verbindung in Form einer Sprechverbindung oder einer Datenverbindung, beispielsweise über einen SMS-, EMS oder MMS-Dienst, in einem Mobilfunknetz, beispielsweise einem GSM-, GPRS- oder UMTS-Netz, verstanden.

[0014] Bei der Transaktion kann es sich um einen beliebigen Austausch von Daten oder Informationen handeln. Die Transaktion erfolgt zwischen der Ausgabestelle oder einer mit dieser verbundenen Stelle und einem potentiellen Teilnehmer. Beispielsweise kann eine Befragung des Teilnehmers durchgeführt werden. Weiterhin kann die Transaktion in einer, beispielsweise telefonischen oder per Internet erfolgenden, Bestellung bzw. einem entsprechenden Kauf von Waren, Dienstleistungen oder anderen Diensten bestehen. Darüber hinaus wird unter einer Transaktion auch die Anmeldung für einen, gegebenenfalls auch kostenlosen, Dienst, beispielsweise einen Informationsdienst, insbesondere eine Eintragung in eine Liste von Interessenten für ein Unternehmen, eine Dienstleistung, eine Ware oder eine Information, verstanden.

[0015] Das jeweilige Zeichenkettenpaar kann über die gleiche Telekommunikationsverbindung oder eine andere Telekommunikationsverbindung an den potentiellen Teilnehmer vor, während oder vorzugsweise nach Abschluss der Transaktion übermittelt werden. Die Übermittlung kann dabei auch erst nach einem längeren Zeitraum nach der Transaktion, beispielsweise nach Tagen, Wochen oder Monaten erfolgen, wozu in der Ausgabestelle oder einer von dieser mit Daten versorgten Speichereinrichtung, Daten der Transaktion gespeichert werden können.

[0016] Vorzugsweise wird das Zeichenkettenpaar über eine Datenverbindung übermittelt, beispielsweise als email, SMS, EMS oder MMS. Insbesondere kann beispielsweise in einem entsprechenden UMTS-Netz bei Verwendung entsprechender Endgeräte während einer Sprachverbindung zur Durchführung der Transaktion über eine im Wesentlichen zeitgleiche Datenverbindung das Zeichenkettenpaar übermittelt werden. Weiterhin ist es möglich, dass die Transaktion allein über Datenverbindungen erfolgt, so dass bei Beendigung der Transaktion die Ausgabestelle automatisch das gewählte Zeichenkettenpaar an den Teilnehmer bzw. dessen Mobilfunkendgerät übermittelt. Als Mobilfunkendgeräte können dabei Mobilfunktelefone, entsprechend ausgestattete PDAs (Personal Digital Assistants) oder Computer mit entsprechenden Mobilfunkschnittstellen verwendet werden.

[0017] Kennen Zuschauer das Gewinnspiel bereits, wird deren Aufmerksamkeit auf die Ausgabestellen bzw. von diesen angebotene Dienstleistungen oder Waren gelenkt. Insbesondere können sie die Ausgabestellen gezielt benutzen, um die zur Teilnahme an dem Spiel geeigneten Gegenstände zu erhalten. Umgekehrt werden Kunden, die ein Zeichenkettenpaar erhalten, auf die Sendung hingewiesen und erhalten einen starken Anreiz, diese zu verfolgen.

[0018] Aus der Menge von verschiedenen Zeichenkettenpaaren wird dann wenigstens ein Gewinnzeichenkettenpaar ausgewählt. Bei wiederholter Durchführung einer Auswahl auf der Basis der gleichen Menge von Zeichenketten werden vorzugsweise nur solche Zeichenkettenpaare verwendet, die zuvor noch nicht als Gewinnzeichenkettenpaar verwendet wurden.

[0019] Die erste Zeichenkette dieses ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaars wird durch eine Fernseh- oder Rundfunk- bzw. Radioübertragung bekannt gegeben. Die Fernseh- oder Rundfunkübertragung kann dabei beispielsweise über entsprechende terrestrische Funkanlagen, Satellit, über Kabelnetze oder auch Internetfernsehen oder -radio erfolgen.

[0020] Es können auch mehrere Gewinnzeichenkettenpaare ausgewählt werden, deren erste Zeichenkette während einer Sendung bekannt gegeben werden.

[0021] Die Bekanntgabe kann insbesondere im Rahmen einer entsprechend angekündigten Sendung erfolgen, so dass die Aufmerksamkeit der Mitspieler nicht nur auf die Ausgabestellen der Gegenstände, sondern auch auf die Sendung bzw. den Betreiber des entsprechenden Senders sowie im Zusammenhang mit der Sendung beworbene Dienstleistungen oder Waren gelenkt wird.

[0022] Die Bekanntgabe über eine Fernseh- oder Rundfunksendung hat den Vorteil, dass sie gleichzeitig für viele Teilnehmer ohne besonderen Aufwand erfolgen kann, da entsprechende Sender und Empfänger meist bereits vorhanden sind.

[0023] Jeder Teilnehmer kann nun die bekannt gegebene erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaars bzw. erste Zeichenketten mehrerer Gewinnzeichenkettenpaare mit der ersten Zeichenkette des an ihn ausgegebenen Zeichenkettenpaares, beispielsweise auf seinem von der Ausgabestelle verteilten Gegenstand, vergleichen. Bei Feststellung einer Übereinstimmung kann der Teilnehmer nun eine Telekommunikationsverbindung zu einer Prüfstelle aufbauen und dieser wenigstens die zweite Zeichenkette des an ihn ausgegebenen Zeichenkettenpaares, dessen erste Zeichenkette mit der bekannt gegebenen ersten Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaars übereinstimmt, an die Prüfstelle übertragen. Diese Telekommunikationsverbindung braucht dabei nicht mit der bei der zweiten Variante verwendeten Telekommunikationsverbindung übereinzustimmen und kann insbesondere auch einen anderen Typ aufweisen. Die Verwendung der Telekommunikationsverbindung zur Übertragung wenigstens der zweiten Zeichenkette hat den Vorteil, dass die Übertragung während der Sendung erfolgen kann, so dass sich für den Teilnehmer wie auch die Zuschauer eine größere Spannung ergibt. Die Übertragung kann über Sprache und vorzugsweise über Datendienste wie email, SMS, EMS oder MMS, insbesondere in einem Mobilfunknetz, beispielsweise nach dem GSM-, GPRS- oder UMTS- Standard, erfolgen.

[0024] Die Prüfstelle überprüft nun, ob die an sie über-

tragene zweite Zeichenkette mit der zweiten Zeichenkette des ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaares übereinstimmt. Dazu kann die Prüfstelle im einfachsten Fall durch eine Person gegeben sein, die entsprechende Anrufe von Gewinnern annimmt und die zweiten Zeichenketten vergleicht. Es kann jedoch auch eine Datenverarbeitungseinrichtung mit einer Telekommunikationsschnittstelle vorgesehen sein, die eine Spracherkennungseinheit aufweist, um eingehende Anrufe und insbesondere die durch Sprache übermittelte zweite Zeichenkette zu erkennen und den Vergleich mit der zweiten Zeichenkette des ausgewählten Zeichenkettenpaares automatisch durchzuführen. Es ist jedoch auch möglich, die zweite Zeichenkette mittels einer Telekommunikationseinrichtung, die Signale mittels DTMF-Verfahren (Dual-Tone Multiplexed Frequency-Verfahren) oder MFV (Mehrfrequenzwahlverfahren) übermitteln können, zu übertragen. Die zweite Zeichenkette kann dann über die Tastatur der entsprechenden Telekommunikationsendeinrichtung eingegeben und an eine Datenverarbeitungseinrichtung der Prüfstelle übermittelt werden, die über eine entsprechende Telekommunikationsschnittstelle mit einer Erkennungseinrichtung verfügt. Bei der Telekommunikationsendeinrichtung kann es sich insbesondere um ein Mobilfunktelefon oder einen entsprechend ausgestatteten PDA handeln, das bzw. der beispielsweise zur Benutzung in einem der oben genannten Netze ausgelegt ist.

[0025] Ergibt der Vergleich, dass die beiden zweiten Zeichenketten übereinstimmen, kann entschieden werden, dass ein Gewinn vorliegt, und der Gewinner kann nach Angabe entsprechender Daten schriftlich oder vorzugsweise über die Telekommunikationsverbindung oder die Fernseh- oder Rundfunkübertragung bekannt gegeben werden.

[0026] Werden Gruppen von Zeichenketten mit drei oder mehr Zeichenketten verwendet, können bei dem Vergleich weitere Zeichenketten herangezogen werden. Darüber hinaus ist es möglich, dass eine Zeichenkette der Gruppe, die nicht zu dem Zeichenkettenpaar gehört, dazu verwendet wird, einen zusätzlichen Gewinn auszusetzen, der vergeben wird, wenn auch die dritte Zeichenkette ein vorgegebenes Kriterium, beispielsweise die Übereinstimmung mit einer dritten Zeichenkette einer Gewinngruppe von Zeichenketten, die auch das Gewinnzeichenkettenpaar umfasst, erfüllt ist.

[0027] Mit dem erfindungsgemäßen Verfahren wird die Aufmerksamkeit von potentiellen Teilnehmern nicht nur während der Fernseh- oder Rundfunkübertragung auf die entsprechende Sendung und/oder darin beworbene Produkte gelenkt, sondern auch auf die Ausgabestellen, an denen die mit den Zeichenkettenpaaren versehenen Gegenstände verteilt bzw. die Zeichenketten im Zusammenhang mit einer Transaktion ausgegeben werden. Umgekehrt lenkt die Ausgabe der Zeichenketten die Aufmerksamkeit der Teilnehmer auf die Sendung bzw. Fernseh- oder Rundfunkübertragung. Das erfindungsgemäße Verfahren erlaubt es daher, bei potenti-

ellen Teilnehmern eine besonders hohe Aufmerksamkeit zu erregen, die zu entsprechenden Werbezwecken verwendet werden kann. Weiterhin ist es im Interesse des Senders wie auch der Ausgabestellen, bei dem erfindungsgemäßen Verfahren mitzuwirken, da beide von der Tätigkeit der anderen Seite profitieren.

[0028] Weiterbildungen und bevorzugte Ausführungsformen der Erfindung sind in den Ansprüchen, der Beschreibung und den Zeichnungen beschrieben.

[0029] Um eine möglichst große Anzahl von Gegenständen verteilen bzw. Transaktionen mit Vergabe von Zeichenkettenpaaren durchführen und gleichzeitig die Anzahl der Gewinne gering halten zu können, ist es bevorzugt, dass beide Zeichenketten wenigstens fünf Zeichen umfassen. Die Zeichenketten brauchen dabei nicht unbedingt gleich lang zu sein. Besonders bevorzugt umfasst die erste Zeichenkette so viele Zeichen, dass die Menge möglicher erster Zeichenketten unter Berücksichtigung der Anzahl verschiedener verwendeter Zeichen und aller möglichen Kombinationen der Zeichen größer ist, als die Anzahl zu verteilender Gegenstände bzw. durchzuführender Transaktionen.

[0030] Vorzugsweise unterscheiden sich die Zeichenkettenpaare wenigstens in der ersten Zeichenkette, so dass ein Zeichenkettenpaar mit einer gegebenen ersten Zeichenkette nur einmal in der gebildeten Menge vorkommt. Für eine gegebene erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares gibt es dann nur ein Zeichenkettenpaar auf einem Gegenstand oder mehreren Gegenständen bzw. für eine oder mehrere Transaktionen, das gleich dem Gewinnzeichenkettenpaar ist. Dabei können die zweiten Zeichenketten einiger verschiedener Zeichenkettenpaare gleich sein. Es ist jedoch bevorzugt, dass sich die Zeichenkettenpaare sowohl in der ersten als auch der zweiten Zeichenkette unterscheiden. Ein erfolgreiches Erraten der zweiten Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares durch Teilnehmer, die nicht einen Gegenstand mit dem Gewinnzeichenkettenpaar besitzen bzw. an die kein Zeichenkettenpaar ausgegeben wurde, ist dann kaum möglich.

[0031] Um weitgehend sicherzustellen, dass es für potentielle Teilnehmer nicht einfach möglich ist, einen Zusammenhang zwischen der ersten und der zweiten Zeichenkette in den Zeichenkettenpaaren festzustellen, ist es bevorzugt, dass jeweils zumindest eine der beiden Zeichenketten der Zeichenkettenpaare mittels eines Zufallszahlengenerators erzeugt wird. Unter Zufallszahlen werden dabei auch zufällige Bitfolgen verstanden. Als Zufallszahlen können dabei zum einen Zahlen verwendet werden, die durch physikalische Messvorgänge, beispielsweise Messungen von einem Rauschen unterworfenen Größen, erhalten werden. Vorzugsweise werden jedoch so genannte Pseudo-Zufallszahlen verwendet, die mittels grundsätzlich bekannter Algorithmen erzeugt werden. Aufeinander folgende Zahlen weisen dann eine sehr geringe, in der Regel nicht relevante Korrelation auf. Die so erhaltenen Zufallszahlen können unmittelbar als Teile der Zeichenketten oder auch als

gesamte Zeichenkette verwendet werden. Es ist jedoch auch möglich, mittels eines vorgegebenen Codes die Zufallszahlen in andere Zeichen umzusetzen. Für das erfindungsgemäße Verfahren erweisen sich bereits sehr einfache Zufallszahlengeneratoren als ausreichend.

[0032] Besonders bevorzugt werden beide Zeichenketten der Zeichenkettenpaare mittels wenigstens eines Zufallszahlengenerators erzeugt.

[0033] Insbesondere zur Erzeugung einer großen Anzahl von Zeichenkettenpaaren ist es besonders bevorzugt, dass die Zeichenkettenpaare mittels einer Datenverarbeitungseinrichtung erzeugt werden. Diese kann dazu einen entsprechend programmierten Mikroprozessor aufweisen. Darüber hinaus kann eine solche Datenverarbeitungseinrichtung über einen Speicher verfügen, in dem die erzeugten Zeichenkettenpaare zur weiteren Verwendung abgelegt sein können.

[0034] Grundsätzlich kann eine Zeichenkette beliebige Zeichen bzw. Kombinationen von Zeichen aufweisen. Bei diesen Zeichen kann es sich insbesondere um alphanumerische Zeichen handeln. Um eine für den Teilnehmer einfache Unterscheidung zwischen der jeweils ersten und zweiten Zeichenkette zu ermöglichen, ist es bevorzugt, dass eine der beiden Zeichenketten eines Zeichenkettenpaares jeweils eine Buchstabenfolge und die andere Zeichenkette eine Ziffernfolge umfasst.

[0035] Grundsätzlich können die Gegenstände in beliebiger Art und Weise, beispielsweise per Hand, mit den Zeichenkettenpaaren versehen werden. Zur Herstellung einer großen Anzahl von Gegenständen ist es jedoch bevorzugt, dass für eine vorgegebene Anzahl von Zeichenkettenpaaren aus der Menge von Zeichenkettenpaaren jeweils ein noch nicht verwendetes Zeichenkettenpaar ausgewählt wird, die ausgewählte Zeichenkette an eine Druckeinrichtung übermittelt wird, und dass mittels der Druckeinrichtung wenigstens ein zu bedruckender Gegenstand oder ein zu bedruckender Teil eines Gegenstands mit dem Zeichenkettenpaar bedruckt wird. Bei der Druckeinrichtung kann es sich um beliebige Druckmaschinen und insbesondere auch Laser-, Tintenstrahl- oder Thermodrucker handeln. Vorzugsweise werden dabei die Zeichenkettenpaare von einer Datenverarbeitungseinrichtung erzeugt und an die Druckeinrichtung über eine entsprechende Datenverbindung übermittelt. Dabei kann die Erzeugung aller Zeichenkettenpaare zunächst vor dem eigentlichen Druckvorgang erfolgen. Weiterhin ist es denkbar, dass zunächst eine Menge von Zeichenkettenpaaren erzeugt wird, die dann in mehrere sich nicht überschneidende Teilmengen aufgeteilt wird. Jede der Teilmengen kann dann beispielsweise an eine entsprechende elektronische Kasse übermittelt werden, wo die Zeichenkettenpaare dann z. B. auf Quittungen bzw. Rechnungen als Gegenständen ausgedruckt werden können. Es ist jedoch auch möglich, die Zeichenkettenpaare während des Druckvorgangs zu ermitteln und direkt zu verwenden.

den.

[0036] Grundsätzlich ist es möglich, dass mit demselben Zeichenkettenpaar mehrere Gegenstände versehen werden bzw. dasselbe Zeichenkettenpaar für mehrere Transaktionen verwendet wird. Auf diese Weise kann die Wahrscheinlichkeit erhöht werden, dass ein ausgegebenes Zeichenkettenpaar auch tatsächlich an einen Teilnehmer gelangt und/oder bei einer Sendung auch tatsächlich ein Gewinner gefunden wird. Es ist jedoch bevorzugt, dass mit einem Zeichenkettenpaar nur ein Gegenstand versehen wird bzw. dass ein Zeichenkettenpaar bei nur einer Transaktion ausgegeben wird. Dadurch kann ausgeschlossen werden, dass Mehrfachgewinne auftreten. Es ist dann auch möglich, vergleichsweise wertvolle Gewinne ohne ein hohes Risiko für den Veranstalter auszusetzen.

[0037] Die bei dem erfindungsgemäßen Verfahren verwendeten Gegenstände können vielfältige Formen annehmen. Bei einer Weiterbildung ist es bevorzugt, dass der Gegenstand ein Stück Papier, Pappe oder Folie, insbesondere in Form eines Gewinncoupons, umfasst. Dabei kann der Gewinncoupon bereits fertig gedruckt und gegebenenfalls mit einem Logo oder Werbung versehen an Ausgabestellen verteilt werden. Es ist jedoch auch möglich, erst an den Ausgabestellen entsprechende Gegenstände, wie oben beschrieben, zu erzeugen.

[0038] Weiterhin ist es möglich, dass der Gegenstand ein Etikett umfasst. Auf diese Weise können sehr unterschiedliche Waren auf einfache Weise mit Zeichenkettenpaaren versehen werden, indem die Etiketten an den Waren, beispielsweise durch Kleben, Antackern oder auch Anbinden befestigt werden.

[0039] Bei einer anderen bevorzugten Ausführungsform des erfindungsgemäßen Verfahrens umfasst der Gegenstand eine Verpackung für eine Ware. Insbesondere kann es sich hierbei um Papier-, Papp- oder Folienverpackungen handeln. Solche Verpackungen werden häufig ohnehin bedruckt, so dass in diesem Fall je nach verwendeter Druckeinrichtung ein besonders geringer Aufwand erforderlich ist, um die Gegenstände mit den Zeichenkettenpaaren zu versehen.

[0040] Um zu vermeiden, dass Personen Zeichenkettenpaare von Gegenständen abschreiben, die sie dann nicht erwerben, ist es bevorzugt, dass wenigstens eine der Zeichenketten auf dem Gegenstand zunächst nicht sichtbar ist und erst durch Veränderung des Gegenstands oder eines diesen enthaltenden Behälters sichtbar wird. Die Veränderung kann insbesondere darin bestehen, dass der Gegenstand, beispielsweise eine Verpackung, geöffnet wird. Auf der Innenseite der Verpackung, beispielsweise einer bedruckten Innenfläche eines Kartons oder in einem Schraubdeckel einer Flasche, kann dann wenigstens die eine Zeichenkette angebracht sein, so dass sie erst nach Öffnen der Verpackung sichtbar wird. Weiterhin kann der Gegenstand, beispielsweise ein Gewinncoupon in einem Behälter wie z.B. einer Verpackung enthalten und erst nach Öff-

nen des Behälters betrachtbar sein. Auch kann wenigstens die eine Zeichenkette auf eine Rückseite eines Etiketts gedruckt sein, die auf eine Ware geklebt ist, die zusammen mit dem aufgeklebten Etikett einen Gegenstand im Sinne der Erfindung bildet. Bei der nicht sichtbaren Zeichenkette kann es sich insbesondere um die zweite Zeichenkette handeln.

[0041] Grundsätzlich kann das Gewinnzeichenkettenpaar, dessen erste Zeichenkette durch die Fernseh- oder Radioübertragung zu übertragen ist, nach einem festen Schema ausgewählt werden. Beispielsweise kann immer nur das tausendste Zeichenkettenpaar gewählt werden. Um mögliche Manipulationen jedoch ausschließen zu können, ist es bevorzugt, dass das Gewinnzeichenkettenpaar, dessen erste Zeichenkette zu übertragen ist, aus der Menge der Zeichenkettenpaare zufällig ausgewählt wird. Dazu kann wiederum ein Zufallszahlengenerator verwendet werden, der vorzugsweise durch eine entsprechend programmierte Datenverarbeitungseinrichtung bereitgestellt sein kann. Besonders bevorzugt wird eine Datenverarbeitungseinrichtung verwendet, die einen Speicher aufweist, in dem die Menge der für das Verfahren verwendeten Zeichenkettenpaare gespeichert ist, so dass nach Erzeugung der Zufallszahl ein der Zufallszahl entsprechendes Zeichenkettenpaar aus dem Speicher ausgelesen werden kann. Zum einen kann dann dessen erste Zeichenkette bekannt gegeben werden und zum anderen kann das ausgelesene Zeichenkettenpaar als Gewinnzeichenkettenpaar über eine entsprechende Ausgabevorrichtung, beispielsweise einen Bildschirm, ausgegeben werden, damit eine Prüfung eines Gewinns erfolgen kann.

[0042] Um mögliche Manipulationen des Gewinnspiels weiter einzuschränken, ist es bevorzugt, dass das Gewinnzeichenkettenpaar, dessen erste Zeichenkette zu übertragen ist, aus der Menge der Zeichenkettenpaare innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne vor der Übertragung ausgewählt wird.

[0043] Insbesondere kann diese Zeitspanne kleiner als eine Stunde, vorzugsweise kleiner als fünf Minuten sein. Besonders bevorzugt erfolgt die Auswahl während einer Fernseh- oder Rundfunksendung.

[0044] Grundsätzlich genügt es bei dem erfindungsgemäßen Verfahren, dass an die Prüfstelle nur die zweite Zeichenkette des ausgegebenen Zeichenkettenpaares übermittelt wird, die beispielsweise auf dem Gegenstand, der mit der ersten übertragenen Zeichenkette versehen ist, angebracht ist. Um jedoch Übermittlungsfehler reduzieren zu können, ist es bevorzugt, dass an die Prüfstelle das ausgegebene Zeichenkettenpaar übermittelt wird und die Prüfstelle das übermittelte Zeichenkettenpaar mit dem Gewinnzeichenkettenpaar vergleicht.

[0045] Um zum einen Manipulationsmöglichkeiten einzuschränken und zum anderen bei einer Sendung, bei der die erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares übertragen wird, einen für einen Zuschauer in-

teressanten zeitlichen Rahmen für die Bekanntgabe des Gewinns bzw. des Gewinners sicherzustellen, ist es bevorzugt, dass eine zweite Zeichenkette nur dann verglichen wird, wenn sie innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne nach Bekanntgabe der ersten Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares an die Prüfstelle übermittelt wird. Insbesondere kann die Zeitspanne so gewählt sein, dass die Übermittlung der zweiten Zeichenkette während der Sendung erfolgt, was für Zuschauer wesentlich interessanter sein kann als eine Bekanntgabe nach einer Sendung bzw. in einer folgenden Sendung.

[0046] Um die Teilnahme an dem Gewinnspiel für einen möglichen Mitspieler noch attraktiver zu gestalten, ist es bevorzugt, dass die Gegenstände jeweils wenigstens ein weiteres, zunächst nicht sichtbares Zeichen oder Bild aufweisen, das durch mechanische, thermische oder chemische Behandlung oder Behandlung mit elektromagnetischer Strahlung sichtbar gemacht werden kann. Insbesondere kann ein solcher Gegenstand ein so genanntes "Rubbelfeld" aufweisen, in dem das Zeichen oder Bild von einer Schicht abgedeckt ist, die durch Reiben oder Kratzen mit einem entsprechenden Werkzeug bzw. einem Finger entfernt werden kann, so dass das Zeichen oder das Bild sichtbar wird.

[0047] Das Spiel braucht grundsätzlich nicht nach der Auswahl einer Gewinnzeichenkette oder der Übertragung der entsprechenden ersten Zeichenkette beendet zu werden. Vielmehr ist es bevorzugt, dass zeitlich voneinander beabstandet wiederholt jeweils voneinander verschiedene Zeichenkettenpaare aus der Menge der Zeichenkettenpaare ausgewählt und durch entsprechende Fernseh- oder Rundfunkübertragungen bzw. -sendungen bekannt gegeben werden. Es können dann die oben bereits beschriebenen Verfahrensschritte für die neu ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaare entsprechend durchgeführt werden. Auf diese Weise können Mitspieler bei nur einmaliger Generierung von Zeichenkettenpaaren und gegebenenfalls Herstellung und Ausgabe von Gegenständen trotzdem über einen längeren Zeitraum zur Verfolgung von entsprechenden Sendungen bewegt werden.

[0048] Weiterhin ist es bevorzugt, dass zusätzlich zu den Zeichenkettenpaaren jeweils wenigstens eine weitere Zeichenkette ausgegeben wird, die zusammen mit der zweiten Zeichenkette an die Prüfstelle übermittelt und mit einer entsprechenden weiteren Gewinnzeichenkette verglichen wird. Bei Übereinstimmung mit der weiteren Gewinnzeichenkette kann dann ein besonderer Gewinn ausgegeben werden.

[0049] Die Erfindung wird nun weiter beispielhaft anhand der Zeichnungen erläutert. Es zeigen:

Fig. 1 eine schematische Darstellung einer Vorrichtung zur Erzeugung von mit Zeichenketten versehenen Gegenständen in Form von Gewinncoupons und

Fig. 2 eine schematische Darstellung von Vorrichtungen zur Durchführung eines Verfahrens nach einer bevorzugten Ausführungsform der Erfindung in einem Stadium, in dem die Gewinncoupons an Spieler verteilt sind.

[0050] Bei einem Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels nach einer bevorzugten Ausführungsform der Erfindung werden zunächst als Gegenstände mit Zeichenkettenpaaren Gewinncoupons in Form von bedruckten Pappkarten erzeugt.

[0051] Eine in Fig. 1 schematisch gezeigte Vorrichtung umfasst dazu eine erste Datenverarbeitungseinrichtung 10, die über eine entsprechende Schnittstelle mit einer Druckeinrichtung 12 verbunden ist.

[0052] Die Datenverarbeitungseinrichtung 10, bei der es sich um einen einfachen PC handeln kann, umfasst insbesondere einen programmierten Mikroprozessor 14 und einen damit verbundenen Speicher 16 zur Speicherung von mittels des Mikroprozessors 14 erzeugten Zeichenkettenpaaren.

[0053] Der Mikroprozessor 14 ist so programmiert, dass er zwei Zufallszahlengeneratoren bereitstellt und aus mit diesen erzeugten Zufallszahlen Zeichenkettenpaare bildet. Als Zufallszahlengeneratoren können hierbei in verschiedenen Programmiersprachen, beispielsweise C, bereitgestellte Zufallszahlengeneratoren oder entsprechende eigens programmierte Routinen verwendet werden. Als Startwert für die beiden Zufallszahlengeneratoren wird jeweils die Systemzeit der ersten Datenverarbeitungseinrichtung 10 zu Beginn des Aufrufs des Zufallszahlengenerators verwendet. Während der eine Zufallszahlengenerator ganzzahlige Zufallszahlen im Bereich zwischen 0 und 25 erzeugt, bildet der andere Zufallszahlengenerator ganzzahlige Zufallszahlen im Bereich zwischen 0 und 9. Aus den erzeugten Zufallszahlen werden nun erste und zweite Zeichenketten gebildet.

[0054] Die erste Zeichenkette wird durch sieben in fortlaufender Reihe produzierte Zufallszahlen des ersten Zufallszahlengenerators gebildet, indem diese Zahlen bzw. Ziffern in der Reihenfolge ihrer Entstehung zu einer ersten Zeichenkette zusammengefügt werden. Diese Zeichenkette wird dann als erste Zeichenkette abgespeichert.

[0055] Über den zweiten Zufallszahlengenerator werden ebenfalls sieben aufeinander folgende Zufallszahlen im Bereich zwischen 0 und 25 gebildet, die über einen entsprechenden Code in Buchstaben umgesetzt werden. Beispielsweise kann aus der Zufallszahl durch Addition von 1 ein eindeutig bestimmter Buchstabe des deutschen Alphabets zugeordnet werden. Durch Aneinanderreihung der so entstandenen Buchstaben in der Reihenfolge ihrer Entstehung werden so zweite Zeichenketten gebildet.

[0056] Dabei können zunächst die ersten Zeichenketten gebildet und die zweiten Zeichenketten dann entsprechend ihrer Bildungsreihenfolge den bereits abge-

speicherten ersten Zeichenketten zugeordnet werden, so dass eine Menge von voneinander verschiedenen Zeichenkettenpaaren gebildet wird.

[0057] Obwohl es extrem unwahrscheinlich ist, dass doppelte Zeichenkettenpaare bzw. doppelte ersten Zeichenketten auftreten können, wenn sie nach dem zuvor beschriebenen Verfahren erzeugt werden, kann bei einer nicht zu großen Anzahl von Zeichenkettenpaaren ein Vergleich der Paare durchgeführt werden, um gegebenenfalls auftretende Zeichenkettenpaare zu eliminieren, die in der ersten Zeichenkette übereinstimmen. Weiterhin können gleiche Zeichenkettenpaare eliminiert werden.

[0058] Nach diesem Schritt ist in dem Speicher 16 eine große Anzahl von voneinander verschiedenen Zeichenkettenpaaren gespeichert, die jeweils als erste Zeichenkette eine Ziffernfolge und als zweite Zeichenkette eine Buchstabenfolge aufweisen.

[0059] Der Mikroprozessors 14 ist weiterhin so programmiert, dass danach die Zeichenkettenpaare sukzessive aus dem Speicher 16 ausgelesen und an die Druckeinrichtung 12 übermittelt werden, die daraufhin eine Folge von mit Zeichenkettenpaaren versehenen Gegenstände in Form von mit den Zeichenkettenpaaren bedruckten Pappkärtchen 18, 18' als Gewinncoupons erzeugt. Dabei ist ein Zeichenkettenpaar nur auf einen Gegenstand bzw. Gewinncoupon aufgedruckt.

[0060] Diese Gewinncoupons mit jeweils einem Zeichenkettenpaar werden dann an eine Vielzahl von Ausgabestellen, beispielsweise Tankstellen einer gegebenen Tankstellenkette, verteilt. Dort werden sie bei Kauf von Kraftstoff oder von anderen Waren an die Kunden ausgegeben.

[0061] Die weiteren Schritte des Verfahrens können unter Verwendung der in Fig. 2 gezeigten Vorrichtungen erfolgen.

[0062] In einem Studio 20 eines Fernsehsenders befindet sich als Prüfstelle 22 eine Person, die eine zweite Datenverarbeitungseinrichtung 10' und eine Telekommunikationsendeinrichtung 24 bedient. Ein Teil des Studios mit einem Moderator 25, nicht aber der Prüfstelle 22 wird von einer Fernsehkamera 26 aufgenommen, die weiterhin mit der zweiten Datenverarbeitungseinrichtung 10' verbunden und so ausgebildet ist, so dass Ausgaben von der zweiten Datenverarbeitungseinrichtung 10' in das von der Fernsehkamera 26 aufgezeichnete Bild eingeblendet werden können. Bilder der Fernsehkamera 26 werden über eine Sendeeinrichtung 28 als Fernsehübertragung ausgestrahlt.

[0063] In Fig. 2 sind der Übersichtlichkeit halber stellvertretend für ein große Anzahl von Spielern und diesen zugeordneten Vorrichtungen nur die Teilnehmer bzw. Spieler 30 und 30' gezeigt. Die Spieler 30 bzw. 30', die jeweils Gewinncoupons 18 und 18' erworben haben, verfügen über Fernsehgeräte 32 und 32' sowie Telekommunikationsendgeräte wie zum Beispiel ein Festnetztelefon 34 oder ein Mobilfunktelefon 36.

[0064] Zu vorgegebenen Sendezeiten, beispielsweise

se fünf- bis sechsmal pro Tag werden nun von dem Sender für das Gewinnspiel vorgesehene Sendungen ausgestrahlt. Die Ausstrahlung der Sendungen kann sich über mehrere Tage, Wochen oder auch Monate erstrecken.

[0065] Zur Durchführung des Gewinnspiels sind die in dem Speicher 16 der ersten Datenverarbeitungseinrichtung 10 abgelegten Zeichenkettenpaare in einem entsprechenden Speicher der zweiten Datenverarbeitungseinrichtung 10' abgespeichert. Die zweite Datenverarbeitungseinrichtung 10' verfügt weiter über einen Zufallszahlengenerator, der durch einen entsprechend programmierten Mikroprozessor ähnlich wie in der ersten Datenverarbeitungseinrichtung 10 gebildet ist und der ganzzahlige Zufallszahlen im Bereich zwischen 1 und der Anzahl der in dem Speicher der Datenverarbeitungseinrichtung 10' gespeicherten Zeichenkettenpaare erzeugt.

[0066] Zu Beginn einer Sendung startet nun der Moderator 25 oder eine Hilfsperson das Programm in der Datenverarbeitungseinrichtung 10', so dass der Zufallszahlengenerator eine Zufallszahl erzeugt und ein entsprechendes Zeichenkettenpaar als Gewinnzeichenkettenpaar aus dem Speicher ausgelesen wird. Die erste, durch eine Ziffernfolge gegebene Zeichenkette des ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaares wird über eine entsprechende Schnittstelle an die Fernsehkamera 26, die gleichzeitig die Szene in dem Studio 20 aufnimmt, übermittelt, wo sie als Lauftext in das Bild eingeblendet wird.

[0067] Das Bild der Fernsehkamera 26 wird dann über die Sendeeinrichtung 28 an die Fernsehgeräte 32 und 32' übertragen, auf denen die Spieler 30 und 30' die so bekannt gegebene erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares ablesen können. Sie vergleichen nun die Zeichenkette auf dem Bildschirm mit der entsprechenden ersten Zeichenkette in Form einer Ziffernfolge auf den Gewinncoupons 18 bzw. 18'.

[0068] Findet nun beispielsweise der Spieler 30 eine Übereinstimmung zwischen der ersten Zeichenkette auf seinem Gewinncoupon 18 und der bekannt gegebenen ersten Zeichenkette, baut er über seine Telekommunikationsendeinrichtung 34 eine Verbindung zu der Telekommunikationsendeinrichtung 24 in dem Studio 20 auf und teilt der Prüfstelle 22 das auf dem Gewinncoupon 18 dargestellte Zeichenkettenpaar mit.

[0069] Die Prüfstelle 22 vergleicht nun das übermittelte Zeichenkettenpaar mit dem von der zweiten Datenverarbeitungseinrichtung 10' ausgewählten Zeichenkettenpaar, das auf einem Bildschirm 38 der zweiten Datenverarbeitungseinrichtung 10', der für die Fernsehkamera 26 und damit für die Zuschauer nicht sichtbar ist, dargestellt wird.

[0070] Bei Übereinstimmung der Zeichenkettenpaare und insbesondere der ausgewählten zweiten Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares und der von dem Spieler 30 übermittelten zweiten Zeichenkette wird der Moderator benachrichtigt, der den Spieler 30 als Gewinn-

ner bekannt gibt.

[0071] Der Spieler 30 übermittelt zur tatsächlichen Vergabe des Gewinns entsprechende Daten zu seiner Identität über die Telekommunikationsverbindung.

5 **[0072]** Das entsprechende Zeichenkettenpaar wird dann aus dem Speicher der zweiten Datenverarbeitungseinrichtung 10' gelöscht, da es für jeden Gewinncoupon nur ein Zeichenkettenpaar gibt.

10 **[0073]** Diese Vorgänge können nun während aufeinander folgender Sendungen mit der jeweils um das zuvor verwendet Gewinnzeichenkettenpaar reduzierten Menge von Zeichenkettenpaaren jeweils wiederholt werden.

15 **[0074]** Dabei ist es nicht unbedingt notwendig, dass zu Beginn einer Sendung bereits alle Gewinncoupons an Spieler verteilt sind. Vielmehr genügt es, dass bereits eine gewisse Anzahl von Gewinncoupons, beispielsweise die Hälfte der hergestellten Gewinncoupons, verteilt ist.

20 **[0075]** Bei einer weiteren bevorzugten Ausführungsform des erfindungsgemäßen Verfahrens unterscheiden sich die Gewinncoupons von den oben beschriebenen Gewinncoupons dadurch, dass sie so genannte "Rubbelfelder" aufweisen, in denen jeweils zunächst
25 verdeckt ein Bild, das ein Symbol für einen Zweitgewinn zeigt, aufgedruckt und durch eine Schicht abgedeckt ist, die durch Abkratzen einer Abdeckung mittels eines harten Gegenstandes, beispielsweise einer Münze, entfernt werden kann, so dass das Bild sichtbar gemacht
30 werden kann. Bei der Ausgabe des Gewinncoupons kann ein Spieler dann das "Rubbelfeld" aufkratzen und bei Vorliegen eines Zweitgewinns diesen direkt an der Ausgabestelle in Empfang nehmen. Dieses erhöht die Motivation für den Spieler an dem Gewinnspiel teilzu-
35 nehmen.

[0076] Bei einem weiteren Ausführungsbeispiel der Erfindung wird das Verfahren im Zusammenhang mit einem Kauf über das Internet durchgeführt, unterscheidet sich aber sonst nicht von dem Verfahren nach dem ersten Ausführungsbeispiel.

40 **[0077]** Dazu ist ein entsprechender Computer, in dem auch die Menge der generierten Zeichenkettenpaare gespeichert ist, mit dem Internet verbunden, über den in bekannter Weise als Transaktion ein Kauf von einem Kunden getätigt werden kann. Der Computer dient gleichzeitig als Ausgabestelle und kann dazu neben einer entsprechenden Programmierung eine Telekommunikationsschnittstelle aufweisen. Nach Abschluss der Transaktion wird dem Kunden ein noch nicht ausgegebenes, mittels eines Zufallsgenerators aus der Menge der generierten Zeichenkettenpaare ausgewähltes Zeichenkettenpaar elektronisch, je nach bei der Transaktion erfassten Daten, per email oder SMS übermittelt. Der Kunde kann dann das Zeichenkettenpaar als Teilnehmer an dem Gewinnspiel wie in dem ersten Ausführungsbeispiel verwenden.

55 **[0078]** Alternativ kann als Transaktion beispielsweise auch eine Bestellung per Mobilfunktelefon durchgeführt

werden. Dazu ist bei der Ausgabestelle eine Telekommunikationsanlage mit Endeinrichtungen für Mobilfunknetze und einem Computer vorgesehen, über die eingehende Anrufe empfangen und die Telefonnummern der Anrufer wenigstens für die Dauer der Anrufe gespeichert werden. In dem Computer ist weiterhin die Menge der generierten Zeichenkettenpaare gespeichert. Bei Abschluss einer Transaktion, d.h. hier einer Bestellung, erhält der Computer durch einen Bedienerperson ein entsprechendes Signal, auf das hin ein bisher nicht verwendetes Zeichenkettenpaar aus der Menge der Zeichenkettenpaare zufällig mittels eines Zufallsgenerators ausgewählt und als SMS an die zwischengespeicherte Telefonnummer übersendet wird. Der Inhaber der Telefonnummer kann nun wie zuvor an dem Gewinnspiel teilnehmen.

Bezugszeichenliste

[0079]

10, 10'	erste bzw. zweite Datenverarbeitungseinrichtung	
12	Druckeinrichtung	
14	Prozessor	
16	Speicher	
18, 18'	Gewinncoupons	
20	Studio	
22	Prüfstelle	
24	Telekommunikationssendeinrichtung	
25	Moderator	
26	Fernsehkamera	
28	Sendeeinrichtung	
30, 30'	Spieler	
32, 32'	Fernsehgeräte	
34	Festnetztelefon	
36	Mobilfunktelefon	
38	Bildschirm	

Patentansprüche

1. Verfahren zur Durchführung eines Gewinnspiels, bei dem eine Menge von voneinander verschiedenen Paaren von jeweils einer ersten und einer zweiten Zeichenkette gebildet wird, wenigstens einige der Zeichenkettenpaare ausgegeben werden, indem Gegenstände (18, 18') mit den Zeichenkettenpaaren versehen werden, wobei mit einem gegebenen Zeichenkettenpaar jeweils wenigstens ein Gegenstand (18, 18') versehen wird, und die Gegenstände von wenigstens einer Ausgabestelle verteilt werden oder indem von wenigstens einer Ausgabestelle im Zusammenhang mit jeweils einer über wenigstens eine Telekommunikationsverbindung durchgeführten Transaktion eines der Zeichenkettenpaare über die gleiche oder eine andere Telekommunikationsverbindung ausgegeben wird,

aus der Menge von verschiedenen Zeichenkettenpaaren wenigstens ein Gewinnzeichenkettenpaar ausgewählt wird,
 die erste Zeichenkette des Gewinnzeichenkettenpaares durch eine Fernseh- oder Rundfunkübertragung bekannt gegeben wird,
 die bekannt gegebene erste Zeichenkette mit der ersten Zeichenkette wenigstens eines ausgegebenen Zeichenkettenpaares verglichen wird,
 bei Feststellung einer Übereinstimmung eine Telekommunikationsverbindung zu einer Prüfstelle (22) aufgebaut und wenigstens die zweite Zeichenkette des ausgegebenen Zeichenkettenpaares, dessen erste Zeichenkette mit der bekannt gegebenen ersten Zeichenkette übereinstimmt, an die Prüfstelle (22) übertragen wird, und
 die Prüfstelle (22) wenigstens die zweite Zeichenkette des ausgewählten Gewinnzeichenkettenpaares mit der an sie übertragenen zweiten Zeichenkette vergleicht.

2. Verfahren nach Anspruch 1,
dadurch gekennzeichnet,
dass beide Zeichenketten wenigstens fünf Zeichen umfassen.
3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2,
dadurch gekennzeichnet,
dass jeweils zumindest eine der beiden Zeichenketten der Zeichenkettenpaare mittels eines Zufallszahlengenerators erzeugt wird.
4. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass die Zeichenkettenpaare mittels einer Datenverarbeitungseinrichtung (10) erzeugt werden.
5. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet, dass eine der beiden Zeichenketten eines Zeichenkettenpaares jeweils eine Buchstabenfolge und die andere Zeichenkette eine Ziffernfolge umfasst.
6. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass für eine vorgegebenen Anzahl von Zeichenkettenpaaren aus der Menge von Zeichenkettenpaaren jeweils ein noch nicht verwendetes Zeichenkettenpaar ausgewählt wird,
 die ausgewählte Zeichenkette an eine Druckeinrichtung (12) übermittelt wird, und
dass mittels der Druckeinrichtung (12) wenigstens ein zu bedruckender Gegenstand (18, 18') oder ein zu bedruckender Teil eines Gegenstands mit dem Zeichenkettenpaar bedruckt wird.

7. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass mit einem Zeichenkettenpaar nur ein Gegenstand (18, 18') versehen wird bzw. dass ein Zeichenkettenpaar jeweils bei nur einer Transaktion ausgegeben wird. 5
8. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass der Gegenstand (18, 18') ein Stück Papier, Pappe oder Folie, insbesondere in Form eines Gewinncoupons, umfasst. 10
9. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass der Gegenstand ein Etikett umfasst. 15
10. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass der Gegenstand eine Verpackung umfasst. 20
11. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass wenigstens eine der Zeichenketten auf dem Gegenstand zunächst nicht sichtbar ist und erst durch Veränderung des Gegenstands oder eines diesen enthaltenden Behälters sichtbar wird. 25
12. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass das Gewinnzeichenkettenpaar, dessen erste Zeichenkette zu übertragen ist, aus der Menge der Zeichenkettenpaare zufällig ausgewählt wird. 30
13. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass das Gewinnzeichenkettenpaar, dessen erste Zeichenkette zu übertragen ist, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne vor der Übertragung aus der Menge der Zeichenkettenpaare ausgewählt wird. 35
14. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass an die Prüfstelle (22) das ausgegebene Zeichenkettenpaar übermittelt wird und die Prüfstelle (22) das übermittelte Zeichenkettenpaar mit dem Gewinnzeichenkettenpaar vergleicht. 40
15. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche 45

che,
dadurch gekennzeichnet,
dass eine zweite Zeichenkette nur dann verglichen wird, wenn sie innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne nach Bekanntgabe der ersten Zeichenkette an die Prüfstelle (22) übermittelt wird.

16. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche,
dadurch gekennzeichnet,
dass die Gegenstände (18, 18') jeweils wenigstens ein weiteres, zunächst nicht sichtbare Zeichen oder Bild aufweisen, das durch mechanische, thermische oder chemische Behandlung oder Behandlung mit elektromagnetischer Strahlung sichtbar gemacht werden kann.

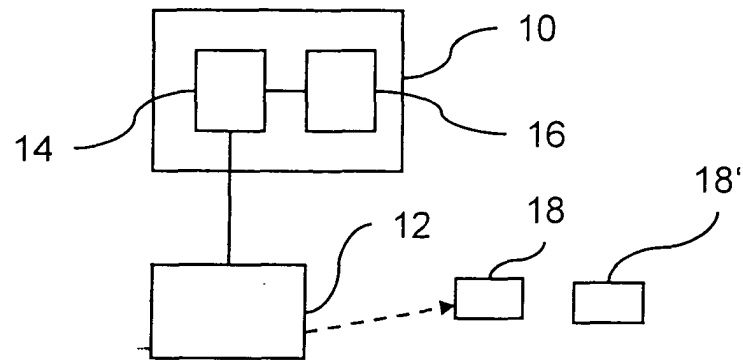


Fig. 1

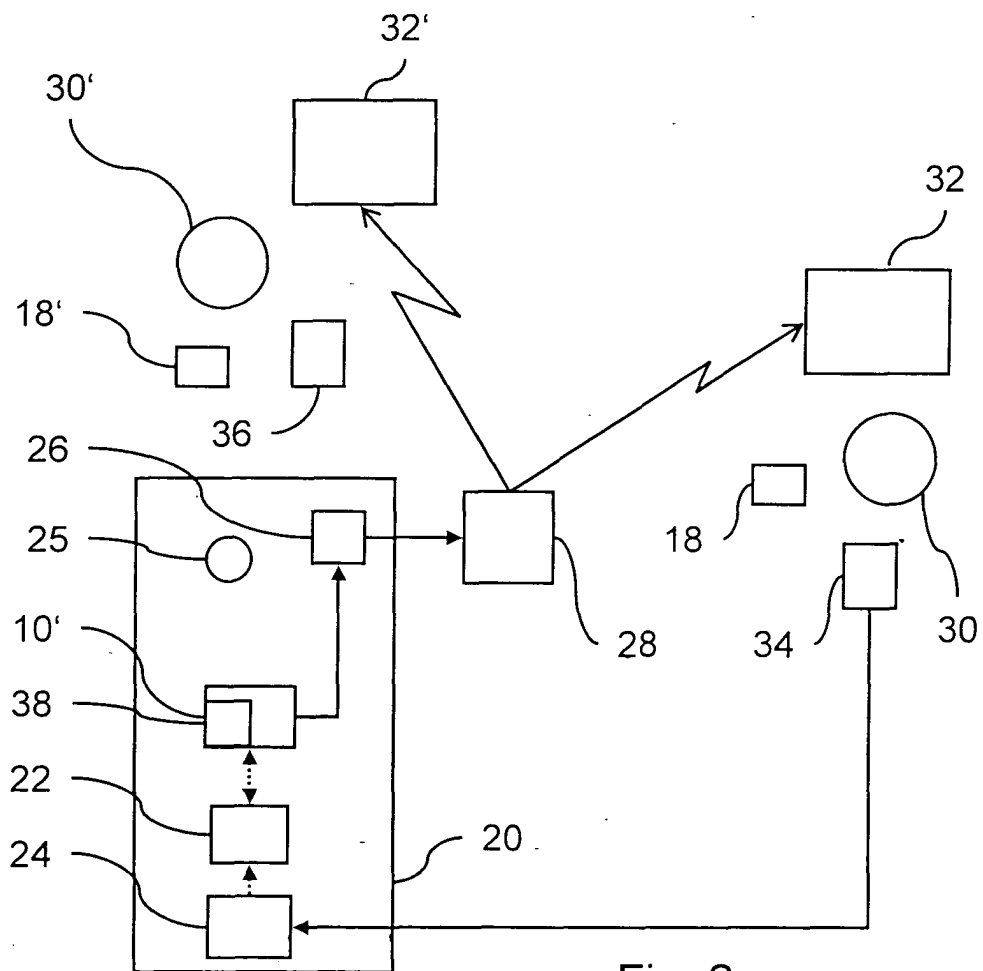


Fig. 2



Europäisches
Patentamt

ERKLÄRUNG

die nach Regel 45 des Europäischen Patent-
übereinkommens für das weitere Verfahren als
europäischer Recherchenbericht gilt

Nummer der Anmeldung

EP 03 01 5218

Die Recherchenabteilung ist der Auffassung, daß die vorliegende Patentanmeldung den Vorschriften des EPÜ in einem solchen Umfang nicht entspricht, daß sinnvolle Ermittlungen über den Stand der Technik auf der Grundlage aller Patentansprüche nicht möglich sind.

Grund:

Eine sinnvolle Recherche auf der Grundlage aller Ansprüche ist nicht möglich, da diese sich beziehen auf - Plan, Regeln und Verfahren für Spiele - Artikel 52 (2)(c) EPÜ -

Der Anmelder wird darauf hingewiesen, daß im Zuge der Prüfung eine Recherche durchgeführt werden kann, sollten die einer Erklärung gemäß Regel 45 EPÜ zugrundeliegenden Mängel behoben worden sein (Vgl. EPA-Richtlinien C-VI, 8.5).

KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int.C1.7)

H04H9/00
G07C15/00

EPO FORM 1604 (P04C38)

Recherchenort

MÜNCHEN

Abschlußdatum

25. September 2003

Prüfer

Willems, B