

(12) **Gebrauchsmusterschrift**

(21) Anmeldenummer: GM 2/06 (51) Int. Cl.⁸: **A63F 13/12**
(22) Anmeldetag: 2004-04-06 H04M 1/725, G06Q 99/00
(42) Beginn der Schutzdauer: 2007-06-15
Längste mögliche Dauer: 2014-04-30
(45) Ausgabetag: 2007-08-15 (60) Abzweigung aus PCT 0400130

(73) Gebrauchsmusterinhaber:
BORODULIN NIKOLAI BORISOVICH
191023 ST. PETERSBURG (RU).

(54) **SYSTEM FÜR DIE DURCHFÜHRUNG UND ZUR TEILNAHME AN KOMMERZIELLEN UND NICHTKOMMERZIELLEN SPIELEN MIT GROSSER TEILNEHMERZAHL SOWIE WAHLEN UND BEVÖLKERUNGSUMFRAGEN**

(57) Das Nutzmodell gehört zu den elektronischen Spiel- und Servicesystemen und ist für die Teilnahme an und die Durchführung von kommerziellen und nichtkommerziellen Glücks- und Nichtglücksspielen auf elektronischer Basis über Entfernung mit hoher Teilnehmerzahl, für Wahlen, Lotterien, Ratings, soziologische und Marketingumfragen in Mobilfunknetzen vorgesehen.

Das angemeldete System enthält Peripheriegeräte, einen zentralen Programm-Apparat-Komplex und ein Netz der Datenübertragung, dabei sind die Peripheriegeräte als Terminals für Mobilfunk ausgeführt, und der zentrale Programm-Apparat-Komplex enthält eine Einheit zur Wechselwirkung mit dem Netz, eine Einheit zur Teilnehmerregistrierung, eine Datenbank, eine Einheit zur Erzeugung von Rundsendungen, eine Statistik-Einheit, eine oder mehrere Einheiten für besondere Anwendungen sowie eine Steuereinheit.

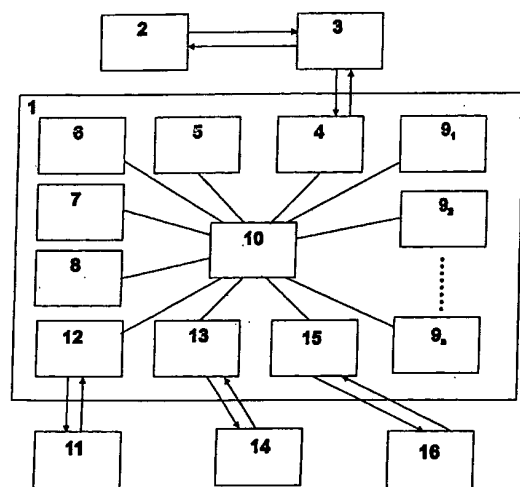


Fig.1

Das Gebrauchsmuster gehört zu den elektronischen Spiel- und Servicesystemen und ist für die Teilnahme an und die Durchführung von kommerziellen und nichtkommerziellen Glücks- und Nichtglücksspielen auf elektronischer Basis über Entfernung mit hoher Teilnehmerzahl, für Wahlen, Lotterien, Ratings, soziologische und Marketingumfragen in Mobilfunknetzen vorgesehen.

Stand der Technik

Gegenwärtig kann ein bedeutendes Interesse an elektronischen Computerspielen, die eine Vielzahl an Spielsituationen anbieten, den Erwerb einer Reihe von Fertigkeiten bei der Lösung von logischen und strategischen Aufgaben gestatten oder es gestatten, Wetten abzuschließen, an Lotterien, soziologischen Umfragen teilzunehmen sowie in kommerziellen und nichtkommerziellen Spielen Einsätze zu tätigen. Dabei besteht die Notwendigkeit, die angeführten Tätigkeiten ohne spezielle zusätzliche Ausstattung, von einem für den Teilnehmer angenehmen Ort/Raum durchzuführen, sich zu jeder beliebigen Zeit in jede gewünschte Spielsituation, Wahl, Bevölkerungsbefragung einschalten zu können, gleichzeitig an mehreren Prozessen teilnehmen oder den Prozeß mit der Erfüllung anderer Funktionen verbinden zu können. Dabei muß das Spielsystem die Zulässigkeit der Einsätze und die Vertraulichkeit der Gewinne, die Überprüfbarkeit der Abrechnungen des Spielers garantieren.

Bekannt ist ein System an Spielgeräten, welches mehrere voneinander entfernte Spielgeräte umfaßt, die so ausgeführt sind, daß sie sich mit einem Zentralcomputer vermittels einer entsprechenden Datenübertragungsleitung verbinden können, welche auch die von einem Generatoren gesteuerten Zufallszahlen für die siegreichen Kombinationen an Symbolen überträgt. Der Generator für Zufallszahlen arbeitet dabei mit dem Zentralcomputer zusammen, dabei sind die Spielgeräte alle so ausgeführt, dass jede ein Anzeigegerät für die vom Zufallsgeneratoren gewählten zufälligen Zahlen der Gewinnkombinationen von Symbolen ist. Sie sind mit einem Verbindungsgerät verbunden zur Teilnahme an den ununterbrochenen Bestimmungen von Gewinnen. RU, A1, 9714747

Das vorliegende Gerät hat eingeschränkte funktionale Möglichkeiten.

Bekannt ist ein Spielsystem für Spielen um Geldeinsätze auf Entfernung, welches aus einem Spielzentrum besteht, das eine Einheit zur Spielerregistrierung, eine Einheit zum Auffinden und Speichern von Information, eine Einheit zur Abrechnung von Spielergebnissen, eine Datenaustauscheinheit, eine Einheit zur elektronischen Zahlung sowie eine Bündelung von angeschlossenen Spielautomaten hat. Diese umfasst den Teil des Spielerinterfaces, welcher sich dadurch auszeichnet, dass die Spielerinterfaceteile der angeschlossenen Spielautomaten als Mobiltelefone ausgeführt sind, die mit einer Einheit für elektronische Spiele ausgestattet sind. Dabei sind alle Mobiltelefone und das Spielzentrum an ein einziges Mobilfunknetz angeschlossen. Dabei sind die angeschlossenen Spielautomaten mit Spielprogrammern, Spielergebnisaddierern und Formereinrichtungen für Systemsignale ausgestattet. Ein Ausgang des Programmiers ist mit dem Eingang der Einheit für elektronische Spiele des Mobiltelefons verbunden, dessen Ausgang als Rückverbindung mit dem Eingang der Programmiers verbunden ist. Dessen zweiter Ausgang ist mit dem Eingang des Spielergebnisaddierers verbunden, dessen Ausgang mit dem Eingang der Addiereinrichtung für Systemsignale verbunden ist, dessen Ausgang mit dem Mobiltelefon verbunden ist. Dabei ist die Einheit der elektronischen Zahlung in Form einer Krediteinrichtung ausgeführt, die im System organisiert ist und mit der Einheit des Datenaustausches des Spielzentrums verbunden ist. RU, U1, 26011.

Ein Mangel des bekannten Spielsystems besteht darin, dass es konstruktive Modifikationen des Mobiltelefons erfordert oder dessen Ausstattung mit einem zusätzlichen Block, der einen Spielprogrammer, einen Spielergebnisaddierer und eine Formereinrichtung für Systemsignale umfasst.

Bekannt ist ein elektronisches Spielsystem, welches aus einem Zentralapparatkomplex besteht, der als zentrale Computerstation, angeschlossenen Geräten, insbesondere eine angeschlossene Computerstation und einem Netz zur Datenübertragung ausgeführt ist. RU, C1, 2102790.

- 5 Die zentrale Computerstation besteht aus einem System zur Spielerregistrierung, zur Protokollierung der Spielerstände, zur Erzeugung, Bewahrung und zur Suche von Informationen, zum Aufzeichnen der Spielsituation, zur Bestimmung der Kontostände nach den Spielergebnissen, zur Annahme von Einsätzen und zum Abschluss von Wetten, einem ausführenden Spielsystem und einem System zum Datenaustausch. Die zentrale Computerstation umfasst Systeme zur
10 elektronischen Zahlung, zum Schutz von Information, zur Organisation von geschützter Unterhaltung, zur Spielauswahl und ein Postsystem. Das Netz zum Datenaustausch sichert das Zusammenwirken der angeschlossenen Computerstation mit der zentralen Computerstation bei nach Belieben zusammengestellter Kombination von Typen an angeschlossenen Computerstationen. Jede davon umfasst ein Modem und Computer, die stationär oder tragbar sein können.
15 Dabei kann die angeschlossene Computerstation sowohl Einzelcomputer umfassen, als auch Computer, die zu einem lokalen Netzwerk mit Terminal und Modem zusammengefasst sind.

- Die gegebene technische Lösung gehört zu den elektronischen Spiel- und Servicesystemen, die in lokalen und globalen Netzwerken verwendet werden können, um ein Kasino zu gründen.
20 Das System kann gleichfalls zur Modellierung realer Wechselwirkungen wirtschaftlich tätiger Subjekte in der Marktwirtschaft, zur Durchführung von Wahlen und zu Bevölkerungsbefragungen benutzt werden. Das vorgeschlagene Spielsystem ermöglicht die Gründung eines vor dem breiten Publikum geschützten Netzes, welches territorial nicht begrenzt ist und die Möglichkeit einer vertraulichen Servicebedienung der Kunden, welche an das System angeschlossen sind,
25 ermöglicht. Dabei wird die Durchführung von Geldoperationen auf Bankkonten aufgrund einer vielfältigen Spielbasis gleichzeitig mit mehreren ausgewählten Spielen ermöglicht.

- Das gegebene elektronische Spielsystem funktioniert auf folgende Art und Weise. Eingangs führt jeder Kunde eine Registrierung durch auf Grundlage der Eingabe eines Kodes, Alias oder
30 Passwortes. Nach Eingabe der Daten wird dem Spieler eine Registriernummer zugeordnet. Der Spieler verbindet sich mit dem angeschlossenen Computer mit der Telefonleitung und loggt sich in die zentrale Computerstation zu jeder ihm angenehmen Zeit an. Das Einloggen erfolgt durch das Starten eines Programms im Registrierungssystem der Spieler, welches, durch Verwendung des Modems, die Telefonnummer des Kasinos anwählt. Durch das Modem verbindet sich
35 das Kasino mit dem Computer des Managers des Kasinos.

- Nach dem Einwählen fragt das System der Spielerregistrierung nach Alias, Passwort und Code des Spielers. Nach ihrer Eingabe vergleicht das System sie mit den Identifikatoren, die im Computer des Managers gespeichert sind. Sollten sie vollständig übereinstimmen, gilt der Kunde als
40 erkannt und ihm wird die Möglichkeit gegeben, sein Einlagenkonto zu benutzen, welches ein Spielkonto oder ein Geldkonto sein kann. Um konkrete Spielhandlungen durchzuführen, wählt der Spieler sein Spielalias, eine Teamzusammensetzung und ein Spiel, indem er Daten in das Interface der angeschlossenen Computerstation eingibt.

- 45 Um eine gewünschte Gruppe von Spielern zu organisieren, schickt der Nutzer eine Anfrage oder Ankündigung in das Postsystem oder benutzt das System der Nachrichtenorganisation. Um die Sicherheit zu gewähren und zur Geheimniswahrung wird die gesamte Verbindungssitzung von dem Schutzsystem der Informationen, dem System des Datenaustauschs und bei Abrechnungen mit Einlagekonten zusätzlich vom System für elektronische Zahlungen geschützt. In jedem System wird der digitale Schlüssel des Spielers verwendet. Um alle nötigen
50 Handlungen durchführen zu können, muss der Spieler sich mit den Regeln und Hinweisen im Hilfesystem bekanntmachen. Nach Abschluss des Spiels wird dem Spieler auf dem Interface der angeschlossenen Computerstation eine Tabelle mit den Spielergebnissen und den Ergebnissen der Operation der durchgeführten Abrechnungen auf dem Einlagenkonto des Spielers
55 angezeigt. So kann jeder Spieler des Systems zu jeder Tages- und Nachtzeit, ohne seine

Tätigkeit zu unterbrechen, ein Spiel mit jedem beliebigen Benutzer des Systems machen und Abrechnungen mit der Bank gemäß den Spielergebnissen durchführen. Dabei kann das Spiel in verschiedenen Spielsituationen gleichzeitig gespielt werden.

5 Die gegebene technische Lösung wird als Prototyp des vorliegenden Nutzmodells genommen.

Ein Mangel des bekannten Systems ist der Umstand, dass es beschränkte funktionelle Möglichkeiten hat, die durch die Unumgänglichkeit bedingt sind, einen PC oder tragbaren Computer mit Modem zur Verbindung mit der zentralen Computerstation zu haben.

10

Offenbarung des Nutzmodells

Zur Grundlage des vorliegenden Nutzmodells wurde die Lösung der Aufgabe gelegt, ein System zu gründen, das es dem Teilnehmer gewährt, sich, während er sich an jedem beliebigen Ort befindet, ohne spezielle zusätzliche Ausrüstung unter Benutzung eines Standardperipheriegerätes, insbesondere eines Mobiltelefons, auf Entfernung das von ihm gewünschte elektronische Spiel zu spielen und gleichfalls an Wahlen und Befragungen teilzunehmen; dabei soll die Durchführung von elektronischen bargeldlosen Abrechnungen mit dem System sowie das Erhalten der zustehenden Prämien im vom System festgelegten Auszahlungsinstitut gesichert sein.

20

Im System für die Durchführung und die Teilnahme an kommerziellen und nichtkommerziellen Spielen mit großer Teilnehmerzahl auf Entfernung sowie für Wahlen und Bevölkerungsbefragung, das einen Programm-Apparat-Komplex, angeschlossene Geräte und ein Netz zur Datenübertragung umfasst, werden entsprechend dem Nutzmodell die angeschlossenen Geräte ausgeführt als Mobilfunkterminale. Der zentrale Programm-Apparat-Komplex schließt eine Einheit zur Wechselwirkung mit dem Netz, eine Einheit zur Teilnehmerregistrierung, eine Datenbank, eine Einheit zur Generierung von Rundsendungen, eine Statistikeinheit, einen oder mehrere Einheiten mit besonderen Anwendungen und eine Steuereinheit ein; das Terminal der Mobilfunkverbindung kann als Mobiltelefon ausgeführt sein; das System kann zusätzlich eine Zahlungseinheit enthalten, dabei ist der zentrale Programm-Apparat-Komplex mit einer Einheit zur Wechselwirkung mit der Zahlungseinheit ausgestattet. Der zentrale Programm-Apparat-Komplex kann mit einer Einheit zur Wechselwirkung mit dem Internet ausgestattet sein, der zentrale Programm-Apparat-Komplex kann zusätzlich mit einer Einheit zur Wechselwirkung mit den Massenmedien ausgestattet sein.

25

30

35

Der Antragsteller hat die Quellen, die Informationen über die technischen Lösungen beinhalten, die mit dem vorliegenden Nutzmodell identisch sind, nicht herausgefunden, was den Schluss zulässt, dass es dem Kriterium „Neuheit“ (N) entspricht.

40

Beschreibung der Zeichnungen

Im Folgenden wird das Nutzmodell durch eine genaue Beschreibung von Beispielen seiner Umsetzung mit Hinweisen auf die Zeichnung, auf der das Schaltbild des beantragten Systems ausgeführt ist, erklärt.

45

Bessere Variante für Ausführung des Nutzmodells

Das System zur Durchführung und Teilnahme an kommerziellen und nichtkommerziellen Spielen mit großer Teilnehmerzahl über Entfernung sowie für Wahlen und Bevölkerungsbefragung enthält einen zentralen Programm-Apparat-Komplex 1, Peripheriegeräte 2 und Netz 3 zur Datenübertragung, zum Beispiel das Mobilfunknetz GSM. Die Peripheriegeräte 2 können als Terminals für Mobilfunkverbindung ausgeführt sein, zum Beispiel Mobiltelefone der Standards GSM, CDMA, NMT, AMPS/DAMPS usw., oder als Minicomputer mit eingebautem oder angeschlossenem Terminal zur Funkverbindung, zum Beispiel „Nokia Communicator“, „Palm“ etc.

50

55

Der zentrale Programm-Apparat-Komplex 1 umfasst die Einheit zur Wechselwirkung 4 mit dem Netz, die Einheit 5 zur Teilnehmerregistrierung, die Datenbank 6, die Einheit 7 zur Erzeugung von Rundsendungen, die Statistikeinheit 8, die Einheiten 9 für besondere Anwendungen und die Steuereinheit 10. Das System kann eine Zahlungseinheit 11 umfassen, was ein Kreditinstitut ist, insbesondere ein Zahlungssystem („Visa“), eine Bank, ein Fonds oder ähnliches. Dabei ist der zentrale Programm-Apparat-Komplex mit der Einheit 12 zur Wechselwirkung mit der Zahlungseinheit 11 ausgerüstet. Der zentrale Programm-Apparat-Komplex 1 kann mit der Einheit 13 zur Wechselwirkung mit dem Internet 14 und der Einheit 15 zur Wechselwirkung mit den Massenmedien ausgestattet sein.

Das System funktioniert auf die folgende Art und Weise.

Der Teilnehmer - Besitzer eines Mobiltelefons 2 des Netzes 3 GSM - erfährt z.B. aus den Massenmedien 16, dass es im System ein bestimmtes kommerzielles oder nichtkommerzielles Spiel gibt. Der Teilnehmer schickt eine Mitteilung mit einer Anfrage an die von den Organisatoren festgelegte Nummer (Adresse): z.B. im Format E163, E 164; SMS; USSD; Dial-Up; DTMF, oder eine Internet-Anfrage z.B. im Format WAP usw. oder/und in jeder beliebigen Kombination an den zentralen Programm-Apparat-Komplex 1.

Sollte es sich um kommerzielle Spiele, Wetten etc. handeln und/oder bei Vorhandensein bestimmter von den Organisatoren festgelegten Anforderungen bei der Durchführung von Befragungen, Wahlen usw., also optional, versendet die Registrierungseinheit 5 dem Teilnehmer eine Registrierungsmitteilung, z.B. SMS.

Die Registrierungsdaten werden in der Datenbank 6 des zentralen Programm-Apparat-Komplexes 1 gespeichert, und der Teilnehmer erhält eine Mitteilung über seine erfolgreiche Registrierung in Einheit 5 oder über die Ablehnung der Bearbeitung der Anfrage des gegebenen Teilnehmers an dem gegebenen kommerziellen oder nichtkommerziellen Spiel, Wette, Wahl, Referendum, soziologischen, Marketingumfrage. Zum Beispiel kann bei kommerziellen Spielen etc. die Registrierungsmitteilung Informationen darüber enthalten, dass der Teilnehmer älter als 18 Jahre ist, was vom Standpunkt der Organisatoren aus ein Kriterium für die Registrierung des Teilnehmers ist. In den übrigen Fällen kann eine Registrierung nicht durchgeführt werden, und der Teilnehmer, der ein bestimmtes Spiel ausgewählt hat, schickt von seinem Mobiltelefon 2 aus unmittelbar eine Einsatz-Mitteilung oder eine „Stimm“-Mitteilung, z.B. SMS, an die Nummer des von den Organisatoren bestimmten Systems für das entsprechende Spiel.

Der zentrale Programm-Apparat-Komplex 1 kann eine unbegrenzte Zahl an Spielen, Wahlen, Bevölkerungsumfragen unterstützen, deren Programmbasis sich in den Einheiten 9 der speziellen Anwendungen befindet. Dies können Anwendungseinheiten sein: „Lotto“, „Toto“, „Roulette“, „Galopprennen“, „Soziologische Umfrage“, „Fondsbörse“ usw. Die Mitteilung des Teilnehmers versteht der zentrale Programm-Apparat-Komplex 1 als Einsatz und/oder „Stimme“ in der entsprechenden Einheit 9 der besonderen Anwendungen. Die Einheit 9 einer kommerziellen besonderen Anwendung enthält, z.B. einen Programmgenerator für Zufallszahlen und/ oder eine Reihe an Programmen und Regeln, nach denen der Gewinner und/oder die Gewinner bestimmt werden, Einsätze zu Gunsten des oder der Gewinner umgesetzt werden. Ein gewisser Teil des Gewinns kann durch die Organisatoren reserviert werden mit der Absicht, Mittel anzuhäufen und den Gewinn zu erhöhen in den folgenden Verlosungen und/ oder durchgeführten Lotterien zwischen den Gewinnern und/oder allen Teilnehmern des Spiels der gegebenen besonderen Anwendung 9 und/oder für andere Ziele.

Die Ergebnisse der Verlosungen werden in der Datenbank 6 gespeichert und können den Teilnehmern versendet werden und/oder an die Massenmedien 16 weitergegeben werden.

In Abhängigkeit von Typ und Charakter der speziellen Anwendung 9 kann der Gewinn auf ein besonderes Konto in einem Kreditinstitut 11 überwiesen werden (Bank, Fonds o. ä.). Für den

Teilnehmer kann eine Karte für Bankautomaten angelegt werden, auf die die Gewinne überwiesen werden.

5 Sollte eine besondere Anwendung 9 des Typs „Toto“ verwendet werden, nimmt der zentrale Programm-Apparat-Komplex Einsätze auf Ereignisse entgegen, die in der Zukunft geschehen werden, und nachdem die Ereignisse stattgefunden haben, weist er die Einsätze zugunsten des oder der Gewinner neu zu. Die Information über die Ergebnisse kann auf oben beschriebener Art und Weise geschehen.

10 Sollte eine besondere Anwendung 9 des Typs „Befragung“, „Wahl“, „Referendum“ verwendet werden, arbeitet der zentrale Programm-Apparat-Komplex 1 auf analoge Art und Weise, dabei können die laufenden Resultate den Teilnehmern übermittelt werden und/oder in die Massenmedien 16.

15 Der zentrale Programm-Apparat-Komplex 1 und, in Abhängigkeit von den Einstellungen durch das Management, kann mit Hilfe der Statistikeinheit 8 statistische Daten bearbeiten, z.B. die Aktivität eines Teilnehmers und/oder mehrerer Teilnehmer und im Falle einer nichtkommerziellen besonderen Anwendung 9 des Typs „Quiz“ den Teilnehmer feststellen, der als Erster die richtige Antwort eingesandt hat.

20 Die Informationen über die Einführung neuer besonderer Anwendungen und Änderungen der bestehenden kann unter den Teilnehmern mittels der Einheit 7 zur Erzeugung von Rundsendungen und/oder die Massenmedien 16 verteilt werden.

25 In Abhängigkeit von den Anwendungen und/oder den Einstellungen des Systems durch das Management kann der Teilnehmer den laufenden Stand seines Kontos im Kreditinstitut 11 abfragen und gleichfalls an den zentralen Programm-Apparat-Komplex 1 Anforderungen über die Überweisungen von Mitteln von seinem Konto an das Kreditinstitut 11 oder auf sein Konto im Netz 3 stellen.

30 Das anzumeldende System unterscheidet sich prinzipiell von allen bekannten dadurch, dass es keine konstruktiven Änderungen, Modifikationen oder Zusätze zu den Peripheriegeräten erfordert. Als solche werden Standardterminals für Mobilfunk verwendet, insbesondere Mobiltelefone, dabei liegt die Hauptlast für Organisation und Durchführung von Spielen, Wahlen und Befragungen auf dem zentralen Programm-Apparat-Komplex 1 des Systems.

35 Die Verwendung der anzumeldenden Lösung im Vergleich mit allen anderen bekannten Mitteln analoger Bestimmung sichert die folgenden Vorteile:

- 40
- Abwesenheit der Unumgänglichkeit konstruktiver Änderung oder Erweiterung von Standardterminals für Mobilfunk, insbesondere von Mobiltelefonen,
 - Erweiterungen der funktionalen Möglichkeiten des Mobiltelefons zugunsten der Möglichkeit der Teilnahme an einem breiten Spektrum kommerzieller und nichtkommerzieller Spiele,
 - Gewährung der Möglichkeiten operativer Durchführung von Befragungen, Referenden,

45

 - Wahlen,
 - Erhöhung des Ertrags des Netzes durch Einbeziehen einer größeren Zahl neuer Nutzer, was zu einer Erweiterung des Assortiments an Geräten und Diensten des gegebenen Netzes und dadurch zur Senkung der Kosten der Geräte und Tarife führt;
 - Steigerung der Effektivität der Rückverbindung mit der Gemeinschaft der wirtschaftlich

50

 - aktiven Subjekte und Steuerungsorgane und als Folge eine Erhöhung der Effektivität der Steuerung selbst.

Industrielle Anwendbarkeit

55 Das vorgeschlagene Gerät kann industriell unter Verwendung der bekannten Technologien von

Bildung und Übertragung von Mitteilungen und technischen Mitteln des Mobilfunks gefertigt werden, was die Entsprechung des Nutzmodells dem Kriterium „Industrielle Verwendbarkeit“ (IA) bedingt.

5

Ansprüche:

1. System zur Durchführung von und Teilnahme an kommerziellen und nichtkommerziellen Spielen mit großer Teilnehmerzahl, ebenso Wahlen und Bevölkerungsbefragungen, bestehend aus einem Programm-Apparat-Komplex, peripheren Geräten und einem Netz zur Datenübertragung, *dadurch gekennzeichnet*, daß die peripheren Geräte als Mobilfunkterminals ausgebildet sind, und der zentrale Programm-Apparat-Komplex eine Einheit zur Wechselwirkung mit dem Netz, eine Einheit zur Teilnehmerregistrierung, eine Datenbank, eine Einheit zur Erzeugung von Rundsendungen, eine Statistikeinheit, Einheiten (9) für Anwendungen auf dem Gebiet der Spiele, Wahlen oder Befragungen, sowie eine Steuer-einheit enthält.
2. System nach Anspruch 1, *dadurch gekennzeichnet*, daß das Mobilfunkterminal als Mobiltelefon ausgeführt ist.
3. System nach Anspruch 1, *dadurch gekennzeichnet*, daß es zusätzlich eine Zahlungseinheit enthält, dabei ist der zentrale Programm-Apparat-Komplex mit einer Einheit zur Wechselwirkung mit der Zahlungseinheit ausgestattet.
4. System nach Anspruch 1, *dadurch gekennzeichnet*, daß der zentrale Programm-Apparat-Komplex mit einer Einheit zur Wechselwirkung mit dem Internet ausgestattet ist.
5. System nach Anspruch 1, *dadurch gekennzeichnet*, daß der zentrale Programm-Apparat-Komplex zusätzlich mit einer Einheit (15) zur Übermittlung der Ergebnisse an Massenmedien (16) ausgestattet ist.

Hiezu 1 Blatt Zeichnungen

35

40

45

50

55

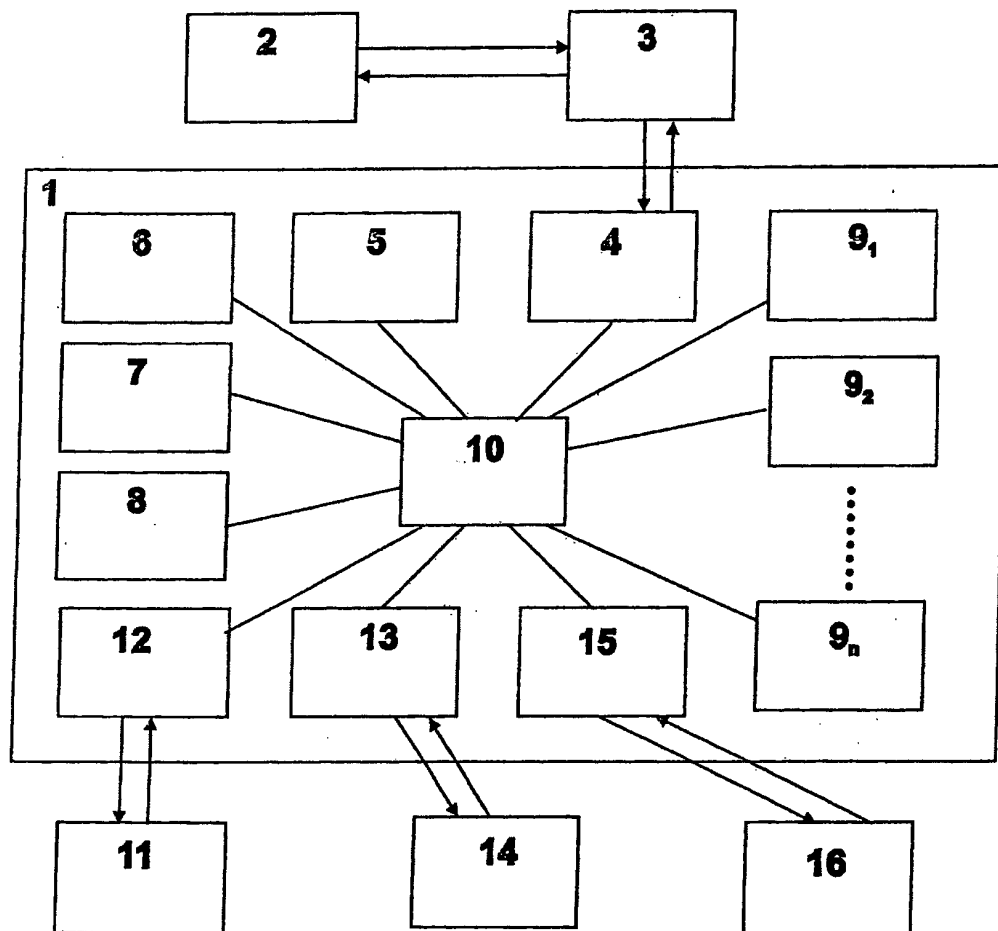


Fig.1

Klassifikation des Anmeldegegenstands gemäß IPC ⁸ : A63F 13/12 (2006.01); H04M 1/725 (2006.01); G06Q 99/00 (2006.01)		AT 009 323 U1		
Klassifikation des Anmeldegegenstands gemäß ECLA: A63F13/12, H04M1/725F1G				
Recherchierter Prüfstoff (Klassifikation): A63F, H04M, G06F				
Konsultierte Online-Datenbank: WPI, EPODOC, TXTEN, TXTDE, INSPEC, NPL				
Dieser Recherchenbericht wurde zu den am 05.02.2007 eingereichten Ansprüchen erstellt.				
Die in der Gebrauchsmusterschrift veröffentlichten Ansprüche könnten im Verfahren geändert worden sein (§ 19 Abs. 4 GMG), sodass die Angaben im Recherchenbericht, wie Bezugnahme auf bestimmte Ansprüche, Angabe von Kategorien (X, Y, A), nicht mehr zutreffend sein müssen. In die dem Recherchenbericht zugrundeliegende Fassung der Ansprüche kann beim Österreichischen Patentamt während der Amtsstunden Einsicht genommen werden.				
Kategorie ¹⁾	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch		
X	US 6 117 013 A (EIBA) 12. September 2000 (12.09.2000) <i>siehe gesamtes Dokument</i>	1-5		
	--			
Y	GB 2 373 361 A (XEROX COMPUTER SERVICES LTD) 18. September 2002 (18.09.2002) <i>siehe Zusammenfassung; Fig. 1; Figurenbeschreibung; Seite 1, Zeile 1 bis Seite 2, letzte Zeile; Ansprüche</i>	1-5		
	--			
Y	RU 2 102 790 C1 (LVOV DENIS ERNESTOVICH) 20. Jänner 1998 (20.01.1998) <i>siehe Zusammenfassung; Fig. 2; Figurenbeschreibung; Ansprüche</i>	1-5		
	--			
A	WO 2001 41093 A1 (SECURE ELECTRONIC COMMERCE PRO) 7. Juni 2001 (07.06.2001) <i>siehe gesamtes Dokument</i>	1-5		

¹⁾ Kategorien der angeführten Dokumente: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>X Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfindersicher Tätigkeit beruhend betrachtet werden.</p> <p>Y Veröffentlichung von Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann nicht als auf erfindersicher Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>A Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert.</p> <p>P Dokument, das von Bedeutung ist (Kategorien X oder Y), jedoch nach dem Prioritätstag der Anmeldung veröffentlicht wurde.</p> <p>E Dokument, das von besonderer Bedeutung ist (Kategorie X), aus dem ein älteres Recht hervorgehen könnte (früheres Anmeldedatum, jedoch nachveröffentlicht, Schutz in Österreich möglich, würde Neuheit in Frage stellen).</p> <p>& Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist.</p> </td> </tr> </table>			<p>X Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfindersicher Tätigkeit beruhend betrachtet werden.</p> <p>Y Veröffentlichung von Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann nicht als auf erfindersicher Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist.</p>	<p>A Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert.</p> <p>P Dokument, das von Bedeutung ist (Kategorien X oder Y), jedoch nach dem Prioritätstag der Anmeldung veröffentlicht wurde.</p> <p>E Dokument, das von besonderer Bedeutung ist (Kategorie X), aus dem ein älteres Recht hervorgehen könnte (früheres Anmeldedatum, jedoch nachveröffentlicht, Schutz in Österreich möglich, würde Neuheit in Frage stellen).</p> <p>& Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist.</p>
<p>X Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfindersicher Tätigkeit beruhend betrachtet werden.</p> <p>Y Veröffentlichung von Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann nicht als auf erfindersicher Tätigkeit beruhend betrachtet werden, wenn die Veröffentlichung mit einer oder mehreren weiteren Veröffentlichungen dieser Kategorie in Verbindung gebracht wird und diese Verbindung für einen Fachmann naheliegend ist.</p>	<p>A Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert.</p> <p>P Dokument, das von Bedeutung ist (Kategorien X oder Y), jedoch nach dem Prioritätstag der Anmeldung veröffentlicht wurde.</p> <p>E Dokument, das von besonderer Bedeutung ist (Kategorie X), aus dem ein älteres Recht hervorgehen könnte (früheres Anmeldedatum, jedoch nachveröffentlicht, Schutz in Österreich möglich, würde Neuheit in Frage stellen).</p> <p>& Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist.</p>			
Datum der Beendigung der Recherche: 12. Februar 2007	<input type="checkbox"/> Fortsetzung siehe Folgeblatt	Prüfer(in): Dipl.-Ing. KÖGL		

Hinweis

Die **Kategorien** der angeführten Dokumente dienen in Anlehnung an die Kategorien der Entgegenhaltungen bei EP- bzw. PCT-Recherchenberichten zur raschen Einordnung des ermittelten Stands der Technik.

Bitte beachten Sie, dass nach **der Zahlung der Veröffentlichungsgebühr** die **Registrierung** erfolgt und die **Gebrauchsmusterschrift veröffentlicht** wird, auch wenn die Neuheit bzw. der erforderlich erfinderische Schritt nicht gegeben ist. In diesen Fällen könnte ein allfälliger **Antrag auf Nichtig-erklärung** (kann von jedermann gestellt werden) zur Löschung des Gebrauchsmusters führen. Auf das Risiko allfälliger im Fall eines Nichtigkeitsantrags anfallender Prozesskosten (die gemäß §§ 40 bis 55 Zivilprozessordnung zugesprochen werden) darf hingewiesen werden.

Ländercodes von Patentschriften (Auswahl, weitere Codes siehe **WIPO ST. 3**.)

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

Die genannten Druckschriften können in der Bibliothek des Österreichischen Patentamtes während der Öffnungszeiten (Montag bis Freitag von 8 bis 12 Uhr 30, Dienstag von 8 bis 15 Uhr) unentgeltlich eingesehen werden. Bei der von der Teilrechtsfähigkeit des Österreichischen Patentamtes betriebenen Kopierstelle können **Kopien** der ermittelten Veröffentlichungen bestellt werden.

Über den Link <http://at.espacenet.com/> können **Patentveröffentlichungen am Internet** kostenlos eingesehen werden.

Auf Bestellung gibt die von der Teilrechtsfähigkeit des Österreichischen Patentamtes betriebene Serviceabteilung gegen Entgelt zu den im Recherchenbericht genannten Patentedokumenten allfällige veröffentlichte "**Patentfamilien**" (den selben Gegenstand betreffende Patentveröffentlichungen in anderen Ländern, die über eine gemeinsame Prioritätsanmeldung zusammenhängen) bekannt.

Auskünfte und Bestellmöglichkeit zu den Serviceleistungen erhalten Sie unter der Telefonnummer

+43 1 534 24 - 738 bzw. 739

Schriftliche Bestellungen:

per FAX Nr. + 43 1 534 24 – 737 oder per E-Mail an Kopierstelle@patentamt.at