

Brevet N°

87209

GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

du 6 mai 1988

Titre délivré: 13 DEC. 1988



Monsieur le Ministre
de l'Économie et des Classes Moyennes
Service de la Propriété Intellectuelle
LUXEMBOURG

Demande de Brevet d'Invention

I. Requête

Jean Junker, 33 route de Walsdorf, 9455 Fohren, représenté (1)
par Monsieur Jean Waxweiler, 55 rue des Bruyères, Howald,
agissant en qualité de mandataire (2)

dépose(nt) ce six mai mil neuf cent quatre-vingt-huit (3)
à 15,00 heures, au Ministère de l'Économie et des Classes Moyennes, à Luxembourg:

1. la présente requête pour l'obtention d'un brevet d'invention concernant:
Schablone zum Ausfüllen eines Spielscheins und Vergleichen (4)
der gezogenen Zahlen mit den gespielten Zahlen

2. la délégation de pouvoir, datée de Fohren le 15.04.1988

3. la description en langue allemande de l'invention en deux exemplaires;

4. 5 planches de dessin, en deux exemplaires;

5. la quittance des taxes versées au Bureau de l'Enregistrement à Luxembourg,
le six mai mil neuf cent quatre-vingt-huit

déclare(nt) en assumant la responsabilité de cette déclaration, que l'(es) inventeur(s) est (sont):
Jean Junker (5)
33 route de Walsdorf
9455 Fohren

revendique(nt) pour la susdite demande de brevet la priorité d'une (des) demande(s) de
(6) déposée(s) en (7)
le (8)

au nom de (9)

élit(élient) pour lui (elle) et, si désigné, pour son mandataire, à Luxembourg
55 rue des Bruyères, Howald (10)

solicite(nt) la délivrance d'un brevet d'invention pour l'objet décrit et représenté dans les
annexes susmentionnées, — avec ajournement de cette délivrance à / mois. (11)

Le mandataire

II. Procès-verbal de Dépôt

La susdite demande de brevet d'invention a été déposée au Ministère de l'Économie et des
Classes Moyennes, Service de la Propriété Intellectuelle à Luxembourg, en date du:

06.05.1988

à 15,00 heures



Le Ministre
de l'Économie et des Classes Moyennes,
p. d.

A 68007

(1) Nom, prénom, firme, adresse — (2) s'il a lieu «représenté par ...» agissant en qualité de mandataire — (3) date du dépôt
en toutes lettres — (4) titre de l'invention — (5) noms et adresses — (6) brevet, certificat d'addition, modèle d'utilité — (7)
pays — (8) date — (9) déposant originaire — (10) adresse — (11) 6, 12 ou 18 mois.

Brevet N°

87209

GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

du 6 mai 1988

Titre délivré :



Monsieur le Ministre
de l'Économie et des Classes Moyennes
Service de la Propriété Intellectuelle
LUXEMBOURG

Demande de Brevet d'Invention

I. Requête

Jean Junker, 33 route de Walsdorf, 9455 Fohren, représenté (1)
par Monsieur Jean Waxweiler, 55 rue des Bruyères, Howald,
agissant en qualité de mandataire (2)

dépose(nt) ce six mai mil neuf cent quatre-vingt-huit (3)
à 15,00 heures, au Ministère de l'Économie et des Classes Moyennes, à Luxembourg :

1. la présente requête pour l'obtention d'un brevet d'invention concernant :
Schablone zum Ausfüllen eines Spielscheins und Vergleichen (4)
der gezogenen Zahlen mit den gespielten Zahlen

2. la délégation de pouvoir, datée de Fohren le 15.04.1988

3. la description en langue allemande de l'invention en deux exemplaires;

4. 5 planches de dessin, en deux exemplaires;

5. la quittance des taxes versées au Bureau de l'Enregistrement à Luxembourg,
le six mai mil neuf cent quatre-vingt-huit

déclare(nt) en assumant la responsabilité de cette déclaration, que l'(es) inventeur(s) est (sont) :
Jean Junker (5)
33 route de Walsdorf
9455 Fohren

revendique(nt) pour la susdite demande de brevet la priorité d'une (des) demande(s) de
(6) déposée(s) en (7)
le (8)

au nom de (9)

élit(élisent) pour lui (elle) et, si désigné, pour son mandataire, à Luxembourg
55 rue des Bruyères, Howald (10)

sollicite(nt) la délivrance d'un brevet d'invention pour l'objet décrit et représenté dans les
annexes susmentionnées, — avec ajournement de cette délivrance à / mois. (11)

Le mandataire
[Signature]

II. Procès-verbal de Dépôt

La susdite demande de brevet d'invention a été déposée au Ministère de l'Économie et des
Classes Moyennes, Service de la Propriété Intellectuelle à Luxembourg, en date du :

06.05.1988

à 15,00 heures



Pr. le Ministre
de l'Économie et des Classes Moyennes,
p. d.

A 68007

(1) Nom, prénom, firme, adresse — (2) s'il a lieu «représenté par...» agissant en qualité de mandataire — (3) date du dépôt
en toutes lettres — (4) titre de l'invention — (5) noms et adresses — (6) brevet, certificat d'addition, modèle d'utilité — (7)
pays — (8) date — (9) déposant originaire — (10) adresse — (11) 6, 12 ou 18 mois.

A63 F

B E S C H R E I B U N G
ZU EINER PATENTANMELDUNG
IM
GROSSHERZOGTUM LUXEMBURG

SCHABLONE ZUM AUSFÜLLEN EINES SPIELSCHEINS UND VERGLEICHEN
DER GEZOGENEN ZAHLEN MIT DEN GESPIELTEN ZAHLEN.

Anmelder:

Jean JUNKER
33 route de Walsdorf
9455 FOUHREN
Grossherzogtum Luxemburg

Die Erfindung betrifft eine Schablone zum Ausfüllen eines Spielscheins, zum Beispiel eines Lottospielscheins, und zum Vergleichen der gezogenen Zahlen mit den gespielten
5 Zahlen.

Beim Lottospiel oder ähnlichen Glücksspielen ist es üblich während einer längeren Zeit mit den gleichen Zahlenkombinationen zu spielen. Der Spielteilnehmer muss dabei darauf achten, dass er in jedem Zahlenfeld die jeweils erwünschten Zahlenkombinationen richtig ankreuzt. Insbesondere beim Ausfüllen eines Spielscheins mit zehn Zahlenfeldern mit den Zahlen 1 bis 49 können leicht Verwechslungen oder andere Fehler auftreten. Im wesentlichen die gleichen Schwierigkeiten und Fehlerquellen sind auch gegeben bei
10 Spielscheinen mit einer geringeren Anzahl von Zahlenfeldern oder einer geringeren Zahlenzahl pro Zahlenfeld.

Aufgabe der Erfindung ist es deshalb eine Schablone zu schaffen womit der Spielschein einfacher auszufüllen ist.

Zur Lösung dieser Aufgabe umfasst die erfindungsgemäße Schablone zusammenklappbare oder -legbare Schablonenplatten bestehend aus einer Bodenplatte und einer Deckplatte zwischen welche der auszufüllende Spielschein einzulegen ist, wobei die Deckplatte mit den Zahlenfeldern des Spielscheins entsprechenden und mit diesen zu überlagernden Fenstern oder Durchbruchfeldern versehen ist, wobei die
25 Deckplatte mindestens eine Führung für mindestens einen Schieber aufweist, der mit den Zahlenfeldern des Spielscheins entsprechenden Zahlenfeldern versehen ist, in welchen die zu spielenden Zahlen ausstechbar sind, und die
30 Zahlenfelder des Schiebers zum Ausfüllen des Spielscheins deckungsgleich mit den Fenstern oder Durchbruchfeldern der Deckplatte einstellbar sind.

Bei Benutzung dieser Schablone braucht der Spielteilnehmer nur einmal in dem Schieber für jedes Zahlenfeld die erwünschte Zahlenkombination auszustecken. Zum Ausfüllen des Spielscheins legt oder schiebt er dann den Schieber in die vorgesehene Führung in der Deckplatte ein und kann dann den zwischen den beiden Schablonenplatten
35 eingefügten Spielschein durch die Ausstechungen des
40

Schiebers hindurch markieren. Dies kann beliebig oft wiederholt werden ohne dass dazu eine grössere Aufmerksamkeit erforderlich ist. Falls der Spielteilnehmer andere Zahlenkombinationen spielen will so muss er in einem neuen Schieber die erwünschten neuen Zahlenkombinationen ausstechen.

Um die angekreuzten oder gespielten Zahlen rasch mit den gezogenen Zahlen vergleichen zu können, ist bei einem Ausführungsbeispiel, eine der beiden Schablonenplatten des weiteren mit einem zusätzlichen einem Zahlenfeld des Spielscheins entsprechenden Feld von Durchbrüchen für Markierungsstifte versehen, und der Schieber ist mit einem weiteren einem Zahlenfeld des Spielscheins entsprechenden Zahlenfeld versehen, das deckungsgleich mit dem zusätzlichen Feld von Durchbrüchen der besagten Schablonenplatte einstellbar ist zum Markieren der gezogenen Zahlen durch die Markierungsstifte. Das Vergleichen der gezogenen Zahlen mit den gespielten Zahlen ist sehr einfach. Der Spielteilnehmer hat hierzu nur die Markierungsstifte in die den gezogenen Zahlen entsprechenden Durchbrüche in dem hierzu vorgesehenen Feld der Schablone einzuführen. Anschliessend stellt er jedes durchstochene Zahlenfeld des Schiebers deckungsgleich mit dem Feld der Durchbrüche für die Markierungsstifte der Schablone ein. Falls dabei für ein Zahlenfeld sämtliche Stifte durch den Schieber hindurch sichtbar sind so entspricht die gespielte Zahlenkombination dieses Zahlenfeldes der gezogenen Zahlenkombination. Auf diese Weise kann der Spielteilnehmer rasch überprüfen wieviel richtige Zahlen er für jedes Zahlenfeld gespielt hat.

Die Führung für den Schieber kann entweder auf der oberen Seite der Deckplatte oder auf der unteren Seite, das heisst die Innenseite der Deckplatte, bei zusammengeklappter oder -gelegter Schablone, vorgesehen sein. Der Schieber kann dabei horizontal, koplanar zu der Schablonenebene in die Führung eingeführt werden. Es ist aber auch möglich die Führung und den Schieber so auszubilden, damit er senkrecht zu der Schablonenebene in die für den Schieber vorgesehene Führung eingelegt werden kann.

Bei dem Ausführungsbeispiel mit auf der Oberseite

der Deckplatte verschiebbarem Schieber befindet sich das Feld mit den Durchbrüchen für die Markierungsstifte in der Bodenplatte und die Deckplatte hat zusätzlich zu den Fenstern, welche den Zahlenfeldern des Spielfeldes entsprechen ein weiteres Fenster, das bei zusammengeklappter oder -gelegter Schablone über dem Feld der Durchbrüche für die Markierungsstifte liegt. Bei diesem Ausführungsbeispiel hat der Schieber auf seiner Rückseite das weitere Zahlenfeld, das spiegelbildlich zu den ausstechbaren Zahlenfeldern des Spielscheins angeordnet ist, wobei das Zahlenfeld auf der Rückseite des Schiebers deckungsgleich mit den Durchbrüchen des Durchbruchfeldes der Bodenplatte einstellbar ist zum Markieren der gezogenen Zahlen.

Bei dem Ausführungsbeispiel wobei der Schieber auf der Rückseite der Deckplatte verschiebbar ist befindet sich dagegen das Feld mit den Durchbrüchen in der Deckplatte und der Schieber hat auf seiner oberen Seite das weitere Zahlenfeld neben den ausstechbaren Zahlenfeldern.

Die Schablonenplatten können zwei voneinander getrennte Stücke oder Bauteile sein, in vorteilhafter Weise sind aber beide Platten gelenkig aneinander befestigt.

Weitere Merkmale der Erfindung sind in Unteransprüchen gekennzeichnet.

Die einzelnen Ausführungsbeispiele werden nun mit Bezug auf die beigefügten Zeichnungen ausführlicher beschrieben, es zeigen:

Figur 1 die zusammengeklappte Schablone in perspektivischer Darstellung mit einem zwischen die Schablonenplatten eingelegten Spielschein.

Figur 1A eine Schnittdarstellung der Schablone nach Figur 1.

Figur 2 die geöffnete, aufgeklappte Schablone nach Figur 1 ohne Spielschein.

Figur 3A die Oberseite eines Schiebers.

Figur 3B die Rückseite des Schiebers nach Figur 3A.

Figur 3C den Scheiber nach den Figuren 3A und 3B im Querschnitt.

Figur 4 ein zweites Ausführungsbeispiel mit senkrecht einlegbaren Schiebern.

Figur 5 ein drittes Ausführungsbeispiel mit auf der Rückseite oder Innenseite der Deckplatte verschiebbaren Schiebern.

Figur 5A die Oberseite des Schiebers der Schablone nach dem
5 Ausführungsbeispiel der Figur 5.

Die in den Ausführungsbeispielen dargestellte und im folgenden ausführlicher beschriebene Schablone dient zum Ausfüllen eines Spielscheins mit zwei Reihen zu je fünf Zahlenfeldern, wobei jedes Zahlenfeld mit sieben Zahlenreihen zu je sieben Zahlen ver-
10 sehen ist, das heisst Zahlen 1 bis 49 aufweist. Dabei sind in einem oder mehreren Zahlenfeldern, bei dem Spiel 6 aus 49, jeweils sechs Zahlen und eine Zusatzzahl anzukreuzen.

Selbstverständlich kann die Schablone mit den erfindungsgemässen Merkmalen auch ausgelegt werden zum Ausfüllen anderer Spielscheine mit zum Beispiel nur einer
15 Reihe von Zahlenfeldern, mit einer anderen Anzahl von Zahlenfeldern je Reihe sowie mit mehr oder weniger als 49 Zahlen je Zahlenfeld, wobei mehr oder weniger als sechs Zahlen pro Zahlenfeld anzukreuzen sind.

Wie aus den Figuren 1 und 2 zu entnehmen ist, besteht die Schablone 10 aus einer Bodenplatte 12 und einer Deckplatte 14. Die Bodenplatte 12 und die Deckplatte 14 sind bei 16 gelenkig miteinander verbunden. Die Bodenplatte 12 hat eine um ihren Umfang herum verlaufende, nach oben
25 vorstehende Leiste 18, die an den Stellen der Gelenke 16 unterbrochen ist. Die Leiste hat zwei weitere Unterbrechungen 20, 22 auf einer Seite der Bodenplatte 12, zu einem Zweck der noch beschrieben werden wird. Die Abmessungen der Bodenplatte 12 zwischen den Innenseiten der
30 Leiste 18 entsprechen der Länge und Breite des auszufüllenden Spielscheins. Bei zusammengeklappten Platten 12 und 14 liegt die Deckplatte 14 innerhalb der Umfangsleiste 18. Die Bodenplatte ist mit einem geeigneten Durchbruch 24 versehen zum Aufschwenken der Deckplatte 14 mittels Fingerdruck.
35

Die Deckplatte 14 hat zwei Reihen von Fenstern 26₁ bis 26₁₀, die den Zahlenfeldern 1 bis 10 des Spielscheins entsprechen und die so angeordnet sind, dass bei zusammengeklappter Bodenplatte 12 und Deckplatte 14 die Fenster
40 26₁ bis 26₁₀ über den entsprechenden Zahlenfeldern des

Spielscheins liegen und die Zahlenfelder des Spielscheins durch diese Fenster sichtbar sind falls die noch zu beschreibenden Schieber nicht in ihre Führungen eingeschoben oder eingelegt sind. Anstelle der Fenster 26₁ bis 26₁₀ kann auch eine der Anzahl der Fenster entsprechende Anzahl von Feldern mit Durchbrüchen vorgesehen sein, wobei dann die Anzahl der Durchbrüche in jedem Feld der Anzahl der Zahlen des entsprechenden Zahlenfeldes des Spielscheins sichtbar sind, falls dieser zwischen die Schablonenplatten 12,14 eingelegt ist. In der Deckplatte ist ein weiteres Fenster 28 vorgesehen, durch das die Nummer des Spielscheins sichtbar ist. Ein grösseres Fenster 30 dient zum Ausfüllen des Namens und der Anschrift des Spielteilnehmers und zwei kleinere Durchbrüche 32 und 33 dienen zur Markierung einer weiteren Spielart auf den Spielschein, das heisst der Spielteilnehmer kann ankreuzen ob er über die Spielscheinnummer an einer weiteren Ziehung beteiligt sein will oder ob dies nicht erwünscht ist. Auf der Oberseite 14A der Deckplatte sind Führungsleisten 34, 35, 36 für zwei Schieber 38 und 40 vorgesehen. Dabei ist die mittlere Führungsleiste 35 eine Doppelführungsleiste, die gleichzeitig zur Führung der beiden Schieber 38, 40 an ihren benachbarten Längsrändern dient. Um die Schieber in den Führungen zurückzuhalten sind die Führungsleisten vorzugsweise schwalbenschwanzförmig ausgebildet wie in Figur 1A dargestellt ist. Bei zusammengeklappter Schablone sind die Schieber 39, 40 in den Unterbrechungen 20,22 der Umfangsleiste 18 der Bodenplatte 12 aufgenommen und verschiebbar. Jeder Schieber hat bei 42 eine Vertiefung, damit er zum Hin- und Herschieben in der zugeordneten Führung einfach erfasst werden kann. Die Fenster 26₁ bis 26₁₀ befinden sich zwischen den Führungsleisten 34, 35 und 36, das heisst zwischen den Führungsleisten 34 und 35 befindet sich eine erste Fensterreihe 26₁ bis 26₅ und zwischen den Führungsleisten 35 und 36 befindet sich eine zweite Fensterreihe 26₆ bis 26₁₀. Jeder Schieber 38, 40 hat desweiteren fünf Zahlenfelder 44₁ bis 44₅, welche den Zahlenfeldern des Spielscheins entsprechen. In der Figur 1 sind die Zahlenfelder 44₁ bis 44₅ der beiden Schieber 38 und 40

nur schematisch dargestellt und es ist jeweils nur ein Zahlenfeld durchstochen zum Spielen einer gewünschten Zahlenkombination in dem zugeordneten Zahlenfeld des Spielscheins. Beide Schieber sind identisch, deshalb wird
5 im folgenden nur der Schieber 38 mit Bezug auf die Figuren 3A, 3B, 3C ausführlicher beschrieben.

Die Zahlenfelder 44_1 bis 44_5 befinden sich auf der oberen Seite OS des Schiebers 38, siehe Figur 3A. Die
10 einzelnen Zahlen der Zahlenfelder 44_1 bis 44_5 des Schiebers 38 sind dabei leicht ausstechbar angeordnet durch Vorsehen von Vertiefungen, Sollbruchstellen 39 oder dergleichen, siehe Figur 3C. Bei vollständig eingeschobenen Schiebern 38, 40 liegen die Zahlenfelder 44_1 bis 44_5 über
15 den zugeordneten Fenstern 26_1 bis 26_{10} der Deckplatte 14 und dementsprechend, bei einem zwischen die Platten 12 und 14 eingelegten Spielschein über den zugeordneten Zahlenfeldern 1 bis 10 des Spielscheins.

In der Bodenplatte 12 befinden sich in der Nähe der Unterbrechungen 20, 22 für die Schieber 38, 40 zwei Felder 46_1 und 46_2 mit je 49 Durchbrüchen, die in ihrer Form und Anordnung einem Zahlenfeld des Spielscheins entsprechen. In diese Durchbrüche sind Markierungsstifte 48 von unten her einsteckbar. Die Deckplatte hat desweiteren zwei
25 weitere Fenster 48_1 und 48_2 , die sich ebenfalls zwischen den Führungsleisten 34, 35, 36 befinden, in Reihe mit den Fenstern 26_1 bis 26_{10} angeordnet sind und in ihren Abmessungen den Fenstern 26_1 bis 26_{10} entsprechen und welche bei zusammengeklappter Schablone über den Durchbruchfeldern 46_1 , 46_2 liegen. Schliesslich hat jeder Schieber auf
30 seiner Rückseite RS ein weiteres Zahlenfeld 50 (siehe Figur 3B), das der Form eines Zahlenfeldes des Spielscheins entspricht und mit den Zahlen 1 bis 49 versehen ist. Das Zahlenfeld 50 ist in Längsrichtung des Schiebers versetzt zu den Zahlenfeldern 44_1 bis 44_5 angeordnet. Da
35 das Zahlenfeld 50 auf der Rückseite des Schiebers 38 vorgesehen ist, sind die Zahlen jedoch spiegelbildlich zu den Zahlen in den Zahlenfeldern auf der Oberseite des Schiebers 38 eingetragen.

Das weitere Zahlenfeld 50 auf der Rückseite des Schiebers 38 ist derart angeordnet, dass bei vollständig in die zugeordnete Führung eingeschobenem
5 Schieber 38 die Zahlen des Zahlenfeldes 50 von der Rückseite der Bodenplatte 12 her durch die Durchbrüche der Durchbruchfelder 46_1 und 46_2 lesbar sind.

Die Benutzung der Schablone ist sehr einfach. Zuerst sticht der Spielteilnehmer in den gewünschten Zahlenfeldern 44_1 bis 44_5 die gewünschte Zahlenkombinationen aus. Anschliessend legt er einen einzufüllenden Schein zwischen die Umfangsleiste 18 der Bodenplatte 12 und klappt dann die Deckplatte 14 in ihre Schliessstellung zu. Dadurch werden in den Fenstern 26_1 bis 26_{10} der Deckplatte die
10 Zahlenfelder des Lottoscheins sichtbar, wie in Figur 1 für die zwei Zahlenfelder am rechten Ende des nur teilweise eingeschobenen Schiebers 38 dargestellt ist. Dann schiebt der Spielteilnehmer die Schieber 38, 40 vollständig in ihre Führungen ein und braucht danach nur durch
15 die ausgestochenen Zahlenkombinationen in den Zahlenfeldern 44_1 bis 44_5 der Schieber 38 und 40 die zu spielenden Zahlen auf dem Lottoschein zu markieren. Danach trägt er durch das Fenster 30 seinen Namen und seine Anschrift ein und markiert auch noch unter Zuhilfenahme der Durchbrüche
20 32, 33 ob er über die Spielscheinnummer an einer weiteren Ziehung beteiligt sein will.

Schliesslich klappt der Spielteilnehmer die Schablone auf und entnimmt den ausgefüllten Lottoschein. Dieser Vorgang lässt sich in einfacher Weise beliebig oft
30 wiederholen. Der Spielteilnehmer braucht nur darauf zu achten, dass beim Ausstechen der Zahlenkombinationen in den Zahlenfeldern 44_1 bis 44_5 der Schieber 38, 40 die erwünschten Zahlenkombinationen richtig ausgestochen werden. Später braucht er nur den Lottoschein durch die
35 ausgestochenen Zahlenkombinationen hindurch auszufüllen.

Zum Vergleichen der gezogenen Zahlen mit den gespielten Zahlen schiebt der Spielteilnehmer die Schieber 38, 40 vollständig in ihre Führungen ein damit von der Rückseite der Deckplatte 12 her durch die Durchbrüche der
40 Durchbruchfelder 46_1 , 46_2 die Zahlen des Zahlenfeldes 50

auf der Rückseite der Schieber 38 und 40 lesbar sind. Dann steckt der Spielteilnehmer die Stifte 48 in die Durchbrüche, welche den gezogenen Zahlen entsprechen. Zur Kennzeichnung der Zusatzzahl kann ein roter Stift 48 verwendet, während für die anderen Zahlen weisse Stifte benutzt werden. Nachdem sämtliche Stifte 48 eingesteckt sind kann dann der Spielteilnehmer rasch überprüfen wieviel richtige Zahlen er in jedem Zahlenfeld des Spielscheins ausgewählt hat. Hierzu braucht er nur die Zahlenfelder 44_1 bis 44_5 der Schieber 38, 40 nacheinander mit den Fenstern 48_1 , 48_2 der Platte 14 deckungsgleich einzustellen, die Zahl der dabei jeweils sichtbaren Stifte entspricht der Anzahl der richtig markierten Zahlen pro Zahlenfeld des Spielscheins.

Ein abgeändertes Ausführungsbeispiel ist in der Figur 4 dargestellt. Das Ausführungsbeispiel der Figur 4 entspricht im wesentlichen dem Ausführungsbeispiel nach den Figuren 1 bis 3, mit der Ausnahme dass die Schieber 38', 40' nicht horizontal in Führungen 34, 35, 40 eingeschoben werden müssen, sondern einfach vertikal in Ausschnitte der Deckplatte 14' eingelegt werden können. Bei diesem Ausführungsbeispiel sind keine schwalbenschwanzförmige Führungen vorgesehen. Die Schieber 38', 40' sind in Vertiefungen der Deckplatte 14' geführt. In der Figur 4 ist nur die Vertiefung 45 für den Schieber 38' sichtbar. Die Handhabung der Schablone nach dem Ausführungsbeispiel der Figur 4 ist die gleiche wie bei den Ausführungsbeispielen der Figuren 1 bis 3.

Ein weiteres Ausführungsbeispiel der Schablone ist in der Figur 5 dargestellt. Bei dem Ausführungsbeispiel der Figur 5 befinden sich die Führungen für die Schieber 38'', 40'' auf der Rückseite oder der Innenseite der Deckplatte 14''. In der Figur 5 ist nur eine Führungsleiste 34'' für den Schieber 38'' sichtbar. Bei diesem Ausführungsbeispiel sind die Durchbruchfelder $46_1''$ und $46_2''$ für die Markierungsstifte 48 in der Deckplatte 14'' vorgesehen. Das weitere Zahlenfeld 50'' der Schieber 38'' und 40'' welche mit den Durchbruchfeldern $46_1''$ und $46_2''$ deckungsgleich einstellbar sind befindet sich dabei nicht wie bei dem Ausführungsbeispiel nach den Figuren 1 bis 3 auf der

Rückseite des Schiebers sondern auf der oberen Seite desselben (siehe Figur 5A) neben den anderen Zahlenfeldern des Schiebers 38'' und 40'' mit den ausstechbaren Zahlen. Aus
5 diesem Grunde brauchen die Zahlen des weiteren Zahlenfeldes 50'' des Schiebers 40'' nicht wie bei dem Ausführungsbeispiel der Figuren 1 bis 3 spiegelbildlich zu den Zahlen der anderen Zahlenfelder angeordnet zu werden.

Die Handhabung zum Ausfüllen des Spielscheins ist
10 wiederum die gleiche wie bei dem Ausführungsbeispiel nach den Figuren 1 bis 3. Zum Vergleichen der gezogenen Zahlen mit den gespielten Zahlen werden jetzt die Markierungsstifte 48 von oben her in die entsprechenden Durchbrüche der Durchbruchfelder $46_1''$ und $46_2''$ eingeführt, nachdem
15 vorher die Schieber 38'' und 40'' so eingestellt wurden, damit die weiteren Zahlenfelder 50'' dieser Schieber durch die Durchbrüche der Durchbruchfelder $46_1''$ und $46_2''$ lesbar sind. Anschliessend wird wie bei dem Ausführungsbeispiel nach den Figuren 1 bis 3 jedes Zahlenfeld mit den
20 ausgestochenen Zahlenkombinationen nacheinander deckungsgleich mit dem zugeordneten Durchbruchfeld $46_1''$ oder $46_2''$ eingestellt und durch ein Fenster (nicht dargestellt) in der Bodenplatte 12 der Schablone kann man an der Rückseite der Bodenplatte 12 die Anzahl der richtigen Zahlen pro
25 Zahlenfeld rasch erkennen. Das Fenster (nicht dargestellt) in der Bodenplatte 12 ist nicht in jedem Falle erforderlich. Man kann zum Auswerten der gezogenen Zahlen auch die Deckplatte 14'' aufklappen und die gezogenen Zahlen durch Betrachten der Rückseite der Deckplatte 14'' und der Schieber 38'' und 40'', vergleichen.
30

Noch andere Abänderungen können vom Fachmanne vorgenommen werden ohne die allgemeine Lehre der Erfindung zu verlassen. So ist es z.B. möglich anstelle der durchgehenden Führungsleisten 34, 35, 36 einzelne voneinander getrennte
35 Führungsstellen für die Schieber 38, 40 vorzusehen. Anstelle der schwalbenschwanzförmigen Führungen können auch andere Führungsformen, z.B. rechteckige Führungen oder dergleichen vorgesehen sein.

PATENTANSPRÜCHE

1. Schablone zum Ausfüllen eines Spielscheins und
Vergleichen der gezogenen Zahlen mit den gespielten Zahlen,
5 mit zusammenklappbaren oder -legbaren Schablonenplatten, be-
stehend aus einer Bodenplatte und einer Deckplatte zwischen
welche der auszufüllende Spielschein einzulegen ist, wobei
die Deckplatte mit den Zahlenfeldern des Spielscheins ent-
sprechenden und mit diesen zu überlagernden Fenstern oder
10 Durchbruchfeldern versehen ist, und mindestens eine Führung
für mindestens einen Schieber aufweist, der mit den Zahlen-
feldern des Spielscheins entsprechenden Zahlenfeldern ver-
sehen ist, in welchen die zu spielenden Zahlen ausstechbar
sind, und die Zahlenfelder des Schiebers zum Ausfüllen des
15 Spielscheins deckungsgleich mit den Fenstern oder Durch-
bruchfeldern der Deckplatte einstellbar sind.

2. Schablone nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet,
dass eine der beiden Schablonenplatten desweiteren mit ei-
nem zusätzlichen einem Zahlenfeld des Spielscheins ent-
20 sprechenden Feld von Durchbrüchen für Markierungsstifte
versehen ist und der Schieber mit einem weiteren einem
Zahlenfeld des Spielscheins entsprechenden Zahlenfeld ver-
sehen ist, das deckungsgleich mit dem zusätzlichen Feld
von Durchbrüchen der besagten Schablonenplatte einstellbar
25 ist zum Markieren der gezogenen Zahlen durch die Markierungs-
stifte.

3. Schablone nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet,
dass die Führung für den Schieber auf der Oberseite der
Deckplatte vorgesehen ist.

30 4. Schablone nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet,
dass die Durchbrüche für die Markierungsstifte in der Bo-
denplatte vorgesehen sind, dass das weitere Zahlenfeld auf
der Schieberrückseite spiegelbildlich und in Längsrichtung
des Schiebers versetzt zu den ausstechbaren Zahlenfeldern
35 angeordnet ist, und dass die Deckplatte ein weiteres Fen-
ster aufweist, das bei zusammengeklappten Schablonenplat-
ten mit dem Feld der Durchbrüche für die Markierungsstifte
überlagert ist.

5. Schablone nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet,
40 dass die Führung für den Schieber auf der Rückseite der

Deckplatte vorgesehen ist.

5 6. Schablone nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet,
dass das Feld der Durchbrüche für die Markierungsstifte in
der Deckplatte vorgesehen ist, und dass das weitere Zahlen-
feld des Schiebers auf der oberen Seite desselben angeord-
net ist.

10 7. Schablone nach Anspruch 5 oder 6, dadurch gekenn-
zeichnet, dass in der Bodenplatte ein Fenster vorgesehen
ist, das bei zusammengeklappter Schablone mit dem Feld der
Durchbrüche für die Markierungsstifte überlagert ist.

8. Schablone nach einem der Ansprüche 1 bis 7, da-
durch gekennzeichnet, dass die beiden Schablonenplatten
schwenkbar aneinander befestigt sind.

15 9. Schablone nach einem der Ansprüche 1 bis 8, da-
durch gekennzeichnet, dass die Deckplatte mit zwei Reihen
von Fenstern oder Durchbruchfeldern versehen ist und zwei
Führungen für zwei Schieber aufweist.

20 10. Schablone nach einem der Ansprüche 1 bis 9, da-
durch gekennzeichnet, dass die Deckplatte mit zwei weiteren
Durchbrüchen zum Markieren einer weiteren Spielart auf den
Spielschein versehen ist, sowie ein Fenster für die Nummer
des Spielscheins aufweist.

25 11. Schablone nach einem der Ansprüche 1 bis 10, da-
durch gekennzeichnet, dass die Deckplatte ein Fenster auf-
weist zum Ausfüllen des Namens und der Anschrift des Spiel-
teilnehmers.

30 12. Schablone nach einem der Ansprüche 1 bis 11, da-
durch gekennzeichnet, dass der Schieber koplanar zur
Schablonenebene in die Führungen einzuführen ist.

13. Schablone nach einem der Ansprüche 1 bis 12, da-
durch gekennzeichnet, dass der Schieber senkrecht zur Scha-
blonenebene in die Führung einzulegen ist.

Fig. 1

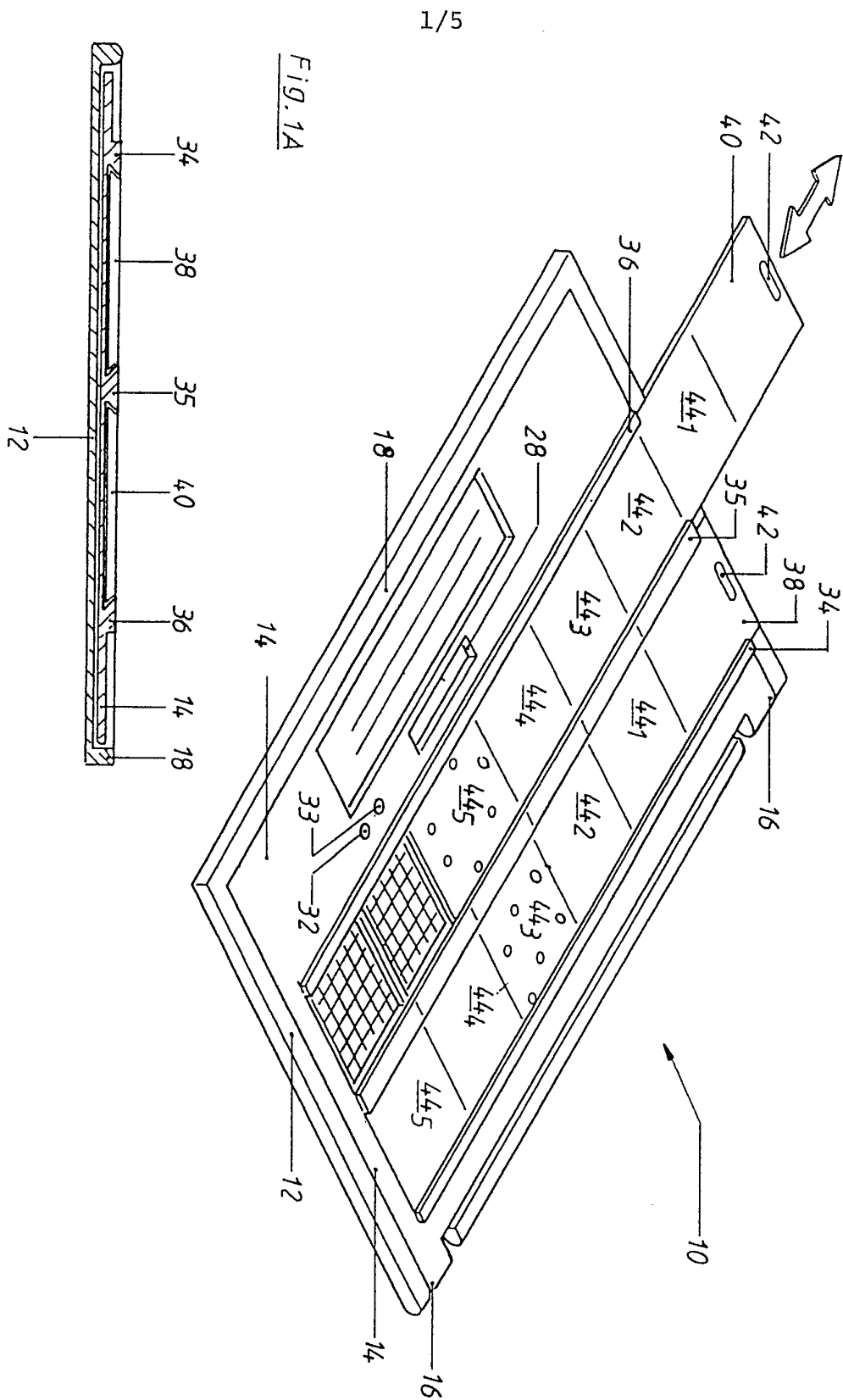


Fig. 3A

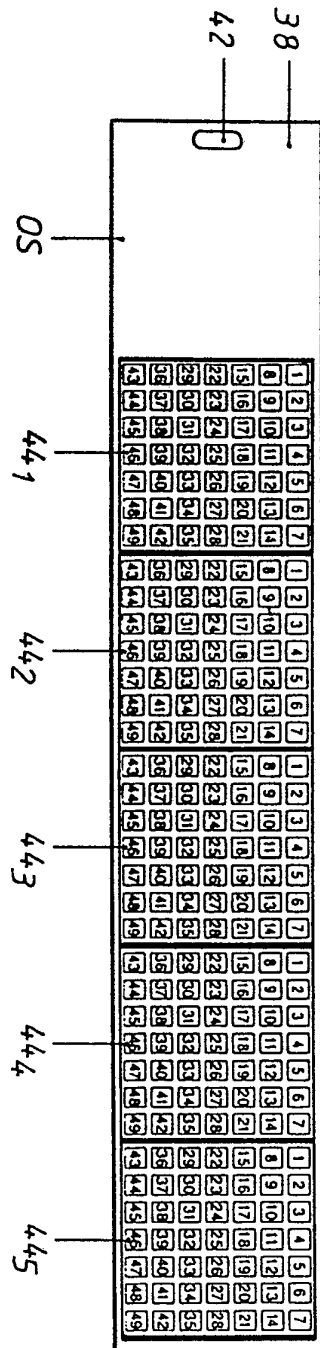


Fig. 3B

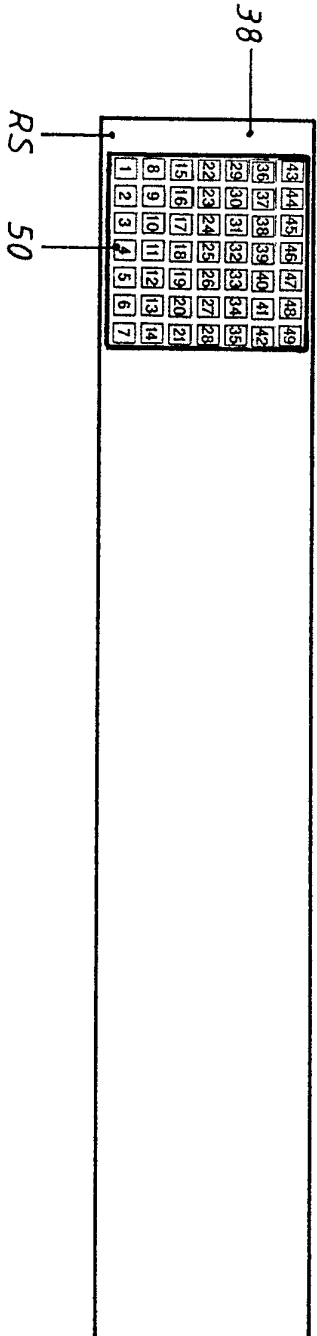


Fig. 3C

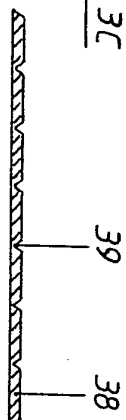


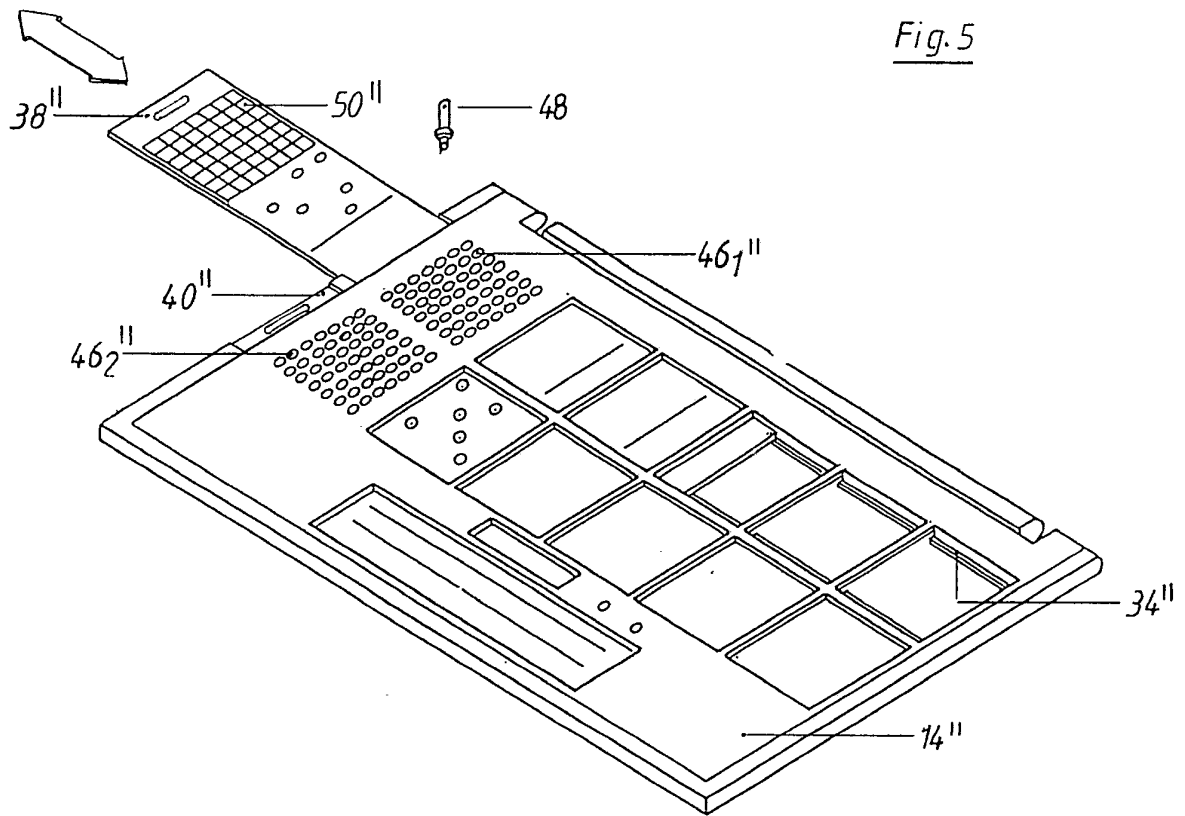
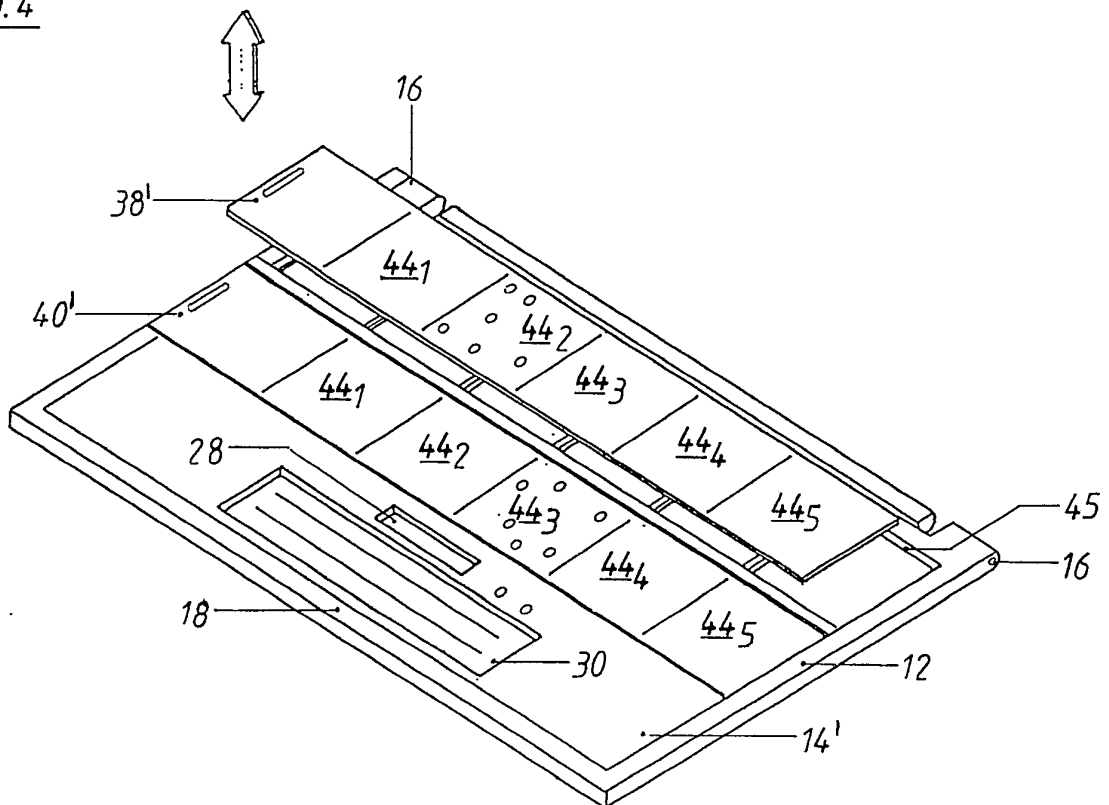
Fig. 5Fig. 4

Fig. 5A

