

(12) NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES  
PATENTWESENS (PCT) VERÖFFENTLICHTE INTERNATIONALE ANMELDUNG

(19) Weltorganisation für geistiges Eigentum  
Internationales Büro



(43) Internationales Veröffentlichungsdatum  
20. Februar 2003 (20.02.2003)

PCT

(10) Internationale Veröffentlichungsnummer  
WO 03/015041 A2

- (51) Internationale Patentklassifikation<sup>7</sup>: G07F 17/32 (74) **Anwalt:** KUHNEN & WACKER; Patentanwalts-  
gesellschaft mbH, Prinz-Ludwig-Strasse 40A, 85354  
Freising (DE).
- (21) Internationales Aktenzeichen: PCT/EP02/09019
- (22) Internationales Anmeldedatum: 12. August 2002 (12.08.2002) (81) **Bestimmungsstaaten (national):** CA, JP, US.
- (25) Einreichungssprache: Deutsch (84) **Bestimmungsstaaten (regional):** europäisches Patent (AT,  
BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR,  
IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, SK, TR).
- (26) Veröffentlichungssprache: Deutsch
- (30) **Angaben zur Priorität:** 101 39 486.1 10. August 2001 (10.08.2001) DE **Veröffentlicht:**  
— ohne internationalen Recherchenbericht und erneut zu  
veröffentlichen nach Erhalt des Berichts
- (71) **Anmelder und** Zur Erklärung der Zweibuchstaben-Codes und der anderen  
(72) **Erfinder:** HREZUCH, Renata, B. [DE/DE]; Schiller-  
strasse 11, 10625 Berlin (DE). MAKRIS, Ralf, D. [DE/DE]; Schillerstrasse 11, 10625 Berlin (DE).  
Abkürzungen wird auf die Erklärungen ("Guidance Notes on  
Codes and Abbreviations") am Anfang jeder regulären Ausgabe  
der PCT-Gazette verwiesen.

(54) **Title:** SYSTEM FOR CARRYING OUT A VIRTUAL GAME OF CHANCE

(54) **Bezeichnung:** SYSTEM ZUR VERWIRKLICHUNG EINES VIRTUELLEN GLÜCKSSPIELS

(57) **Abstract:** The invention relates to a system for carrying out a virtual game of chance wherein telecommunication-network operators or providers (A, B, C) place the amount of telecommunication-call charge fees in a gambling winnings distribution station (16) as prize money for players. Said players can connect to a play venue simulation station (6) via a data transmission network (1) and an evaluation and booking station (10) in order to take part in the virtual game of chance. Selection of the play venue simulation station by the data input and receiving unit for taking part in the virtual game of chance of an individual player produces the basic credit capital for the corresponding player so that a direct input of money is not necessary for a player to take part. The telecommunication network operators or providers are compensated to their advantage for paying out winnings in the form of telecommunication charge credits by the total accrued amount of telecommunication charges.

(57) **Zusammenfassung:** Bei einem System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels werden von Telekommunikations-Netzbetreibern oder Providern (A, B, C) Telekommunikations-gebührenbeträge in einer Spielgewinn-Verteilungsstation (16) als Gewinne für Spieler bereitgehalten, die über ein Datenübertragungsnetzwerk (1) und eine Auswerte- und Buchungsstation (10) zur Teilnahme an dem virtuellen Glücksspiel mit einer Spielort-Simulationsstation (6) Verbindung aufnehmen können. Die Anwahl der Spielort-Simulationsstation zur Teilnahme an dem virtuellen Glücksspiel durch die Dateneingabe- und empfangseinheit eines Spielers allein bewirkt bereits die Gutschrift eines Spieleinsatz-Grundkapitals für den betreffenden Spieler, so dass ein unmittelbarer Geldeinsatz zur Aufnahme eines Spieles nicht notwendig ist. Die Telekommunikations-Netzbetreiber oder Provider werden für die Aussetzung von Gewinnen in Gestalt von Telekommunikations-Gebührengutschriften durch die insgesamt anfallenden Telekommunikationsgebühren zu ihren Gunsten entlohnt.

WO 03/015041 A2

Beschreibung**System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels**

5

Die Erfindung betrifft ein System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels mit an ein Datenübertragungsnetz, insbesondere das Internet, ankoppelbaren, jeweils einem Spieler zugeordneten Dateneingabe- und -empfangseinheiten, ferner mit mindestens einer ebenfalls an das Datenübertragungsnetz ankoppelbaren Spielort-Simulationsstation und mit einer damit verbundenen Auswerte- und Buchungsstation, welche eine Rechen-  
10 einrichtung enthält, die von Buchungsauftragssignalen und von Spieleinsatzauftragssignalen der Dateneingabe- und -empfangseinheiten und der Spielort-Simulationsstation gesteuert ist.

15

Es existiert gegenwärtig eine Vielzahl von über das Internet verfügbaren und anwählbaren Glücksspielsystemen, bei denen Spieler unter Geldeinsatz, etwa unter Verwendung ihrer Kreditkarte, an einem virtuellen Glücksspiel teilnehmen können.

20

Unabhängig von der Problematik der Legalität solcher Glücksspiele besteht jedoch der Bedarf nach lediglich den Spieltrieb befriedigenden Systemen der eingangs definierten Art im Zusammenhang mit der Möglichkeit des Aufbaus gleichsam als Begleiterscheinung wirksamer Geschäftsmodelle.

25

Dieser Bedarf wird erfindungsgemäß durch ein System mit den Merkmalen des anliegenden Anspruches 1 befriedigt. Vorteilhafte Ausgestaltungen und Weiterbildungen sind Gegenstand der dem Anspruch 1 nachgeordneten Patentansprüche, deren Inhalt hierdurch ausdrücklich zum Bestandteil der vorliegenden Beschreibung gemacht wird, ohne an dieser Stelle den Wortlaut zu  
30 wiederholen.

Der wesentliche Gedanke, welcher dem erfindungsgemäßen System zugrunde liegt, besteht darin, daß bereits die erste Anwahl des Glücksspielsystems durch einen seine Dateneingabe- und -empfangseinheit betätigenden Spielers in  
35

der Auswerte- und Buchungsstation einen „Grundkapital-Speichereintrag“ als virtuelles Anfangsguthaben auslöst, der vom Spieler durch mögliche Spielgewinne derart vermehrt werden kann, daß der Spieler eine Spielgewinn-Verteilungsstation dazu veranlassen kann, den dem Grundkapitaleintrag und dem Spielgewinn  
5 entsprechenden Speichereintrag der Auswerte- und Buchungsstation ganz oder teilweise in eine Telekommunikationsgebühren-Gutschrift umbuchen zu lassen, die dem eigenen Telekommunikationsgebührenkonto des Spielers oder, aufgrund Buchungsauftrag des Spielers, auch einem fremden Telekommunikationsgebührenkonto gutgeschrieben werden kann.

10

Der Buchungsauftrag des Spielers kann eine Gutschrift auf dem Telekommunikationsgebührenkonto bei dem Provider, über den die laufende Verbindung zustande gekommen ist, oder auch bei einem wählbaren anderen Provider fordern. Auch kann der Buchungsauftrag wählbar Flat-Rates oder,  
15 getrennt, Telekommunikations- und Internetgebühren betreffen.

Aufgrund der statistischen Gewinnchancen eines virtuellen Glücksspiels können es sich der betreffende Provider, welcher das System zur Verwirklichung des virtuellen Glücksspiels zur Verfügung stellt, sowie insbesondere  
20 Telekommunikations-Netzbetreiber oder Telekommunikations-Provider leisten, sowohl den ersten Speichereintrag als Spieleinsatz-Grundkapital als auch Telekommunikationsgebühren-Gewinnbeträge gleichsam auszuloben, da insgesamt das Telekommunikationsgebührenvolumen bei der Verwirklichung des virtuellen Glücksspiels gegenüber den Gebühren aufgrund des den Spielern zur  
25 Verfügung gestellten Grundkapitals und aufgrund der Telekommunikationsgebühren-Beiträge als Gewinne vielfach höher ist.

Die durch das hier angegebene System ermöglichte Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels kann als eine solche mit freiem Eintritt bezeichnet werden,  
30 wobei ein geldwerter Aufwand des Spielers nur dadurch zustande kommt, daß der Spieler bei nur langsamer Vermehrung seines Speichereintrags in der Auswerte- und Buchungsstation über eine längere Zeit hinweg die Telekommunikationskanäle über das Datenübertragungsnetz, insbesondere das Internet, in Anspruch nimmt und dadurch Telekommunikationsgebühren-Beträge  
35 investiert bzw. verbraucht. Eine Verfolgung des Telekommunikationsweges über

das Internet kann hierbei zur ordnungsgemäßen Aufteilung der vom Spieler gleichsam „eingesetzten“ Telekommunikationsgebühren erforderlich sein.

Bei einer bevorzugten Ausführungsform der Erfindung zeichnet sich ein System der hier angegebenen Art dadurch aus, daß ein Glücksspiel im wesentlichen ohne anfänglichen Geldwerteinsatz verwirklicht wird und daß das angegebene System bei dieser Ausführungsform charakteristischer Weise drei ineinanderlegende Untersysteme umfaßt, nämlich ein Spielsystem, ein Gewinnssystem und ein Informationsaustauschsystem.

10

Bei dieser speziellen Ausführungsform erlangen Spieler Zugang zu dem Spielsystem durch Informationshergabe, sei es, durch Eingabe der Absenderadresse, durch Angabe bestimmter persönlicher Daten, die ein Spieler auch beim Betreten einer Spielbank abgeben müßte, sei es durch das von bestimmten Detektormitteln aufgenommene Anwählen von Web-Site's von werbenden Unternehmen.

15

Diese Aktivitäten des Spielers bewirken bei dieser speziellen Ausführungsform in einem besonderen Speicher einer Auswerte- und Buchungsstation das Ansammeln eines keinerlei Geldwert entsprechenden Spieleinsatzbetrages, der als Speichereintrag in der Auswerte- und Buchungsstation dem Spieler gutgeschrieben wird und über den der Spieler verfügungsberechtigt bleibt, und mit dem der Spieler in ein Spielgeschehnis eintreten kann, das von der Spielort-Simulationsstation zu den Empfangseinrichtungen oder Wiedergabeeinrichtungen am Orte des Spielers übertragen wird.

20

25

Bei dieser speziellen Ausführungsform, bei der eine besondere Gewinnsschleife an die Spielgewinn-Verteilungsstation für Gutschriften von Telekommunikations-Betragsgewinnen angefügt ist, umfaßt diese Gewinnsschleife einen gleichsam von Sponsoren und Partnern des Systems gespeisten Gewinnvorrat, aus dem die Spieler entsprechend ihrem Speichereinsatz nach dem Prinzip first-in-first-out kaufen können, wobei die Sponsoren und Partner im Speicher der Spielgewinn-Verteilungsstation Gewinnzusagen abspeichern, welche

30

durch Datenmaterial aus der Auswerte- und Buchungsstation des Systems oder einer gesonderten Verrechnungsstation gleichsam entlohnt werden.

5 Eine Abrechnungsschleife über die Spielgewinn-Verteilungsstation und die Sponsoren bildet somit eine dritte Informationsschleife, welche die erstgenannte Informationsschleife speist.

10 Nachfolgend werden Ausführungsbeispiele des hier vorgeschlagenen Systems anhand der Zeichnungen näher erläutert. In diesen zeigen:

15 Figur 1 ein System der hier angegebenen Art in schematischer und stark vereinfachter Darstellungsweise unter Verwendung von Blocksymbolen, wobei eine Spielgewinn-Verteilungsstation als Gewinne Gutschriften von Telekommunikationsgebühren vermittelt; und

20 Figur 2 eine ähnliche Darstellung wie Figur 1 von einem weiter ausgeschalteten System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels, wobei dieses System zusätzlich eine Sachgewinnvermittlung durch die Spielgewinn-Verteilungsstation vorsieht.

25 Das in Figur 1 gezeigte System enthält ein Datenübertragungsnetzwerk 1, vornehmlich in Gestalt des Internet, an welches über Provider 2 Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3, 4 und 5 angekoppelt sind. Die Dateneingabe- und -empfangseinheiten sind jeweils Spielern zugeordnet, welche an einem Internet-Glücksspiel teilnehmen wollen. Die Dateneingabe- und -empfangseinheiten haben die Gestalt von Personalcomputern (beispielsweise 3) oder mobilen oder tragbaren Rechnern oder Laptops (beispielsweise 4) oder von mit Sichtanzeige ausgestatteten Mobiltelefonen oder Handys (beispielsweise 5).

30 Ein weiterer wesentlicher Bestandteil des hier angegeben Systems ist eine Spielort-Simulationsstation 6. In dieser werden über das Internet 1 übertragbare und in den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 darstellbare elektrische Bildinformationssignale erzeugt, welche einen Spielort und/oder eine Spielart simulieren, beispielsweise also ein Kartenspiel oder ein Roulettespiel oder dergleichen. Bestimmte Spielsituationen, welche über den Gewinn oder den

35

Verlust eines Spieles entscheiden, werden durch einen Zufallsgenerator 7 in der Spielort-Simulationsstation eingegeben und den zu den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 übertragenen Bildinformationssignalen aufgeprägt. Anstelle des Zufallsgenerators 7 kann auch eine Einblendung von Spielsituationen eines tatsächlichen Spielortes 8 mittels einer Fernsehaufnahmekamera 9 erfolgen derart, daß der Zufallsgenerator 7 durch ein tatsächliches Spielgeschehnis gleichsam ersetzt wird.

Die Teilnahme der Spieler, welche die Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 innehaben und sich zur Teilnahme an dem virtuellen Spielgeschehnis in der Spielort-Simulationsstation 6 in das Internet 1 einwählen, wird durch eine Auswerte- und Buchungsstation 10 gesteuert. Diese enthält in einem Abschnitt 11 Detektormittel zur Feststellung und gegebenenfalls Überprüfung bestimmter von einem Spieler an seiner Dateneingabe- und -empfangseinheit 3 bzw. 4 bzw. 5 eingegebener Datensätze und Speichermittel zur Speicherung dieser Datensätze, welche die jeweiligen Spieler bzw. ihre Dateneingabe- und -empfangseinheit 3 bzw. 4 bzw. 5 charakterisieren.

Sobald ein Spieler über seine Dateneingabe- und -empfangseinheit 3 bzw. 4 bzw. 5 und den zugehörigen Provider 2 sowie das Internet 1 zur Teilnahme an dem virtuellen Glücksspiel die Auswerte- und Buchungsstation 10 anwählt, wird dem betreffenden Spieler in einem ihm zugeordneten Speicher 12 ein gewisser Speichereintrag als Spieleinsatz-Grundkapital gutgeschrieben.

Die Auswerte- und Buchungsstation 10 empfängt vor Abschluß eines virtuellen Glücksspiels in der Spielort-Simulationsstation 6 Buchungsauftragssignale und Speichereinsatzauftragssignale von den Dateneingabe- und empfangseinheiten, und nach Beendigung eines virtuellen Glücksspiels entsprechende Ergebnissignale von der Spielort-Simulationsstation 6, derart, daß die Auswerte- und Buchungsstation 10 sodann feststellt, welcher der die Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 innehabenden Spieler einen Gewinn oder einen Verlust zu verzeichnen hat. Diese Gewinne oder Verluste werden in den Speichern 12 dann zu dem eingangs registrierten virtuellen Anfangsguthaben als „Spieleinsatz-Grundkapital“ hinzu addiert oder hiervon abgezogen.

Entschließt sich ein die Dateneingabe- und –empfangseinheiten 3 bis 5  
innehabender Spieler aus dem virtuellen Glücksspiel auszusteigen, so geschieht  
dies entweder dann, wenn der betreffende Spieler feststellt, daß sein  
5 Speichereintrag in dem ihm zugeordneten Speicherabschnitt 12 der Auswerte- und  
Buchhaltungsstation 10 entleert ist, oder dann, wenn sich der Spieler entschließt,  
für einen durch Gewinne vermehrten Speichereintrag eine Gutschrift auf einem für  
ihn geführten Telekommunikationsgebühren-Belastungskonto zu erwerben.

10 Zu diesem Zwecke unterhalten Telekommunikations-Netztreiber oder –  
Provider A oder B oder C in dem System eine Spielgewinn-Verteilungsstation 16,  
welche mit der Auswerte- und Buchungsstation 10 in Verbindung steht, wobei  
diese Verbindung beispielsweise auch über das Datenübertragungsnetz 1 geführt  
sein kann. Die Spielgewinn-Verteilungsstation 16 steht außerdem mit den  
15 Telekommunikations-Netzbetreibern oder –Providern A, B und C entweder  
unmittelbar oder mittelbar oder über das Datenübertragungsnetzwerk 1 in  
Verbindung und schließlich ist aus Figur 1 auch eine Verbindung zwischen der  
Spielgewinn-Verteilungsstation 16 und den einzelnen Dateneingabe- und  
-empfangseinheiten 3, 4 und 5 erkennbar.

20 Die Telekommunikations-Netzbetreiber A, B und C liefern an die  
Spielgewinn-Verteilungsstation 16 Daten, die von den Dateneingabe- und –  
empfangseinheiten 3, 4 und 5 anwählbar sind und aus denen ersichtlich ist, zu  
welchem „Umrechnungskurs“ in den Dateneingabe- und –empfangseinheiten in  
den Speicherabschnitten 12 gutgeschriebene Speichereinträge als Spielgewinne  
25 schließlich in Telekommunikationsgebühren-Beträge umgewechselt werden  
können.

Unter Steuerung durch die Dateneingabe- und –empfangseinheiten und durch  
30 die Auswerte- und Buchungsstation erfolgt dann ein Buchungsauftrag von der  
Spielgewinn-Verteilungsstation 16 aus, der ein  
Telekommunikationsgebührenkonto des betreffenden Spielers oder einer von ihm  
begünstigten Person erreicht, wobei diese Konten bei dem in Figur 1 gezeigten  
Ausführungsbeispiel etwa bei den Netzbetreibern oder Providern A, B oder C

geführt werden. Speicher für die einzelnen Konten sind in Figur 1 mit 21 bzw. 22 bzw. 23 bezeichnet.

Der Fachmann erkennt, daß die Auswerte- und Buchungsstation 10 und die  
5 Spielgewinn-Verteilungsstation 16 nicht notwendigerweise örtlich getrennt ausgebildet sein müssen, sondern auch an ein- und demselben Ort vorgesehen sein können.

Weiter ist in Figur 1 angedeutet, daß Buchungsauftragssignale, welche von  
10 den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bzw. 4 bzw. 5 ausgehen und die Spielgewinn-Verteilungsstation 16 erreichen, auch solche Telekommunikationsgebührenkonten betreffen können, die nicht der auftraggebenden Dateneingabe- und -empfangseinheit zugeordnet sind, wie in Figur 1 durch neben den Einheiten 3 bis 5 eingezeichnete Mobilfunk-  
15 Handapparate 24, 25 und 26 angedeutet ist. Hier könnte es sich natürlich auch um andere Datennetzwerk-Endgeräte handeln, für die Telekommunikationsgebührenkonten geführt werden.

In diesem Zusammenhang sei erwähnt, daß die  
20 Telekommunikationsgebührengutschrift nicht notwendigerweise elektronisch zu erfolgen hat, sondern gemäß der Ausführungsform nach den im Zusammenhang mit Figur 2 erläuterten Prinzipien auch etwa durch gemäß Gewinnanforderung erfolgende Zusendung einer Telefonkarte als „Sachpreis“ geschehen kann.

Bei der Ausführungsform nach Figur 2 enthält der Abschnitt 11 der  
25 Auswerte- und Buchungsstation 10 Detektormittel zur Feststellung der Anwahl ganz bestimmter Adressen von an das Datenübertragungsnetzwerk 1 bzw. das Internet angeschlossenen Teilnehmern 13 bzw. 14 bzw. 15, vornehmlich Werbungsgebern, in Zuordnung zur Adresse der anwählenden Dateneingabe- und  
30 -empfangseinheit 3 bzw. 4 bzw. 5, also in Zuordnung zur Adresse des anwählenden Spielers, und schließlich Speichermittel zur Fixierung eben dieses Sachverhaltes.

Dies bedeutet, daß der Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation bei  
35 der Ausführungsform nach Figur 2 bei der Anwahl der Spielort-Simulationsstation

6 durch einen Spieler einen diesen charakterisierenden Datensatz detektiert und speichert und außerdem während des Spielgeschehnisses oder in Zeiträumen danach detektiert und speichert, welchen der an das Internet angeschlossenen Teilnehmern 13, 14 oder 15 der betreffende Spieler angewählt hat, beispielsweise, um dessen Web-Site zu lesen.

Dieser Datensatz wird von dem Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 entweder abrufbar bereitgehalten oder auf eine gesonderte Verrechnungsstation 16a übertragen, wie in der Zeichnungsfigur 2 angedeutet ist, wobei dieser Datensatz zu weiter unten angegebenen Zwecken bereitgehalten wird.

Außerdem dient der Datensatz zur Einstellung der auch in der Ausführungsform nach Figur 1 vorgesehenen, den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3, 4 und 5 jeweils zugeordneten Speichern 12 der Auswerte- und Buchungsstation 10. Die den Speichern 12 zugeordnete logische Schaltung der Auswerte- und Buchungsstation ist so ausgebildet, daß in den Speichern 12 ebenso wie bei der Ausführungsform nach Figur 1 jeweils dann ein erster Speichereintrag erfolgt, wenn ein Spieler an den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 eine Anwahl des Systems zur Verwirklichung des virtuellen Glücksspiels vornimmt, wobei dieser Speichereintrag wiederum das Spieleinsatz-Grundkapital ist. Der Speichereintrag in den Speichern 12 erhöht sich, wenn der Spieler eine richtige Spielentscheidung für das in der Spielort-Simulationstation 6 simulierte Spiel getroffen hat, oder der Speichereintrag erniedrigt sich, wenn der Spieler die falsche Spielentscheidung getroffen hat, also verloren hat. Außerdem erfolgt eine Erhöhung des Speichereintrags im Speicher 12 dann, wenn der betreffende Spieler bei bereits vorhandenem Grundkapital in einem Speicherabschnitt einen der Teilnehmer 13 bis 15 anwählt, so daß der Spieler durch sein Interesse an einem der Teilnehmer 13 bis 15 in Abhängigkeit von der Meldung der vorerwähnten Detektormittel des Abschnittes 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 belohnt wird. Rückkoppelungs- und Verknüpfungskreise in Zuordnung zu den einzelnen Speicherbereichen 12 sorgen dafür, daß eine Speichereintragserhöhung in den Speichern 12 nur dann stattfindet, wenn ein Grundkapital-Speichereintrag aufgrund der Anwahl des vorliegenden Systems durch den Spieler und

gegebenenfalls aufgrund der Eingabe charakteristischer Daten eines Spielers an einer der Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3, 4 oder 5 stattgefunden hat.

Bei der Ausführungsform nach Figur 2 enthält die Spielgewinn-  
5 Verteilungsstation 16 außer der die Telekommunikationsgebühren-  
Beitragsangebote der Netzbetreiber A und B anzeigenden und für eine Verbuchung  
als Gewinn bereithaltenden Einheit einen Glücksspiel-Sachpreise-  
Buchhaltungsrechner 30. An das Datenübertragungsnetz 1, insbesondere das  
10 Internet, angekoppelte Teilnehmer 13, 14 und 15 speisen den Glücksspiel-  
Sachpreise-Buchhaltungsrechner mit Daten entsprechend Glücksspiel-Sachpreisen,  
welche von dem betreffenden Teilnehmer 13, 14 oder 15 ausgesetzt werden, bei-  
spielsweise also 5 Mountainbikes, ein Kraftfahrzeug, eine Ferienreise oder eine  
Wohnungseinrichtung.

15 Die Ankoppelung des Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechners 30 der  
Spielgewinn-Verteilungsstation 16 an das Datenübertragungsnetz 1 bewirkt, daß  
sowohl die Dateneingabe- und -empfangsstationen 3 bis 5, als auch unter deren  
Steuerung, die Auswert- und Buchungsstation mit dem Glücksspiel-Sachpreise-  
Buchhaltungsrechner 30 in Verbindung treten können und zwar mit folgendem  
20 Ergebnis:

Hat ein Spieler in dem ihm zugeordneten Speicherabschnitt 12 einen  
erhöhten Speichereintrag angesammelt, der sich aus dem Grundkapital, aus  
Anwahlen der Teilnehmer 13 bis 15 und aus Spielgewinnen aufgrund der  
25 Koppelung zwischen der Spielort-Simulationsstation 6 und der Auswerte- und  
Buchungsstation 10 akkumuliert hat, so kann der Spieler den Speichereintrag nicht  
nur ganz oder teilweise als Telekommunikationsgebühren-Betragsgutschrift bei  
einem der Netzbetreiber oder Provider A, B verbuchen lassen, sondern kann  
wahlweise in dem Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechner 30 aus den durch  
30 Zusagen repräsentierten Gewinnen einen Gewinn gegen seinen Gewinn-  
Speichereintrag eintauschen, wobei der Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungs-  
rechner 30 den so gleichsam „gekauften“ Gewinn aus der Gewinnliste austrägt und  
der Speichereintrag in dem einem Spieler zugeordneten Speicherabschnitt 12  
entsprechend vermindert wird.

First-in-first-out-Register des Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechners 30 sorgen dafür, daß der zuerst Zugriff auf einen Gewinn anmeldende Spieler auch zuerst bedient wird.

5 Bei der Ausführungsform nach Figur 2 ist eine zumindest teilweise automatische Entlohnung der Sachpreiszusagen der Teilnehmer 13, 14 und 15 durch Herausgabe eines Datenschatzes aus dem Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 vorgesehen, wie durch die strichpunktierten Linien in Figur 2 angedeutet ist, welche mit 18 bezeichnet sind. Die Übertragung des die Belohnung  
10 für die zugesagten Sachpreise darstellenden Datenschatzes kann entweder unmittelbar aus dem Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 heraus erfolgen oder geschieht über die Verrechnungsstation 16a.

Der Fachmann erkennt, daß, wie bereits gesagt, die Auswerte- und  
15 Buchungsstation 10 und die Spielgewinn-Verteilungsstation 16 nicht notwendigerweise an verschiedenen Orten gelegen sein müssen, sondern auch zusammengelegt werden können. Weiter ergibt sich für den Fachmann, daß die Bauteile 10, 16 und 16a sowohl hardwaremäßig als auch softwaremäßig verwirklicht werden können.

20

## Ansprüche

1. System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels mit an ein Datenübertragungsnetz (1), insbesondere das Internet, ankoppelbaren, jeweils einem Spieler zugeordneten Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5), ferner mit mindestens einer ebenfalls an das Datenübertragungsnetz ankoppelbaren Spielort-Simulationsstation (6) und mit einer damit verbundenen Auswerte- und Buchungsstation (10), welche eine Recheneinrichtung enthält, die von Buchungsauftragungssignalen und von Spieleinsatzauftragungssignalen der Dateneingabe- und -empfangseinheiten und von Signalen der Spielort-Simulationsstation (6) gesteuert ist, dadurch gekennzeichnet,
- daß die Auswerte- und Buchungsstation (10) erste Detektormittel zur Feststellung und Prüfung bestimmter, von einem Spieler an seiner Dateneingabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) eingegebener Datensätze und zur davon abhängigen Auslösung eines ersten Speichereintrags in einem der betreffenden Dateneingabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) zugeordneten Speicher (12) der Auswerte- und Buchungsstation (10) aufweist, wobei dieser Speichereintrag als virtuelles Anfangsguthaben oder Spieleinsatz-Grundkapital dient;
- daß die Auswerte- und Buchungsstation (10) Buchungsauftragungssignale zur Veränderung des jeweiligen Speichereintrags für einen Spieler auch von der Spielort-Simulationsstation (6) zur Speichereintragsverminderung entsprechend einem verlorenen Spiel oder zur Speichereintragserhöhung entsprechend einem gewonnenen Spiel gemäß dem von der Spielort-Simulationsstation (6) gesteuerten Spielausgang empfängt;

daß mit dem Datenübertragungsnetzwerk (1) eine Spielgewinn-Verteilungsstation (16) gekoppelt ist, welche in einem Gewinnspeicher zu den Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) am jeweiligen Spielerort übertragbare Telekommunikationsgebühren-Betragsanzeigen als wählbare Gewinne bereithält; und

daß die Spielgewinn-Verteilungsstation (16), insbesondere über das Datenübertragungsnetzwerk (1), mit der Auswerte- und Buchungsstation (10) und mit den Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) derart gekoppelt ist, daß ein Spieler einen in der Auswerte- und Buchungsstation (10) insbesondere durch Spielgewinne akkumulierten Speichereintrag ganz oder teilweise als Gutschrift von Telekommunikationsgebühren auf ein insbesondere an der betreffenden Dateneingabe- und -empfangseinheit eingebautes eigenes oder fremdes Telekommunikationsgebührenkonto bei mindestens einem Telekommunikations-Netzbetreiber oder -Provider verbuchen lassen kann

2. System nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der mindestens eine Telekommunikations-Netzbetreiber oder -Provider (A, B) über das Datenübertragungsnetzwerk (1) Telekommunikationsgebühren-Gutschriftaufträge von der Spielgewinn-Verteilungsstation (16) unter Steuerung durch die betreffende Dateneingabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) und unter Steuerung durch die Spielgewinn-Verteilungsstation (16) empfängt.

3. System nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) so ausgebildet sind, daß sie zumindest bei Wahl bestimmter Adressen von an das Datenübertragungsnetz (1) angeschlossenen Teilnehmern (13, 14, 15), insbesondere Inhabern von Inter-

net-Web-Site's, durch den betreffenden Spieler auch ihre Senderadresse ausgeben und daß die Auswerte- und Buchungsstation (10) zweite Detektormittel zur Feststellung der Anwahl der bestimmten Adressen und der zugehörigen Senderadresse enthält und abhängig von Ansprechen der zweiten Detektormittel den Speichereintrag in dem genannten Speicher (12) ändert.

4. System nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß in der Spielort-Simulationsstation (6) eine elektronische Bildsignal-Generatorschaltung vorgesehen ist, welche über das Datenübertragungsnetz (1) zu den Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) der Spieler übertragbare und dort darstellbare, ein Glücksspielgeschehnis, insbesondere mittels eines Zufallgenerators (7), simulierende elektrischen Bildsignale erzeugt.

5. System nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die von den Spielern an ihren Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) eingebba-ren bestimmten Daten nach Senderadressen geordnet in einen Speicher (11) der Auswerte- und Buchungsstation (10) oder einer gesonder-ten Verrechnungsstation (16a), welche ebenfalls mit dem Datenübertra-gungsnetz (1) gekoppelt ist, abrufbar bereitgehalten sind.

6. System nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielgewinn-Verteilungsstation zusätzlich ein Glücksspiel-Sachpreise-Buchhal-tungsrechner (30) enthält, welcher Bilddarstellungen und/oder Be-schreibungen von Sachpreisen in Gestalt abrufbarer elektrischer Bildsignale, sowie die ggf. ver-fügbare Anzahl solcher Sachpreise gespeichert hält , und

- 5 daß entsprechend der zeitlichen Reihenfolge der Aufträge Buchungsauftrags-  
signale von einer Datenein-gabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) eines Spie-  
lers und Speichereintragsbe-stätigungssignale der Auswerte- und Buchungs-  
station in dem Buchhaltungsrech-ner (30) die Reservierung eines Sachpreises  
für einen Spieler auslösen.
7. System nach einem der Ansprüche 1 bis 6 dadurch gekennzeichnet, daß die  
10 Daten-eingabe- und -empfangseinheiten interaktive Datennetzwert-  
Endgeräte sind.
8. System nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß  
15 min-de-stens einige der Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) Per-  
sonalcom-puter (3) sind.
9. System nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß  
20 minde-stens einige der Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) trag-  
bare Rechner oder Laptops (4) sind.
10. System nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß  
25 min-de-stens einige der Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) Mo-  
biltelekom-munikationsgeräte (5) mit Sichtanzeige sind.

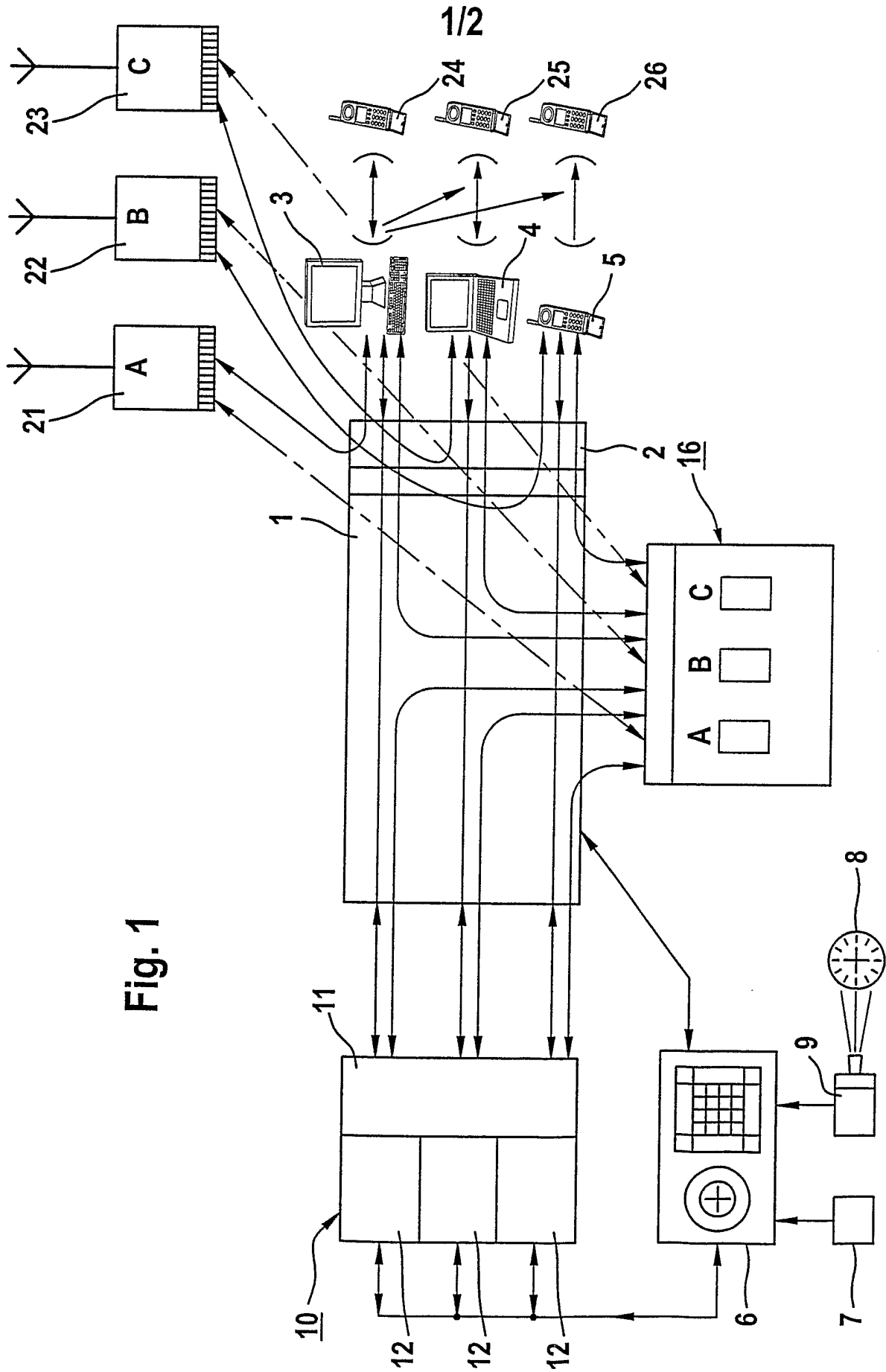


Fig. 1

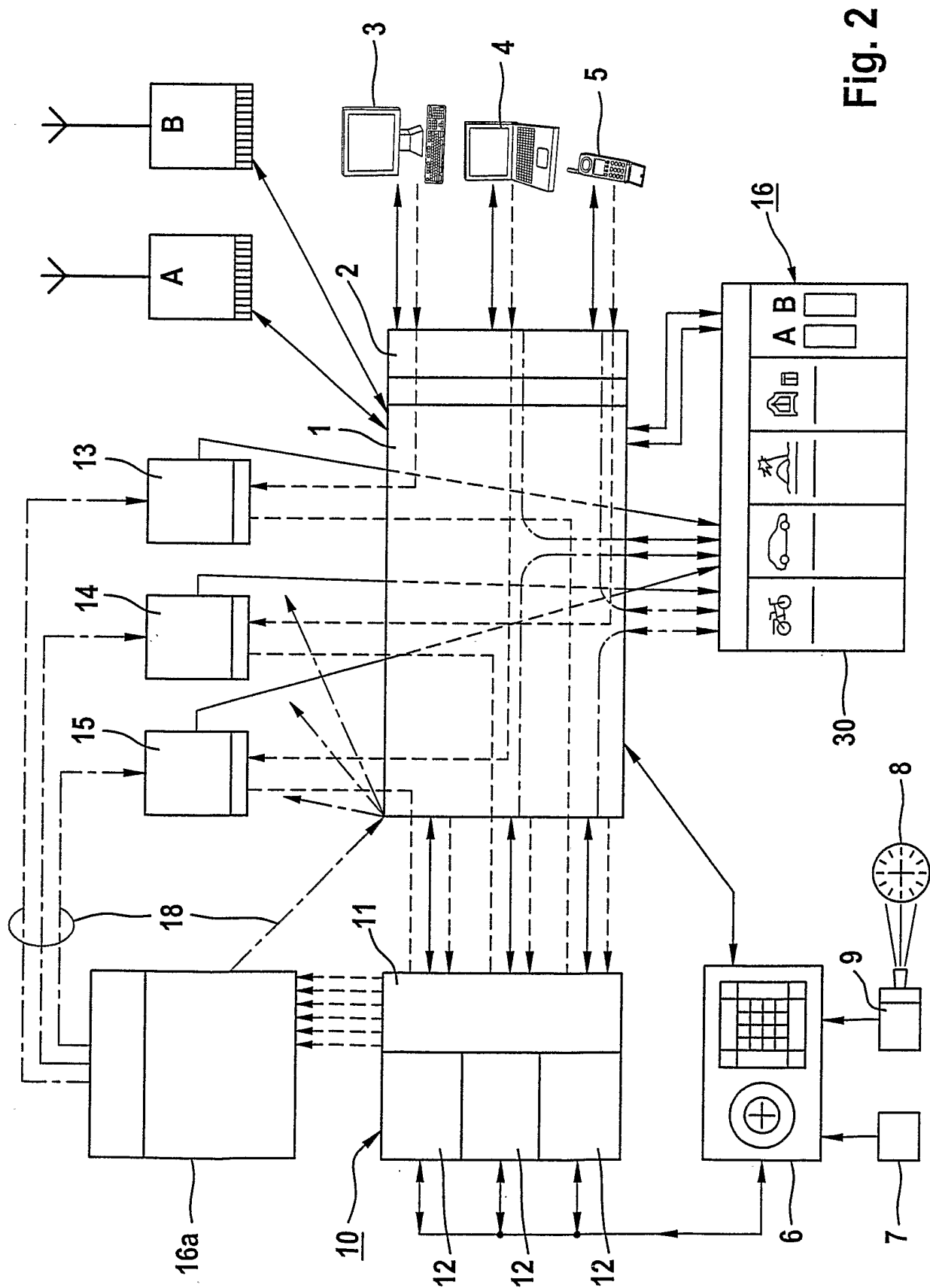


Fig. 2