



(11)

EP 3 163 542 A1

(12)

## EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:  
03.05.2017 Patentblatt 2017/18(51) Int Cl.:  
**G07F 17/32**<sup>(2006.01)</sup>

(21) Anmeldenummer: 15191465.2

(22) Anmeldetag: 26.10.2015

(84) Benannte Vertragsstaaten:  
**AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB  
GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO  
PL PT RO RS SE SI SK SM TR**  
 Benannte Erstreckungsstaaten:  
**BA ME**  
 Benannte Validierungsstaaten:  
**MA**

(71) Anmelder: **Torna Media GmbH**  
40211 Düsseldorf (DE)

(72) Erfinder: **Narayan, Torsten**  
40233 Düsseldorf (DE)  
 (74) Vertreter: **Cohausz & Florack**  
**Patent- & Rechtsanwälte**  
**Partnerschaftsgesellschaft mbB**  
**Bleichstraße 14**  
**40211 Düsseldorf (DE)**

## (54) VERFAHREN ZUR RÜCKZAHLUNG EINER TEILNAHMEGEBÜHR EINES GEWINNSPIELS

(57) Die Erfindung betrifft unter anderem ein Verfahren, durchgeführt von mindestens einer Vorrichtung, das Verfahren umfassend:

- Übermitteln oder Auslösen eines Übermittelns eines Codes an einen insbesondere telefonisch teilnehmenden Teilnehmer eines Gewinnspiels;
- Erhalten einer teilnehmerspezifischen Information;
- Assoziieren des Codes mit der teilnehmerspezifischen Information;
- Erhalten eines Rückzahlungsersuchens des Teilnehmers unter Verwendung des übermittelten Codes und/oder der teilnehmerspezifischen Information, insbesondere über ein Online-Formular; und
- Rückzahlen oder Auslösen eines Rückzahlens zumindest eines Teils der Teilnahmegebühr des Gewinnspiels.

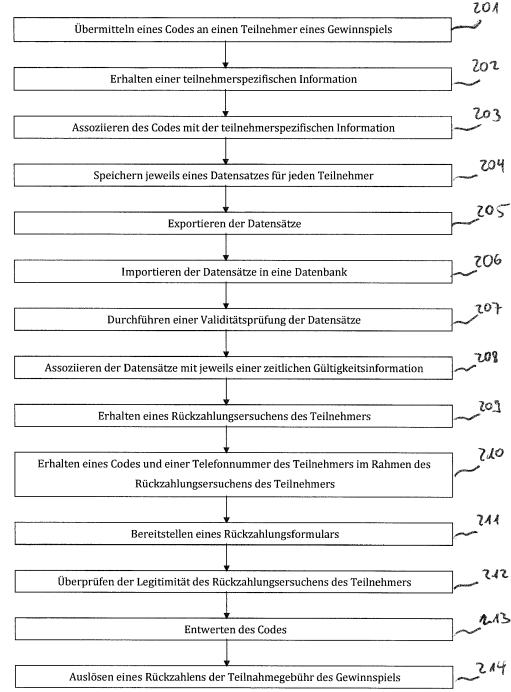


Fig. 2

## Beschreibung

**[0001]** Die Erfindung betrifft insbesondere ein Verfahren zur Rückzahlung einer Teilnahmegebühr eines Gewinnspiels, welches beispielsweise im Rahmen von TV-Gewinnspielen mit optionaler Rückzahlungsanforderung der Teilnahmegebühren über ein Online-Formular durchgeführt werden kann.

**[0002]** TV-Gewinnspiele werden bereits seit geraumer Zeit durchgeführt. Hierbei kann ein Teilnehmer telefonisch an dem Gewinnspiel teilnehmen, indem er eine im Fernsehen angegebene Telefonnummer wählt. Hierbei fallen regelmäßig Gebühren für den Teilnehmer an, da die Telefonnummer kostenpflichtig ist. Diese zusätzlichen Gebühren werden dem Teilnehmer dann etwa mit der Telefonrechnung in Rechnung gestellt.

**[0003]** In bestimmten Situationen kann es jedoch wünschenswert sein, dass dem Teilnehmer keine Gebühren in Rechnung gestellt werden. Dies könnte beispielsweise die Attraktivität des Gewinnspiels für den Teilnehmer steigern. Problematisch ist jedoch, dass man eventuell keinen Einfluss auf die Gebührenerhebung hat oder dass aus anderen Gründen nicht ohne weiteres die Gebührenerhebung der Telefongebühr vermieden werden kann.

**[0004]** Der Erfindung stellt sich somit die Aufgabe, ein Verfahren, eine Vorrichtung, ein Computerprogramm und ein System anzugeben, wobei auf einfache und gleichzeitig sichere Weise ermöglicht wird, trotz des Anfalls einer Telefongebühr die Attraktivität des Gewinnspiels zu steigern.

**[0005]** Die Aufgabe wird gemäß einem ersten Aspekt durch ein Verfahren, durchgeführt von mindestens einer Vorrichtung, gelöst, das Verfahren umfassend:

- Übermitteln oder Auslösen eines Übermitteln eines Codes an einen insbesondere telefonisch teilnehmenden Teilnehmer eines Gewinnspiels;
- Erhalten einer teilnehmerspezifischen Information;
- Assoziieren des Codes mit der teilnehmerspezifischen Information;
- Erhalten eines Rückzahlungssuchens des Teilnehmers unter Verwendung des übermittelten Codes und/oder der teilnehmerspezifischen Information, insbesondere über ein Online-Formular; und
- Rückzahlen oder Auslösen eines Rückzahlens zumindest eines Teils der Teilnahmegebühr des Gewinnspiels.

**[0006]** Das Verfahren kann insbesondere als ein Verfahren zur Rückzahlung einer Teilnahmegebühr eines Gewinnspiels angesehen werden. Das Verfahren kann beispielsweise von einer Vorrichtung gemäß dem zweiten Aspekt oder einem System gemäß dem dritten Aspekt durchgeführt werden.

**[0007]** Der Teilnehmer kann insbesondere telefonisch, beispielsweise über ein Mobiltelefon oder ein Festnetztelefon an dem Gewinnspiel teilnehmen. Das Gewinnspiel findet beispielsweise im Rahmen einer Fernseh-

sendung, insbesondere im Rahmen einer interaktiven Game-Show ("Call-TV") statt. Das Übermitteln des Codes erfolgt beispielsweise akustisch. Das übermitteln des Codes kann auf Wunsch des Kunden auch mehrfach erfolgen. Beispielsweise kann der Code bis zu einer vorbestimmten Maximalanzahl wiederholt übermittelt werden.

**[0008]** Die teilnehmerspezifische Information (etwa die Telefonnummer des Teilnehmers) kann beispielsweise vom Teilnehmer übermittelt werden. Bevorzugt wird die teilnehmerspezifische Information ohne Zutun des Teilnehmers erfasst und erhalten.

**[0009]** Der zu übermittelnde Code wird beispielsweise aus einer Liste vorgenerierter Codes ausgewählt. Ebenfalls ist möglich, dass der zu übermittelnde Code erst bei Bedarf generiert wird.

**[0010]** Durch die teilnehmerspezifische Information und/oder den Code wird eine Identifikation des Teilnehmers im Rahmen eines optional möglichen Rückzahlungssuchens des Teilnehmers auf einfache und sichere Weise erreicht.

**[0011]** Das Assoziieren des Codes und der teilnehmerspezifischen Information kann beispielsweise dadurch erfolgen, dass der Code und die teilnehmerspezifische Information in einem Datensatz gespeichert werden.

**[0012]** Der Teilnehmer kann ein Rückzahlungssuchen beispielsweise durchführen, indem ein Anmelden auf einer Webseite und ein Ausfüllen und Absenden eines Online-Formulars erfolgt. Dieses kann dann erhalten werden. Dabei findet der Code und/oder die teilnehmerspezifische Information Verwendung. Beispielsweise muss sich der Teilnehmer mit dem Code und der Teilnehmerspezifischen Information identifizieren.

**[0013]** Anschließend kann ein Rückzahlen oder ein Auslösen eines Rückzahlens zumindest eines Teils der Teilnahmegebühr, vorzugsweise der gesamten Teilnahmegebühr (beispielsweise ein einstelliger Euro-Betrag) des Gewinnspiels erfolgen. Das Rückzahlen muss dabei nicht durch denjenigen erfolgen, der die Teilnahmegebühr erhoben hat.

**[0014]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens gemäß dem ersten Aspekt ist die Teilnahmegebühr eine bei der Teilnahme an dem Gewinnspiel entstandene Telefongebühr. Insbesondere im Rahmen von auf Telefonanrufen basierenden Gewinnspielen wird häufig eine Telefongebühr erhoben. Beispielsweise nimmt der Teilnehmer über eine kostenpflichtige Rufnummer, etwa eine Sonderrufnummer, an dem Gewinnspiel teil.

**[0015]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens erfolgt das Übermitteln des Codes durch eine automatisierte akustische Ansage. Beispielsweise wird der Code für den Teilnehmer automatisiert verbalisiert, sodass der Teilnehmer den Code akustisch wahrnehmen kann.

**[0016]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst die teilnehmerspezifische Information eine Rufnummer des Teilnehmers. Die Rufnummer ermöglicht auf einfache Weise eine eindeutige Identifikation des Teilnehmers. Die Rufnummer des Teilnehmers kann bei-

spielsweise eine internationale Vorwahl umfassen. Beispielsweise wird die Rufnummer des Teilnehmers automatisch erfasst. Grundsätzlich ist jedoch auch denkbar, dass die teilnehmerspezifische zusätzlich oder alternativ andere Informationen als die Rufnummer, etwa den Namen des Teilnehmers, umfasst.

**[0017]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens ist der Code ein numerischer und/oder mehrstelliger Code ist. Beispielsweise ist der Code mindestens ein 5-stelliger Code, bevorzugt mindestens ein 7-stelliger Code. Beispielsweise ist der Code ein einmaliger Code, sodass erwartet werden kann, dass jedem Teilnehmer ein anderer Code übermittelt wird (zumindest in einem bestimmten Zeitraum von beispielsweise zwei Wochen). Grundsätzlich ist jedoch auch denkbar, dass der Code ein alphanumerischer Code ist. Ebenfalls ist denkbar, dass der Code nur aus Buchstaben besteht.

**[0018]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens ist das Übermitteln oder das Auslösen des Übermittelns des Codes abhängig von einer Aktion des Teilnehmers, insbesondere vom Aktivieren einer Telefonnummer. Beispielsweise wird der Teilnehmer aufgefordert, eine bestimmte Telefonnummer zu aktivieren, beispielsweise die "1".

**[0019]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst das Verfahren weiterhin:

- Speichern jeweils eines Datensatzes für jeden Teilnehmer, für den das Übermitteln oder Auslösen des Übermittelns des Codes erfolgt.

**[0020]** In dem Datensatz kann insbesondere die teilnehmerspezifische Information (etwa die Rufnummer des Teilnehmers) und der Code gespeichert werden. Beispielsweise wird für jeden Teilnehmer ein Datensatz generiert.

**[0021]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst jeder der Datensätze eine oder mehrere der folgenden Informationen:

- die teilnehmerspezifische Information;
- Informationen über die Zeit der Teilnahme an dem Gewinnspiel;
- den übermittelten Code;
- eine vom Teilnehmer gewählte Rufnummer zur Teilnahme an dem Gewinnspiel.

**[0022]** Wie bereits ausgeführt kann die teilnehmerspezifische Information bzw. der übermittelte Code die Identifikation des Teilnehmers im Rahmen eines Rückzahlungssuchens des Teilnehmers zu einem späteren Zeitpunkt sicherer gestalten. Die Informationen über die Zeit der Teilnahme an dem Gewinnspiel umfassen beispielsweise Datum und Uhrzeit der Teilnahme. Durch ein Speichern der vom Teilnehmer gewählten Rufnummer kann beispielsweise auf einfache Weise ermittelt werden, an welchem Gewinnspiel der Teilnehmer teilgenommen hat.

**[0023]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens

umfasst das Verfahren weiterhin:

- Exportieren zumindest eines Teils der Datensätze;
- Importieren zumindest eines Teils der Datensätze in eine Datenbank, insbesondere in eine mit einer Webseite assoziierte Datenbank.

**[0024]** Beispielsweise wird zumindest ein Teil der gespeicherten Datensätze (vorzugsweise alle Datensätze)

10 nach dem Ende des Gewinnspiels (etwa nach dem Ende der Fernsehsendung, in dessen Rahmen das Gewinnspiel stattfindet) durch eine Datenverarbeitungsanlage exportiert. Beispielsweise werden die exportierten Datensätze in einer bestimmten Frist, beispielsweise innerhalb von 24h, auf einen Server, beispielsweise einen gesicherten SFTP-Server, hochgeladen. Beispielsweise wird durch eine weitere Datenverarbeitungsanlage regelmäßig, beispielsweise alle 60 min, überprüft, ob neue Datensätze auf dem Server vorliegen und im Falle neuer 15 Datensätze werden diese in eine Datenbank der weiteren Datenverarbeitungsanlage importiert, insbesondere in eine mit einer Webseite assoziierte Datenbank. Durch das Exportieren bzw. Importieren können die Datensätze in der Datenbank bereitgestellt werden und für Rückzahlungssuchens verwendet werden.

**[0025]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst das Verfahren weiterhin:

- Durchführen einer Validitätsprüfung zumindest eines Teils der Datensätze, wobei die Validitätsprüfung vorzugsweise einen oder mehrere der Schritte umfasst:

30 35

- Überprüfen der teilnehmerspezifischen Information, insbesondere Überprüfen einer Landesvorwahl der Rufnummer des Teilnehmers;
- Überprüfen der Datensätze auf Redundanz.

**[0026]** Beispielsweise werden die Validitätsprüfung

40 nicht bestehende Datensätze entwertet, ignoriert und/oder gelöscht. Beispielsweise sind zu dem Gewinnspiel nur Anrufer eines oder mehrerer bestimmter Länder zugelassen. Datensätze mit Rufnummern, welche abweichende Landesvorwahlen aufweisen, können ebenfalls entwertet, ignoriert und/oder gelöscht werden. Redundante Datensätze (beispielsweise doppelte Datensätze) können ebenfalls entwertet, ignoriert und/oder gelöscht werden.

**[0027]** Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst das Verfahren weiterhin

- Assoziieren zumindest eines Teils der Datensätze mit jeweils einer zeitlichen Gültigkeitsinformation, wobei die jeweilige zeitliche Gültigkeitsinformation vorzugsweise ausgehend von der Zeit der Teilnahme an dem Gewinnspiel bestimmt wird.

**[0028]** Beispielsweise ist die Gültigkeitsinformation ein

Ablaufdatum. Beispielsweise ist die zeitliche Gültigkeitsinformation eine Gültigkeitsdauer. Beispielsweise werden die Datensätze jeweils um die zeitliche Gültigkeitsinformation ergänzt. Beispielsweise bestimmt die zeitliche Gültigkeitsinformation die Gültigkeit des jeweiligen Codes. Beispielsweise ist ein Code eine bestimmte Anzahl von Tagen (beispielsweise 15 Tage) ab dem Zeitpunkt der Übermittlung des Codes gültig.

[0029] Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst das Verfahren weiterhin:

- Erhalten eines Codes und einer Telefonnummer des Teilnehmers im Rahmen des Rückzahlungserreichens des Teilnehmers;
- Überprüfen der Legitimität des Rückzahlungserreichens des Teilnehmers, wobei das Überprüfen ein Abgleichen des erhaltenen Codes und der erhaltenen Telefonnummer mit den Datensätzen und/oder ein Überprüfen der zeitlichen Gültigkeitsinformation des Datensatzes umfasst.

[0030] Beispielsweise gibt der Teilnehmer seine Telefonnummer (des Anschlusses mit der an dem Gewinnspiel teilgenommen wurde) und den an ihn übermittelten Code auf einer Webseite ein, sodass der Code und die Telefonnummer des Teilnehmers erhalten werden können. Diese Informationen können im Rahmen eines Überprüfens der Legitimität des Rückzahlungserreichens verwendet werden. Beispielsweise kann ein Abgleichen des erhaltenen Codes und der erhaltenen Telefonnummer mit den Datensätzen erfolgen. Zusätzlich oder alternativ kann ein Überprüfen der zeitlichen Gültigkeitsinformation des Datensatzes erfolgen. Ist kein Datensatz mit dem erhaltenen Code in Kombination mit der erhaltenen Telefonnummer vorhanden oder ist der Code nicht mehr gültig, kann festgestellt werden, dass der Teilnehmer für eine Rückzahlung der Teilnahmegebühr nicht legitimiert ist. Ist insbesondere ein Datensatz mit dem erhaltenen Code in Kombination mit der erhaltenen Telefonnummer vorhanden und ist der Code gültig, kann beispielsweise festgestellt werden, dass der Teilnehmer für eine Rückzahlung der Teilnahmegebühr legitimiert ist.

[0031] Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst das Verfahren weiterhin:

- Bereitstellen eines Rückzahlungsformulars, falls der Teilnehmer für eine Rückzahlung legitimiert ist, wobei das Rückzahlungsformular insbesondere personenbezogene Daten, finanzielle Daten und/oder gewinnspielbezogene Daten abfragt, insbesondere:
  - Vorname;
  - Nachname;
  - Name des Vaters;
  - Straße und Hausnummer;
  - Postleitzahl;
  - Stadt;

- Telefonnummer;
- Geburtsdatum;
- Steueridentifikationsnummer;
- Vorname des Kontoinhabers;
- Nachname des Kontoinhabers;
- IBAN;
- Bankname; und/oder
- Checkbox für die Zustimmung der Gewinnspielbedingungen.

5

10

15

20

25

25

30

35

35

40

45

50

55

55

4

[0032] Durch das Bereitstellen eines Rückzahlungsformulars, beispielsweise über die Webseite, kann eine Rückzahlung einer Teilnahmegebühr besonders einfach und zuverlässig erfolgen. Beispielsweise sind zumindest ein Teil der abgefragten Daten des Rückzahlungsformulars Pflichtangaben. Beispielsweise sind ein Teil der abgefragten Daten optionale Angaben.

[0033] Gemäß einer Ausgestaltung des Verfahrens umfasst das Verfahren weiterhin:

- Entwerten eines Codes, wenn auf Basis des Codes ein Rückzahlen oder ein Auslösen eines Rückzahlens zumindest eines Teils der Teilnahmegebühr des Gewinnspiels erfolgt.

[0034] Auf diese Weise kann insbesondere verhindert werden, dass ein bereits verwendeter Code nochmals verwendet wird.

[0035] Gemäß einem zweiten Aspekt betrifft die Erfindung auch eine Vorrichtung, welche dazu eingerichtet ist oder entsprechende Mittel umfasst, ein Verfahren gemäß dem ersten Aspekt durchzuführen und/oder zu steuern. Die Vorrichtung kann insbesondere eine Datenverarbeitungsanlage sein.

[0036] Gemäß einem dritten Aspekt betrifft die Erfindung auch ein System umfassend mehrere Vorrichtungen, welche dazu eingerichtet sind oder entsprechende Mittel umfassen, ein Verfahren nach dem ersten Aspekt durchzuführen und/oder zu steuern. Das System kann insbesondere ein System aus zwei oder mehr Datenverarbeitungsanlagen sein.

[0037] Gemäß einem vierten Aspekt betrifft die Erfindung auch ein Computerprogramm, das Programmweisen umfasst, die einen Prozessor zur Ausführung und/oder Steuerung eines Verfahrens gemäß dem ersten Aspekt (oder Teilen hiervon) veranlassen, wenn das Computerprogramm auf dem Prozessor läuft.

[0038] Gemäß einem fünften Aspekt betrifft die Erfindung auch ein System umfassend

- eine Vorrichtung gemäß dem zweiten Aspekt oder ein System gemäß dem dritten Aspekt, und
- eine Kommunikationseinrichtung, insbesondere ein Telefon, des Teilnehmers zum Empfangen des zu übermittelnden Codes.

[0039] Über die Kommunikationseinrichtung kann der Teilnehmer insbesondere an dem Gewinnspiel teilneh-

men.

**[0040]** Vorzugsweise umfasst eine Vorrichtung im Rahmen der Erfindung zumindest einen Prozessor und zumindest einen Speicher mit Computerprogrammcode, wobei der zumindest eine Speicher und der Computerprogrammcode dazu eingerichtet sind, mit dem zumindest einen Prozessor, zumindest ein Verfahren gemäß dem ersten Aspekt (oder Teile hiervon) auszuführen und/oder zu steuern.

**[0041]** Zum Beispiel umfasst das System voneinander verschiedene Datenverarbeitungsanlagen, die softwaremäßig und/oder hardwaremäßig eingerichtet sind, um zusammen die jeweiligen Schritte des jeweiligen erfindungsgemäßen Verfahrens ausführen zu können. Unter softwaremäßig und/oder hardwaremäßig eingerichtet soll zum Beispiel die Vorbereitung der jeweiligen Datenverarbeitungsanlage verstanden werden, die notwendig ist, um die Schritte (oder einen Teil hiervon) eines jeweiligen Verfahrens beispielsweise in Form eines Computerprogramms ausführen zu können.

**[0042]** Beispiele für eine Datenverarbeitungsanlage sind ein Computer, ein Desktop-Computer, ein tragbarer Computer wie ein Laptop-Computer, ein Tablet-Computer, ein persönlicher digitaler Assistent, ein Smartphone und/oder ein Thinclient.

**[0043]** Zum Beispiel umfasst eine Vorrichtung im Rahmen der Erfindung Mittel zum Ausführen eines der erfindungsgemäßen Computerprogramme wie einen Prozessor. Unter einem Prozessor soll zum Beispiel eine Kontrolleinheit, ein Mikroprozessor, eine Mikrokontrolleinheit wie ein Mikrocontroller, ein digitaler Signalprozessor (DSP), eine anwendungsspezifische Integrierte Schaltung (ASIC) oder ein Field Programmable Gate Arrays (FPGA) verstanden werden.

**[0044]** Zum Beispiel umfasst eine Vorrichtung im Rahmen der Erfindung ferner Mittel zum Speichern von Informationen wie einen Programmspeicher und/oder einen Hauptspeicher.

**[0045]** Zum Beispiel umfasst eine Vorrichtung im Rahmen der Erfindung ferner Mittel zum Empfangen und/oder Senden von Informationen über ein Netzwerk wie eine Netzwerkschnittstelle. Zum Beispiel sind verschiedene Datenverarbeitungsanlagen der Vorrichtung über ein oder mehrere Netzwerke miteinander verbunden und/oder verbindbar.

**[0046]** Das Computerprogramm kann in einem computerlesbaren Speichermedium gespeichert sein, welches eines oder mehrere erfindungsgemäße Computerprogramme enthält und z.B. als magnetisches, elektrisches, elektromagnetisches, optisches und/oder andersartiges Speichermedium ausgebildet ist. Ein solches computerlesbares Speichermedium ist vorzugsweise gegenständlich (also "berührbar"), zum Beispiel ist es als Datenträgervorrichtung ausgebildet. Eine solche Datenträgervorrichtung ist beispielsweise tragbar oder in einer Vorrichtung fest installiert. Beispiele für eine solche Datenträgervorrichtung sind flüchtige oder nichtflüchtige Speicher mit wahlfreiem-Zugriff (RAM) wie z.B. NOR-

Flash-Speicher oder mit sequentiellen-Zugriff wie NAND-Flash-Speicher und/oder Speicher mit Nur-Lese-Zugriff (ROM) oder Schreib-Lese-Zugriff. Computerlesbar soll zum Beispiel so verstanden werden, dass das Speichermedium von einem Computer bzw. einer Datenverarbeitungsanlage (aus)gelesen und/oder beschrieben werden kann, beispielsweise von einem Prozessor.

**[0047]** Die zuvor in dieser Beschreibung beschriebenen beispielhaften Ausgestaltungen der vorliegenden Erfindung sollen auch in allen Kombinationen miteinander offenbar verstanden werden.

**[0048]** Weitere vorteilhafte beispielhafte Ausgestaltungen der Erfindung sind der folgenden detaillierten Beschreibung einiger beispielhafter Ausführungsformen der vorliegenden Erfindung, insbesondere in Verbindung mit den Figuren, zu entnehmen.

**[0049]** In der Zeichnung zeigt

20 Fig. 1 ein Blockdiagramm einer beispielhaften Datenverarbeitungsanlage;

Fig. 2 ein Ablaufschema eines Ausführungsbeispiels eines Verfahrens gemäß dem ersten Aspekt.

25 **[0050]** Fig. 1 zeigt ein Blockdiagramm einer beispielhaften Ausführungsform einer Datenverarbeitungsanlage 1. Die Datenverarbeitungsanlage 1 dient als Beispiel für Vorrichtungen gemäß der unterschiedlichen Aspekte.

30 **[0051]** Die Datenverarbeitungsanlage 1 kann beispielsweise ein Computer, ein Desktop-Computer, ein tragbarer Computer wie ein Laptop-Computer, ein Tablet-Computer, ein persönlicher digitaler Assistent, ein Smartphone und/oder ein Thinclient sein. Die Datenverarbeitungsanlage kann beispielsweise die Funktion eines Servers oder eines Clients erfüllen.

35 **[0052]** Prozessor 100 der Datenverarbeitungsanlage 1 ist insbesondere als Mikroprozessor, Mikrokontrolleinheit wie Mikrocontroller, digitaler Signalprozessor (DSP), Anwendungsspezifische Integrierte Schaltung (ASIC) oder Field Programmable Gate Array (FPGA) ausgebildet.

40 **[0053]** Prozessor 100 führt Programmanweisungen aus, die in Programmspeicher 120 gespeichert sind, und speichert beispielsweise Zwischenergebnisse oder ähnliches in Hauptspeicher 110. Zum Beispiel ist Programmspeicher 120 ein nicht-flüchtiger Speicher wie ein Flash-Speicher, ein Magnetspeicher, ein EEPROM-Speicher (elektrisch löscherbar programmierbarer Nur-Lese-Speicher) und/oder ein optischer Speicher. Hauptspeicher 110 ist zum Beispiel ein flüchtiger oder nicht-flüchtiger Speicher, insbesondere ein Speicher mit wahlfreiem-Zugriff (RAM) wie ein statischer RAM-Speicher (SRAM), ein dynamischer RAM-Speicher (DRAM), ein ferroelektrischer RAM-Speicher (FeRAM) und/oder ein magnetischer RAM-Speicher (MRAM).

45 **[0054]** Programmspeicher 120 ist vorzugsweise ein lokaler mit der Datenverarbeitungsanlage 1 fest verbun-

dener Datenträger. Mit der Datenverarbeitungsanlage 1 fest verbundene Datenträger sind beispielsweise Festplatten, die in die Datenverarbeitungsanlage 1 eingebaut sind. Alternativ kann der Datenträger beispielsweise auch ein mit der Datenverarbeitungsanlage 1 trennbar verbindbarer Datenträger sein wie ein Speicher-Stick, ein Wechseldatenträger, eine tragbare Festplatte, eine CD, eine DVD und/oder eine Diskette.

**[0055]** Programmspeicher 120 enthält das Betriebssystem von der Datenverarbeitungsanlage 1, das beim Starten der Datenverarbeitungsanlage 1 zumindest teilweise in Hauptspeicher 110 geladen und vom Prozessor 100 ausgeführt wird. Insbesondere wird beim Starten von Datenverarbeitungsanlage 1 zumindest ein Teil des Kerns des Betriebssystems in den Hauptspeicher 110 geladen und von Prozessor 100 ausgeführt. Das Betriebssystem von Datenverarbeitungsanlage 1 ist beispielsweise ein Windows-, UNIX-, Linux-, Android-, Apple iOS- und/oder MAC-Betriebssystem.

**[0056]** Das Betriebssystem ermöglicht insbesondere die Verwendung der Datenverarbeitungsanlage 1 zur Datenverarbeitung. Es verwaltet beispielsweise Betriebsmittel wie Hauptspeicher 110 und Programmspeicher 120, Netzwerkschnittstelle 130, Ein- und Ausgabegerät 140, stellt unter anderem durch Programmierschnittstellen anderen Programmen grundlegende Funktionen zur Verfügung und steuert die Ausführung von Programmen.

**[0057]** Prozessor 100 steuert die Netzwerkschnittstelle 130, welche beispielsweise eine Netzwerkkarte, ein Netzwerkmodul und/oder ein Modem ist und eingerichtet ist, um eine Verbindung der Datenverarbeitungsanlage 1 mit einem Netzwerk herzustellen. Netzwerkschnittstelle 130 kann beispielsweise Daten über das Netzwerk empfangen und an Prozessor 100 weiterleiten und/oder Daten von Prozessor 100 empfangen und über das Netzwerk senden. Beispiele für ein Netzwerk sind ein lokales Netzwerk (LAN) wie ein Ethernet-Netzwerk oder ein IEEE 802-Netzwerk, ein großräumiges Netzwerk (WAN), ein drahtloses Netzwerk, ein drahtgebundenes Netzwerk, ein Mobilfunknetzwerk, ein Telefonnetzwerk und/oder das Internet.

**[0058]** Des Weiteren kann Prozessor 100 zumindest ein Ein-/Ausgabegerät 140 steuern. Ein-/Ausgabegerät 140 ist beispielsweise eine Tastatur, eine Maus, eine Anzeigeeinheit, ein Mikrofon, eine berührungssempfindliche Anzeigeeinheit, ein Lautsprecher, ein Lesegerät, ein Laufwerk und/oder eine Kamera. Ein-/Ausgabegerät 140 kann beispielsweise Eingaben eines Benutzers aufnehmen und an Prozessor 100 weiterleiten und/oder Informationen für den Benutzer von Prozessor 100 empfangen und ausgeben.

**[0059]** Fig. 2 zeigt nun ein Ablaufschema 2 eines Ausführungsbeispiels eines Verfahrens gemäß dem ersten Aspekt.

**[0060]** Das Ablaufschema beschreibt ein Verfahren, welches beispielsweise im Rahmen eines TV-Gewinnspiels mit optionaler Rückzahlungsanforderung der Teil-

nahmegebühren über ein Online-Formular durchgeführt wird.

**[0061]** Im Folgenden soll der Prozess und die technische Umsetzung der für die Teilnehmer eines TV-Gewinnspiels optional angebotenen Rückzahlungsanforderung ihrer bei der Gewinnspielteilnahme entstandenen Telefonegebühren über ein Online-Formular beschrieben werden.

10 1. Datenerhebung und Datenexport

#### 1.1. Datenerhebung

**[0062]** An einer im TV öffentlich ausgestrahlten Gewinnspielsendung haben Zuschauer die Möglichkeit per Telefon durch Wählen der eingeblendeten, kostenpflichtigen Hotlinenummer zu partizipieren. Teilnahmeberechtigt sind beispielsweise ausschließlich Personen, die das 18. Lebensjahr vollendet haben und für die Teilnahme eine Festnetz- oder Mobilfunknummer eines bestimmten Landes (etwa Griechenland) nutzen. An Personen, die unter 18 Jahre alt sind und/oder über eine ausländische Rufnummer teilnehmen, soll keine Gewinnausschüttung erfolgen. Wählt der Teilnehmer die Hotlinenummer und trifft eine freie Leitung, wird er live ins Studio durchgestellt und kann mitspielen. Unabhängig davon, ob er gewinnt oder verliert, hört er am Ende des Telefonats eine automatische Bandansage und kann durch Drücken der Taste "1" einen siebenstelligen numerischen Code anfordern (Bandansage), mit welchem er die ihm entstandenen Telefonegebühren für die Teilnahme per Online-Formular zurückfordern kann (Schritt 201).

**[0063]** Trifft der Teilnehmer keine freie Leitung, hört er eine von fünf möglichen Bandabsagevarianten und kann durch Drücken der Taste "1" einen siebenstelligen numerischen Code anfordern (Bandansage), mit welchem er die ihm entstandenen Telefonegebühren für die Teilnahme per Online-Formular zurückfordern kann (Schritt 201). Die Teilnahme per Telefon und Tarierung des Anrufs erfolgt bereits dann, wenn der Anrufer die automatische Bandansage hört.

**[0064]** Seitens des Betreibers werden von allen Teilnehmern die einen Code anfordern, Datensätze generiert und gespeichert, um eine erfolgreiche Rückzahlung gewährleisten zu können (Schritte 202, 203, 204). Die Datensätze enthalten folgende Informationen:

- a. Rufnummer des Teilnehmers mit Landesvorwahl
- b. Datum und Uhrzeit der Teilnahme
- c. Siebenstelliger, numerischer Code
- d. Hotlinenummer, die der Teilnehmer gewählt hat

#### 1.2. Datenexport

55 **[0065]** Nachdem die Austrahlung der vorliegenden Gewinnspielsendung beendet ist, werden alle Datensätze im CSV-Format exportiert und innerhalb von 24 Stunden auf einen gesicherten SFTP-Server hochgeladen

(Schritt 205).

## 2. Datenimport und Datenvalidierung

### 2.1. Datenimport

**[0066]** Informationen zu der Gewinnspielsendung, insbesondere die Teilnahmebedingungen sowie Formulare für die Kontaktaufnahme und die Rückzahlungsanforderung werden vom Betreiber auf der zugehörigen Webseite angeboten. Die Webseite basiert beispielsweise technisch auf dem lizenzenfreien Content-Management-System "WordPress". Für den Datenimport, die Datenvalidierung und die Rückzahlungsabwicklung kann bevorzugt ein, WordPress-kompatibles Plugin mit zugehörigen PHP- und Javascripten verwendet werden, das alle notwendigen Funktionalitäten vereint.

**[0067]** Mit einem sog. Cronjob wird rund um die Uhr, etwa im 60-Minuten-Takt abgefragt, ob auf dem SFTP-Server neue CSV-Datensätze hochgeladen wurden. Ist dies nicht der Fall, erfolgt in 60 Minuten eine erneute Überprüfung. Sind neue Datensätze vorhanden, werden diese in die Datenbank der zur Webseite gehörenden MySQL-Datenbank geschrieben (Schritt 206).

### 2.2. Datenvalidierung

**[0068]** Das Plugin prüft bei jedem Import die Landesvorwahlen der in den Datensätzen enthaltenen Rufnummern der Teilnehmer. Rufnummern ohne eine bestimmte (zum Beispiel griechische) Landesvorwahl werden als ungültig erkannt und ignoriert. Rufnummern mit bestimmter (zum Beispiel griechischer) Landesvorwahl werden als gültig erkannt und ohne die vierstellige Landesvorwahl (zum Beispiel 0030) in die Datenbank geschrieben. Zusätzlich erfolgt bei jedem Importprozess eine Redundanzprüfung (Schritt 207).

**[0069]** Beim Importprozess in die Datenbank geschriebene Datensätze enthalten die unter 1.1. aufgeführten Informationen a-d und werden außerdem mit einem Ablaufdatum versehen (Schritt 208).

**[0070]** Der Rückzahlungscode bleibt 14 Kalendertage gültig bevor er verfällt und nicht mehr genutzt werden kann. Da der Teilnehmer den Code nicht sofort nach Erhalt sondern erst nach erfolgreichem Import in die Datenbank der Webseite nutzen kann (spätestens 24 Stunden nach Ende der Ausstrahlung), wird ihm diese Zeit zugerechnet. Daraus errechnet sich ein Ablaufdatum von 15 vollen Kalendertagen ab dem Zeitpunkt der Codeansage. Dieses Datum wird vom System zu jedem Datensatz einzeln errechnet und in die Datenbank ergänzend eingetragen (Schritt 208).

## 3. Rückzahlungsanforderung

### 3.1. Identifikation des Teilnehmers

**[0071]** Alle Teilnehmer, die über einen gültigen Code

verfügen, können eine Rückzahlung der bei der Gewinnspieltteilnahme entstandenen Telefongebühren über die Webseite des Betreibers anfordern (Schritt 209). Das entsprechende Formular ist mit zwei Klicks erreichbar.

5 Von der Startseite wählt der Teilnehmer die entsprechende Sendung aus (1. Klick) und sieht dann den entsprechenden Hyperlink, der zum Rückzahlungsformular führt (2. Klick).

**[0072]** Dem Rückzahlungsformular ist eine Login-Seite vorgeschaltet. Der Teilnehmer muss sich hier mit einer gültigen Rufnummer-Code-Kombination identifizieren (Schritt 210) und wird dann automatisch zum Rückzahlungsformular weitergeleitet.

**[0073]** Für eine gültige Identifikation müssen Rufnummer und Code zueinander passen und das Ablaufdatum des Codes ist noch nicht erreicht (Schritt 211). Das System prüft diese Bedingungen nach Eingabe des Benutzers und reagiert entsprechend:

20 Wird die Identifikation des Teilnehmers als ungültig erkannt, erhält er eine der korrespondierenden Fehlermeldungen:

- 25 a. Code oder Rufnummer nicht gültig
- b. Code wurde bereits eingelöst
- c. Code ist abgelaufen

**[0074]** Wird die Identifikation des Teilnehmers hingegen als gültig erkannt, wird er automatisch zum Rückzahlungsformular weitergeleitet (Schritt 211).

### 3.2. Rückzahlungsformular

**[0075]** Füllt der Teilnehmer das Rückzahlungsformular vollständig aus, werden seine Daten vom System per E-Mail an den Betreiber gesendet, der dann über alle Daten für die Rücküberweisung der Teilnahmegebühren verfügt und diese anweisen kann (Schritt 214). Der Übermittlungsweg der Formulardaten ist mit einem gültigen SSL-Zertifikat abgesichert.

**[0076]** Folgende Informationen sind vom Teilnehmer anzugeben:

- 45 a. Vorname
- b. Nachname
- c. Name des Vaters
- d. Straße und Hausnummer
- e. Postleitzahl
- f. Stadt
- 50 g. Telefonnummer
- h. Geburtsdatum (System prüft automatisch ob Datum "18+" ist)
- i. Griechische Steueridentifikationsnummer
- j. Vorname des Kontoinhabers
- k. Nachname des Kontoinhabers
- I. IBAN
- m. Bankname (per Dropdown auswählbar)
- n. Checkbox für die Zustimmung der Gewinnspiel-

bedingungen (verlinkt)

**[0077]** Durch Klick auf den "Absenden"-Button wird die Datenübermittlung ausgelöst und der Teilnehmer erhält eine entsprechende Erfolgs- oder Fehlermeldung.

**[0078]** Bei einer erfolgreichen Datenübermittlung werden vom System zwei Aktionen ausgelöst:

a. Der verwendete Code wird als ungültig gekennzeichnet und kann nicht mehr verwendet werden (Schritt 213).

b. Die Daten des Teilnehmers werden per E-Mail an den Betreiber gesendet (Schritt 214).

**[0079]** Die Daten aller Teilnehmer, die eine Rückzahlung anfordern, werden zudem in der Datenbank festgehalten und beispielsweise im 7-Tage-Rhythmus gebündelt im CSV/XLS-Format an den Betreiber gesendet. Dieses Vorgehen dient sowohl der besseren Sammelbearbeitung aller Anfragen und erfüllt auch den Zweck einer Sicherungskopie.

#### Patentansprüche

1. Verfahren, durchgeführt von mindestens einer Vorrichtung, das Verfahren umfassend:

- Übermitteln oder Auslösen eines Übermittelns eines Codes an einen insbesondere telefonisch teilnehmenden Teilnehmer eines Gewinnspiels;
- Erhalten einer teilnehmerspezifischen Information;
- Assoziieren des Codes mit der teilnehmerspezifischen Information;
- Erhalten eines Rückzahlungsersuchens des Teilnehmers unter Verwendung des übermittelten Codes und/oder der teilnehmerspezifischen Information, insbesondere über ein Online-Formular; und
- Rückzahlen oder Auslösen eines Rückzahlens zumindest eines Teils der Teilnahmegebühr des Gewinnspiels.

2. Verfahren nach Anspruch 1, wobei die Teilnahmegebühr eine bei der Teilnahme an dem Gewinnspiel entstandene Telefongebühr ist.

3. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, wobei das Übermitteln des Codes durch eine automatisierte akustische Ansage erfolgt.

4. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 3, wobei die teilnehmerspezifische Information eine Rufnummer des Teilnehmers umfasst.

5. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 4, wobei das Übermitteln oder das Auslösen des Über-

mittels des Codes abhängig von einer Aktion des Teilnehmers, insbesondere vom Aktivieren einer Telefonfaste, ist.

5 6. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 5, wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Speichern jeweils eines Datensatzes für jeden Teilnehmer, für den das Übermitteln oder Auslösen des Übermittelns des Codes erfolgt.

7. Verfahren nach Anspruch 6, wobei jeder der Datensätze eine oder mehrere der folgenden Informationen umfasst:

- die teilnehmerspezifische Information;
- Informationen über die Zeit der Teilnahme an dem Gewinnspiel;
- den übermittelten Code;
- eine vom Teilnehmer gewählte Rufnummer zur Teilnahme an dem Gewinnspiel.

8. Verfahren nach Anspruch 6 oder 7, wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Exportieren zumindest eines Teils der Datensätze;
- Importieren zumindest eines Teils der Datensätze in eine Datenbank, insbesondere in eine mit einer Webseite assoziierte Datenbank.

9. Verfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 8, wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Durchführen einer Validitätsprüfung zumindest eines Teils der Datensätze, wobei die Validitätsprüfung vorzugsweise einen oder mehrere der Schritte umfasst:

40

35

45

50

55

- Überprüfen der teilnehmerspezifischen Information, insbesondere Überprüfen einer Landesvorwahl der Rufnummer des Teilnehmers;
- Überprüfen der Datensätze auf Redundanz.

10. Verfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 9, wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Assoziieren zumindest eines Teils der Datensätze mit jeweils einer zeitlichen Gültigkeitsinformation, wobei die jeweilige zeitliche Gültigkeitsinformation vorzugsweise ausgehend von der Zeit der Teilnahme an dem Gewinnspiel bestimmt wird.

11. Verfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 10, wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Erhalten eines Codes und einer Telefonnummer des Teilnehmers im Rahmen des Rückzahlungssuchens des Teilnehmers;
  - Überprüfen der Legitimität des Rückzahlungssuchens des Teilnehmers, wobei das Überprüfen ein Abgleichen des erhaltenen Codes und der erhaltenen Telefonnummer mit den Datensätzen und/oder ein Überprüfen der zeitlichen Gültigkeitsinformation des Datensatzes umfasst.
- 5  
10

der Ansprüche 1 bis 13 veranlassen, wenn das Computerprogramm auf dem Prozessor läuft.

#### **17. System umfassend**

- eine Vorrichtung nach Anspruch 14 oder ein System nach Anspruch 15, und
- eine Kommunikationseinrichtung, insbesondere ein Telefon, des Teilnehmers zum Empfang des zu übermittelnden Codes.

#### **12. Verfahren nach Anspruch 11,** wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Bereitstellen eines Rückzahlungsformulars, falls der Teilnehmer für eine Rückzahlung legitimiert ist, wobei das Rückzahlungsformular insbesondere personenbezogene Daten, finanzbezogene und/oder gewinnspielbezogene Daten abfragt, insbesondere:
- 15  
20

- Vorname;
  - Nachname;
  - Name des Vaters;
  - Straße und Hausnummer;
  - Postleitzahl;
  - Stadt;
  - Telefonnummer;
  - Geburtsdatum;
  - Steueridentifikationsnummer;
  - Vorname des Kontoinhabers;
  - Nachname des Kontoinhabers;
  - IBAN;
  - Bankname; und/oder
  - Checkbox für die Zustimmung der Gewinnspielbedingungen.
- 25  
30  
35

#### **13. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 12,** wobei das Verfahren weiterhin umfasst:

- Entwerten eines Codes, wenn auf Basis des Codes ein Rückzahlen oder ein Auslösen eines Rückzahlens zumindest eines Teils der Teilnahmegebühr des Gewinnspiels erfolgt.
- 40  
45

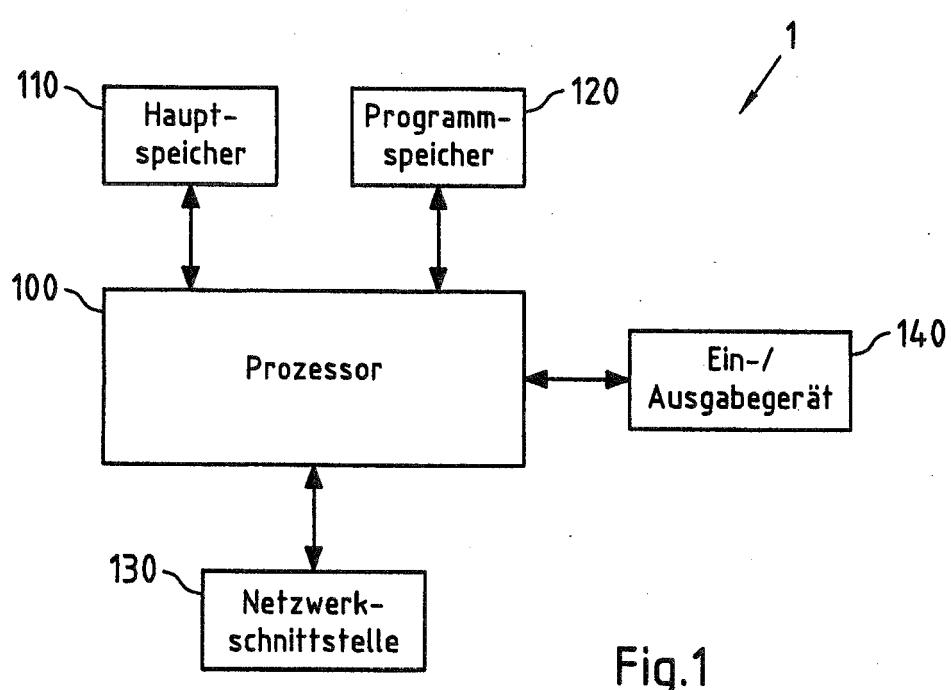
#### **14. Vorrichtung, welche dazu eingerichtet ist oder entsprechende Mittel umfasst, ein Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 13 durchzuführen und/oder zu steuern.**

50

#### **15. System umfassend mehrere Vorrichtungen, welche dazu eingerichtet sind oder entsprechende Mittel umfassen, ein Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 13 durchzuführen und/oder zu steuern.**

55

#### **16. Computerprogramm, das Programmanweisungen umfasst, die einen Prozessor zur Ausführung und/oder Steuerung eines Verfahrens gemäß einem**



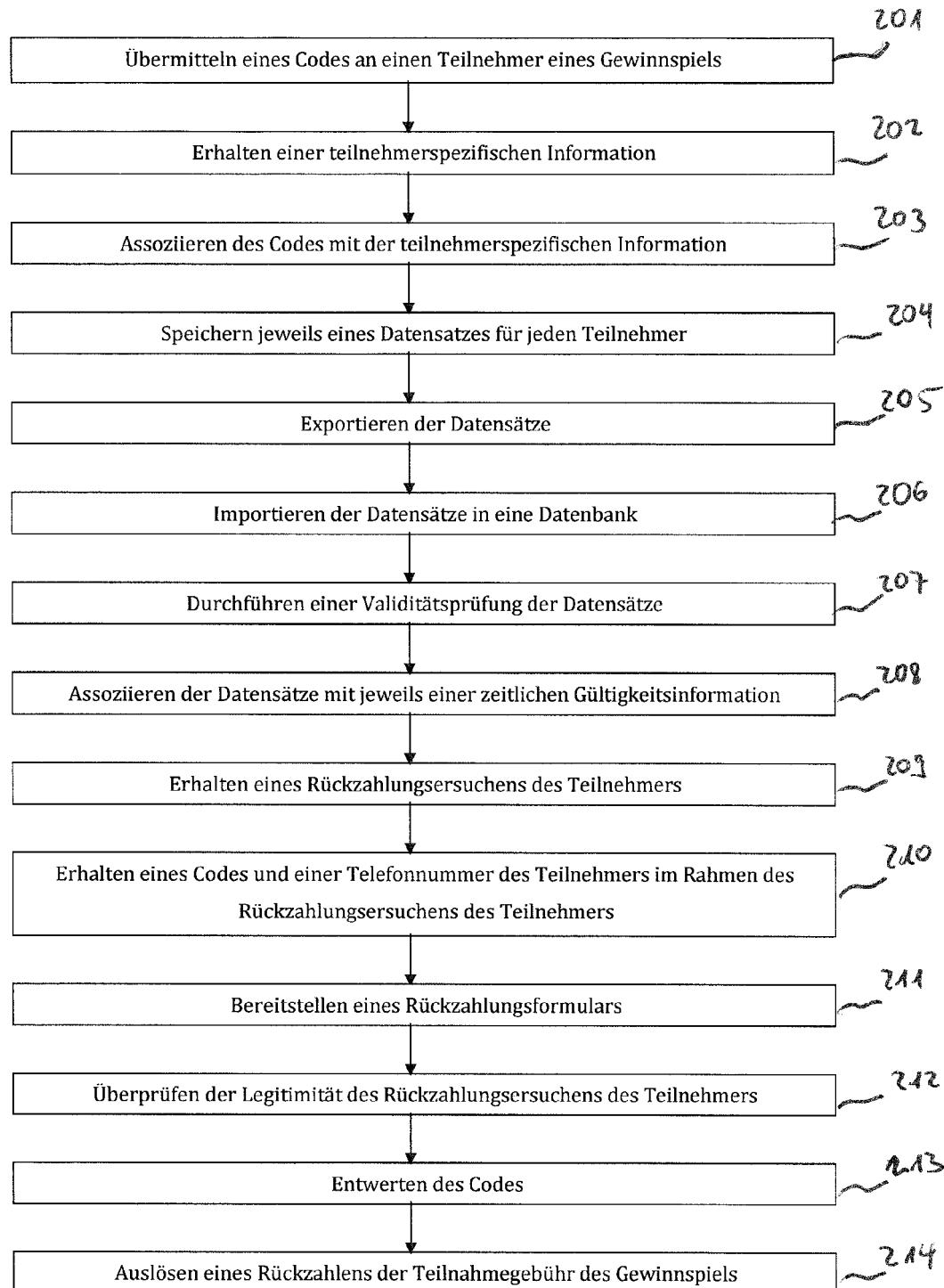


Fig. 2

1  
2



## EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung  
EP 15 19 1465

5

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrieff Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
10	X DE 202 04 819 U1 (TAKE YOUR WIN WERBE UND DATENT [AT]) 1. August 2002 (2002-08-01) * Zusammenfassung; Abbildungen *	1-17	INV. G07F17/32
15	X US 6 663 105 B1 (SULLIVAN SCOTT L [US] ET AL) 16. Dezember 2003 (2003-12-16) * Zusammenfassung; Abbildungen *	1-17	
20	X WO 2013/126382 A1 (AUGME TECHNOLOGIES INC [US]) 29. August 2013 (2013-08-29) * Zusammenfassung; Abbildungen *	1-17	
25			
30			RECHERCHIERTE SACHGEBiete (IPC)
35			G07F
40			
45			
50	1 Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt		
55	Recherchenort Den Haag	Abschlußdatum der Recherche 29. März 2016	Prüfer Breugelmans, Jan
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 anderen Gründen angeführtes Dokument ..... & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument			

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT  
ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 15 19 1465

5 In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patendokumente angegeben.  
 Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am  
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

29-03-2016

10	Im Recherchenbericht angeführtes Patendokument	Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie	Datum der Veröffentlichung
	DE 20204819	U1 01-08-2002	KEINE	
15	US 6663105	B1 16-12-2003	AU 770406 B2 AU 4662200 A EP 1178856 A2 GB 2366428 A NZ 515624 A US 6663105 B1 US 2004133472 A1 US 2007043619 A1 US 2007043620 A1 WO 0062879 A2	19-02-2004 02-11-2000 13-02-2002 06-03-2002 29-04-2003 16-12-2003 08-07-2004 22-02-2007 22-02-2007 26-10-2000
20	WO 2013126382	A1 29-08-2013	KEINE	
25				
30				
35				
40				
45				
50				
55				

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82