

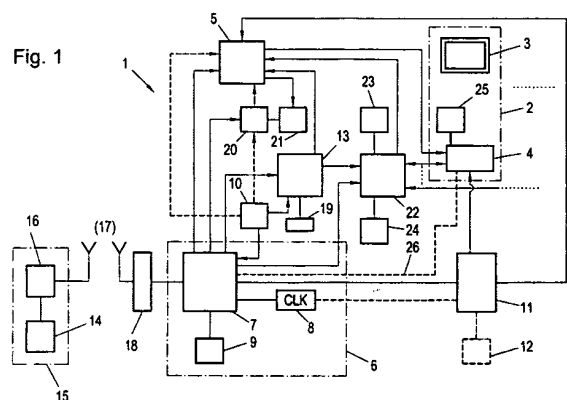
(12) **Gebrauchsmusterschrift**

(21) Anmeldenummer: GM 449/05 (51) Int. Cl.<sup>7</sup>: A63F 13/00  
(22) Anmeldetag: 2005-07-01 A63F 5/00, 13/10  
(42) Beginn der Schutzdauer: 2007-04-15  
(45) Ausgabetag: 2007-06-15

(73) Gebrauchsmusterinhaber:  
SCIENTIFIC GAMES HOLDINGS  
LIMITED  
DUBLIN 4 (IE).

(54) **ELEKTRONISCHE WETTEINRICHTUNG IN DER ART VON ROULETTE**

(57) Elektronische Wetteinrichtung (1) in der Art von Roulette mit einer Anzeigeeinheit (3) samt zugehöriger Anzeige-Steuereinheit (5) zur bildlichen Wiedergabe einer Roulette-Kesseleinrichtung (32) samt umlaufender Kugel (36), mit wenigstens einer Eingabeeinheit (4) zum Eingeben von zu wettenden Symbolen, mit einer Zeitsteuereinheit (6) zur Vorgabe von zeitlichen Grenzen beim Wettvorgang, wobei diese Grenzen mit Hilfe der Anzeige-Steuereinheit (5) als Kugelumlauf-Grenze an der Anzeigeeinheit (3) wiedergebbar sind, mit einem Quotenbestimmungsmodul (13), das abhängig von den von der Zeitsteuereinheit (6) zugeführten vorgegebenen zeitlichen Grenzen unterschiedliche Gewinnquoten für die einzelnen Symbole festlegt, mit einem Zufallsgenerator (14) zum Erzeugen und Übermitteln von Zufallsgrößen als Gewinnssymbole sowie vorzugsweise als Parameter für die Berechnung eines unrundten Kugel-Umlaufs, und mit einer Vergleichs- und Auswertereinheit (22) zum Vergleichen der gewetteten Symbole mit Gewinn-Symbolen und zur Bestimmung und Anzeige von Gewinnen bei Symbolübereinstimmungen.



**Wichtiger Hinweis:**

Die in dieser Gebrauchsmusterschrift enthaltenen Ansprüche wurden vom Anmelder erst nach Zustellung des Recherchenberichtes überreicht (§ 19 Abs.4 GMG) und lagen daher dem Recherchenbericht nicht zugrunde. In die dem Recherchenbericht zugrundeliegende Fassung der Ansprüche kann beim Österreichischen Patentamt während der Amtsstunden Einsicht genommen werden.

Die Erfindung betrifft eine elektronische Wetteinrichtung in der Art von Roulette sowie ein Verfahren zum rechnergestützten Wetten von Symbolen, insbesondere Zahlen, in der Art von Roulette.

5 Roulette wird üblicherweise an einem Roulette-Tisch gespielt, wobei die Spieler am Tisch sitzen und auf Zahlen, Gruppen von Zahlen, die Farbe Rot oder die Farbe Schwarz wetten. Der Wettvorgang wird durch einen Croupier gesteuert, der händisch eine Kugel in eine Roulette-Kesseleinrichtung einwirft sowie das Ende von Wettannahmen erklärt. Auf welche Zahl dann beim Spielablauf die Kugel fällt, ist nicht ganz exakt zufällig, da der umlaufende Roulette-Kessel  
10 ebenso wie der händische Einwurf der Kugel durch den Croupier einen gewissen Einfluss auf das Spielergebnis hat.

Es ist nun Aufgabe der Erfindung, ein vergleichbares Roulette-Spiel in elektronischer Form zu ermöglichen, wobei die Zufälligkeit des jeweiligen Spielergebnisses ebenso sichergestellt werden kann wie die Möglichkeit des Mitspielens und Wettens einer praktisch beliebigen Anzahl  
15 von wettenden Personen, insbesondere auch in einer dezentralen Form, ohne räumliche Beschränkung aufgrund der Größe eines Roulette-Tisches.

Zur Lösung dieser Aufgabe sieht die Erfindung eine elektronische Roulette-Wetteinrichtung  
20 sowie ein Verfahren zum rechnergestützten Wetten von Symbolen in der Art von Roulette, wie in den unabhängigen Ansprüchen definiert, vor. Besonders vorteilhafte Ausführungsformen und Weiterbildungen sind in den jeweiligen abhängigen Ansprüchen angegeben.

Beim vorliegenden „elektronischen Roulette“ wird somit auf einer Anzeigeeinheit, insbesondere  
25 einem Bildschirm eines Spieler-Terminals, ein Roulette-Kessel, beispielsweise in dreidimensionaler, schaubildlicher Darstellung, wiedergegeben, und nach Darstellung des Einwerfens einer Kugel in der Art eines Video-Films wird das Umlaufen der Roulette-Kugel im Roulette-Kessel wiedergegeben. Eine erste Phase dieses Wettvorgangs ist durch ein erstes zeitliches Limit begrenzt, das durch eine Zeitsteuereinheit vorgegeben wird, wobei diese erste zeitliche Grenze  
30 beispielsweise durch einen relativ weit außen im Roulette-Kessel liegenden Kreis von der Anzeigeeinheit angezeigt werden kann. Wenn die Kugel, die anfangs relativ gut angenähert einer Kreisbahn folgt, zunehmend weiter nach innen gelangt, wobei die Bahn ungefähr spiralförmig bis elliptisch, allgemein unrund, verläuft, so erreicht die Kugel nach einer gewissen Zeitdauer, etwa nach 30 s oder 1 min, diese erste zeitliche Grenze, d.h. den ersten Kreis. Bis zu diesem  
35 Zeitpunkt können die im Roulette-Kessel durch Kugelaufnahmen vorgegebenen Symbole, z.B. die Zahlen 1 bis 12, mit festen (Gewinn-)Quoten, z.B. 11:1, gewettet werden. Ähnlich wie beim herkömmlichen Roulette-Spiel ist im Übrigen im „Kessel“ auch eine „0“ vorgesehen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Kugel auf eine gewettete Zahl fällt, ist somit 1:12.

40 Wenn die Kugel die erste Grenze, also den ersten Kreis, erreicht hat, wird bevorzugt der Kugel-Umlauf mit Hilfe einer Stoppeinheit für eine vorgegebene Zeitdauer, z.B. 20 s, angehalten, um so den Spielern noch für diese Zeitdauer die Eingabe von Wetten, d.h. von Symbolen bzw. Zahlen, auf die sie ihre Wetten platzieren wollen, zu ermöglichen. Dabei wird die jeweils verbleibende Restzeit, etwa in Sekundenabständen, laufend angezeigt.

45 Danach startet die Wiedergabe des Kugel-Umlaufs neuerlich, und die Kugel läuft in immer mehr unrunder Umläufen weiter einwärts, bis sie eine zweite zeitliche Grenze, bevorzugt wiederum an der Anzeigeeinheit dargestellt durch einen Kreis, also einen zweiten, inneren Kreis, im Roulette-Kessel, erreicht. Die Wiedergabe wird neuerlich gestoppt, und bevorzugt wird nun die  
50 Wiedergabe „zurückgespult“ und wiederholt, wobei diese Video-Wiederholung (mit Hilfe eines Wiederholmoduls) gegebenenfalls auch mehrmals erfolgen kann.

Während dieser Phase des Wettvorgangs, wenn sich die Kugel vom ersten bis zum zweiten Kreis fortbewegt, und während der Wiedergabe-Wiederholungen, wenn die Kugel den zweiten  
55 Kreis erreicht hat, werden den einzelnen Symbolen bzw. Zahlen mit Hilfe eines Quotenbestim-

mungsmoduls verschiedene Gewinn-Quoten zugeordnet, wobei die Zuordnung entsprechend einer mit Hilfe eines Zufallsgenerators ermittelten Zufallsgröße erfolgt und dem unrunder Umlauf der Kugel - der in dieser Phase immer stärker zu erkennen ist - zu entsprechen. In dieser Phase ist es aufgrund des unrunder Umlaufs der Kugel Spielern mit Rouletteerfahrung möglich, mit einer gewissen, wenn auch geringen Wahrscheinlichkeit das Spielergebnis abzuschätzen, d.h. abzuschätzen, in welche Aufnahme, bei welcher Zahl bzw. bei welchem Symbol, die Kugel endgültig landen wird; demgemäß können geübte Spieler dann entweder die ihrer Ansicht nach wahrscheinlicheren Symbole - mit niedrigeren Quoten - wetten oder aber mit hohem Risiko die möglicherweise eher unwahrscheinlichen Symbole wetten. Die Anzeige der Gewinn-Quoten in dieser Phase erfolgt bevorzugt sektorweise, jeweils in Zuordnung zu den Kugelaufnahmen bzw. den zugehörigen, im Inneren des Roulette-Kessels dargestellten Symbolen bzw. Zahlen. Theoretisch wäre es aber auch denkbar, in einem eigenen Wiedergabebereich der Anzeigeeinheit die einzelnen Symbole mit den zugehörigen Quoten in Tabellenform anzuzeigen. Der besseren Übersicht wegen, auch weil die Spieler dem Lauf der Kugel im Roulette-Kessel folgen, wird jedoch die sektorweise Wiedergabe der Quoten bevorzugt.

In dieser Phase, wenn sich die Kugel von der ersten zeitlichen Grenze zur zweiten zeitlichen Grenze, somit gemäß Wiedergabe auf dem Bildschirm vom ersten Kreis zum zweiten Kreis bewegt, kann je nach Zielvorstellung und Ausstattung der gegebenen Einrichtung vorgesehen werden, dass keine Wetten angenommen werden, und zwar im Hinblick auf die sich ändernden Gewinn-Quoten bzw. den damit verbundenen Aufwand, je nach Zeitpunkt des Platzierens einer Wette die richtige Gewinn-Quote festzuhalten; oder aber es kann vorgesehen werden, wenn das System entsprechend ausgerüstet ist, beim Platzieren von Wetten in dieser Phase, wenn sich die Kugeln zwischen den beiden Grenzen bzw. Kreisen bewegt, die jeweilige Wettinformation z.B. mit einem Zeitstempel zu versehen oder mit der jeweiligen Quote sofort zu koordinieren, so dass die Höhe der Gewinn-Quote eindeutig zugeordnet wird, wodurch eine Annahme von Wetten bei den veränderlichen Quoten ermöglicht wird.

Die Platzierung von Wetten ist jedoch wie vorstehend dargelegt insbesondere möglich und vorgesehen, wenn die Kugel die zweite Grenze bzw. den zweiten Kreis erreicht hat, und wenn es zu den Wiedergabe-Wiederholungen kommt, wobei dann die bei Erreichen dieser zeitlichen Grenze endgültig fixierten unterschiedlichen Gewinn-Quoten beim Wetten der unterschiedlichen Zahlen zugrunde gelegt werden.

Schließlich wird, nach Erreichen des zweiten Kreises durch die Kugel, und nach den Wiedergabe-Wiederholungen, der Ablauf des Kugel-Umlaufs in der Video-Wiedergabe fortgesetzt, wobei nun jedoch keine Wetten mehr platziert werden können. Schließlich erreicht die Kugel in der Video-Simulation eine vorgegebene Kugelaufnahme, entsprechend einem vorgegebenen Symbol oder einer vorgegebenen Zahl, wobei dieses Symbol bzw. diese Zahl mit Hilfe des Zufallsgenerators zuvor bestimmt worden war. Die Zufallsgröße, die durch den Zufallsgenerator bestimmt wird, geht auch mit Vorteil als Parameter bei der rechnerischen Bestimmung der Kugelumlaufbahn zwischen dem ersten Kreis und dem zweiten Kreis ein, wobei in dieser Phase des Wettablaufs wie erwähnt veränderliche Quoten für die einzelnen zu wettenden Symbole bzw. Zahlen bestimmt und angezeigt werden. In dieser Phase, wenn sich die Kugel vom ersten zum zweiten Kreis bewegt, können die Quoten beispielsweise in Sekunden-Abständen oder aber in Abständen von 3 s oder 5 s jeweils neu berechnet und angezeigt werden, wobei sich beispielsweise im Fall von 12 Zahlen die Quoten von ursprünglich der festen Quote von 11:1 laufend auf Werte beispielsweise zwischen 3:1 (für die wahrscheinlicheren Symbole) und 50:1 (für die unwahrscheinlicheren Symbole) verändern können. Diese mit technischen Mitteln bewerkstelligte Quotenbestimmung, je nach Phase des Wettablaufs, erleichtert den Spielern das Platzieren von Wetten, und die Verwendung eines Zufallsgenerators zur Erzeugung von Zufallsgrößen (Zufallszahlen) als Basis für die Gewinnsymbole sowie für den Parameter bei der Berechnung des jeweiligen Kugel-Umlaufs verhindert, dass individuelle Einflussgrößen, wie etwa das händische In-Drehung-Versetzen des Roulette-Kessels und das Einwerfen der Kugel, in das Spielergebnis eingehen können.

Durch das bevorzugte Anhalten des Kugel-Umlaufs an zumindest einer zeitlichen Grenze bzw. an einem Kreis, vorzugsweise an beiden zeitlichen Grenzen bzw. Kreisen, für eine vorgegebene Zeitdauer ermöglicht es, dass Spieler, die sich bis dahin nicht für ein Symbol entscheiden konnten, nunmehr ihre Wette platzieren können. Zur eventuellen Unterstützung dient dabei nach Erreichen des zweiten Kreises durch die Kugel die erläuterte Wiederholung der Video-Wiedergabe. Insgesamt kann die Zeitdauer für einen Spielablauf oder Wettvorgang in der Größenordnung von einigen wenigen Minuten liegen.

Das vorliegende Wettsystem kann einfach als Spiel, ohne tatsächliche Wetteinsätze, installiert sein, es kann aber auch, um eine entsprechende anregende Spielweise vorzusehen, das Platzieren von Wetten unter Festlegen von jeweiligen Wetteinsätzen erfolgen. Die Wetteinsätze werden dabei bevorzugt elektronisch eingegeben, wobei gegebenenfalls die jeweiligen Wetteinsatz-Beträge von einer Chipkarte mit ursprünglich eingezahltem Gesamtbetrag abgebucht werden, und wobei auch etwaige Gewinne auf dieser Chipkarte gutgeschrieben werden können. Eine andere Möglichkeit besteht darin, in einem Speicher eines Rechners für die jeweiligen Spieler entsprechend deren Wünschen und Vorauszahlungen Konten einzurichten, wobei dann die Wetteinsätze von diesen Konten abgebucht und die Gewinne auf diesen Konten gutgeschrieben werden. Eine derartige Vorgangsweise mit in einem Rechner geführten Konten bzw. mit Chipkarten oder dergl. elektronischen Karten ist an sich von anderen Systemen, wie elektronischen Lotto-Systemen oder Sportwetten-Systemen her, bekannt und braucht hier nicht weiter erläutert zu werden.

Die Erfindung wird nachfolgend anhand von bevorzugten Ausführungsbeispielen, auf die sie jedoch nicht beschränkt sein soll, und unter Bezugnahme auf die beiliegende Zeichnung noch weiter erläutert. Es zeigen: Fig. 1 schematisch in einer Art Blockschaltbild eine elektronische Wetteinrichtung in der Art von Roulette gemäß der Erfindung; Fig. 2 in einem Ablauf-Diagramm ein Beispiel für den Ablauf eines Wettvorgangs mit einer solchen Wetteinrichtung; und die Fig. 3 bis 10 schematische Darstellungen einer Roulette-Kesseleinrichtung, zum Teil mit umlaufender Kugel, wie sie auf der Anzeigeeinheit gemäß Fig. 1 in der Art eines Videos wiedergegeben werden kann, wobei die Fig. 3 bis 10 verschiedene Phasen während des Spielablaufs gemäß Fig. 2 zeigen.

Die in Fig. 1 schematisch gezeigte elektronische Wetteinrichtung 1 zum Durchführen eines Spiels oder einer Wette in der Art von Roulette enthält ein Spieler-Terminal 2, das mit einer Anzeigeeinheit 3, insbesondere einem Bildschirm entsprechend einem Computer-Bildschirm, und mit einer Spieler-Eingabeeinheit 4 ausgerüstet ist. Selbstverständlich sind im Normalfall mehrere solcher Spielerkonsolen oder -terminals 2 parallel zueinander vorgesehen, um einer Anzahl von Spielern, z.B. 20 Spielern oder 50 Spielern, die Teilnahme an dem mit Hilfe der Einrichtung 1 realisierten Roulette-Spiel zu ermöglichen. Soweit daher in Fig. 1 nur eine solche Spielerkonsole 2 gezeigt ist, sollte zu verstehen sein, dass diese Konsole 2 stellvertretend für eine größere Anzahl von Konsolen dargestellt ist.

Die Anzeigeeinheit 3 wird durch eine Anzeige-Steuereinheit 5 angesteuert, um eine Video-Wiedergabe beim Durchführen eines Roulette-Wettvorgangs, wie nachstehend anhand der Fig. 2 sowie 3 bis 10 noch näher erläutert werden wird, zu realisieren. Weiter ist eine Zeitsteuereinheit 6 vorgesehen, die beispielsweise durch eine zentrale Steuer- und Verwaltungseinheit 7 gebildet sein kann, der eine Uhr bzw. ein Taktgeber 8 sowie ein Speicher 9 zugeordnet sind, wobei auch eine allgemeine Eingabeeinheit 10 vorgesehen ist. Diese zentrale Rechneinheit, d.h. die zentrale Steuer- und Verwaltungseinheit, nachstehend kurz Zentraleinheit 7 genannt, steuert die Anzeige-Steuereinheit 5 zum Starten einer Roulette-Video-Wiedergabe an, ebenso wie sie das Erreichen von zwei zeitlichen Grenzen - entsprechend Vorgaben, die über die allgemeine Eingabeeinheit 10 erfolgt sind - auf Basis einer zugehörigen Zeitmessung ab Start der Video-Wiedergabe feststellt (vgl. den Taktgeber 8) und dann die Anzeige-Steuereinheit 5 bzw. eine Stoppeinheit 11 entsprechend ansteuert.

In Abwandlung der vorstehend angesprochenen Betriebsweise kann die Stoppeinheit 11 auch autonom agieren, wobei sie dann beispielsweise mit dem Taktgeber 8 verbunden sein (s. die strichlierte Linie in Fig. 1) und einen eigenen Speicher 12 aufweisen kann, um bei Erreichen der vorgegebenen, im Speicher 12 abgelegten zeitlichen Grenzen entsprechende Stoppsignale zum Ansteuern der Anzeige-Steuereinheit 5 zwecks Anhaltens der Wiedergabe auf der Anzeigeeinheit 3 zu erzeugen. Ein wesentliches Merkmal ist hier auch, dass bei Vorhandensein einer derartigen Stoppeinheit 11 letztere nach Erreichen der zweiten zeitlichen Grenze die Spieler-Eingabeeinheit 4 insofern blockieren kann, als dann ab diesem Zeitpunkt selbsttätig die Eingabe von weiteren Wetten von den Spielern gesperrt werden kann.

Um abhängig von der jeweiligen Phase im Wettablauf, also beispielsweise vom Start bis zum Erreichen der ersten zeitlichen Grenze und sodann vom Wiederbeginn an dieser ersten zeitlichen Grenze bis zu einer zweiten zeitlichen Grenze, unterschiedliche (Wett- bzw. Gewinn-) Quoten bestimmen zu können, ist ein eigenes Quotenbestimmungsmodul 13 vorgesehen, das die entsprechenden Steuersignale, insbesondere was die zeitlichen Grenzen anlangt, von der Zentraleinheit 7 zugeführt erhält. Auch erhält das Quotenbestimmungsmodul 13 von der Zentraleinheit 7 eine Information betreffend Zufallsgröße zugeführt, um in der zweiten Phase des Wettvorgangs, von der ersten zeitlichen Grenze bis zur zweiten zeitlichen Grenze, die Quoten entsprechend der Zufallsgröße laufend zu modifizieren, abhängig von einem Algorithmus, in dessen Parameter die genannte Zufallsgröße eingeht, und in Entsprechung zu einem ungerunden Umlauf der Kugel im Roulette-Kessel, wie auf der Anzeigeeinheit 3 dargestellt.

Die genannte Zufallsgröße wird mit Hilfe eines Zufallsgenerators 14 erzeugt, welcher an sich direkt der Zentraleinheit 7 zugeordnet sein könnte, bevorzugt jedoch, wenn über einen Zentralrechner 15 mehrere Wetteinrichtungen 1 an verschiedenen Orten verwaltet werden sollen, zentral an der Stelle dieses Zentralrechners 15 mit einer eigenen Rechner- und Übertragungseinheit 16 installiert wird. Die Zufallsgröße oder Zufallszahl kann beispielsweise über eine Satellitenverbindung 17 zu den einzelnen Wetteinrichtungen 1 übertragen werden, und dementsprechend ist der jeweiligen Zentraleinheit 7 der Wetteinrichtung 1 eine Sender/Empfänger-Schnittstelle 18 zugeordnet, um die Kommunikation mit dem zentralen Rechner oder Server 15 zwecks Anfordern bzw. Empfang der Zufallszahl durchzuführen.

In der ersten Phase eines Wettablaufs, vom Start an bis zum Erreichen der ersten zeitlichen Grenze, kann das Quotenbestimmungsmodul 13 fest vorgegebene, von der Anzahl der zu wettenden Symbole oder Zahlen (z.B. die Zahlen 0 und 1 bis 12) abhängige Quoten bestimmen. Danach, nämlich in der zweiten Phase, kann das Quotenbestimmungsmodul 13 die jeweiligen veränderlichen Quoten, beispielsweise in Abständen von 1 s, 3 s oder 5 s jeweils selbständig berechnen, es ist jedoch auch denkbar, abhängig von der zugeführten Zufallsgröße die jeweiligen Quoten aus einer von verschiedenen Tabellen in einem Speicher 19 auszulesen und der Wiedergabe über die Anzeige-Steuereinheit 5 zuzuführen.

Wie bereits erwähnt werden die vorgegebenen zeitlichen Grenzen an der Anzeigeeinheit 3 bevorzugt durch Kreislinien in der Roulette-Kesseleinrichtung veranschaulicht, wie dies nachfolgend auch noch näher anhand der Fig. 3 bis 10 erläutert werden wird. Wie ebenfalls erwähnt wird zumindest bei Erreichen des zweiten Kreises auch bevorzugt selbsttätig eine Wiederholung der Video-Wiedergabe, und zwar der letzten Phase vor dem Zeitpunkt, wenn die umlaufende Kugel den zweiten Kreis erreicht, gestartet, und hierfür ist der Anzeige-Steuereinheit 5 bevorzugt ein eigenes Wiederholmodul 20 zugeordnet, wobei weiter auch ein Speichermodul 21 vorgesehen ist, das die entsprechenden Bilddaten für diese Phase von der Anzeige-Steuereinheit 5 zugeführt erhält, und von dem diese für die Video-Wiederholung erforderlichen Bilddaten unter Ansteuerung durch das Wiederholmodul 20 wieder ausgelesen werden. Das Wiederholmodul 20 ist dabei bevorzugt derart ausgelegt, dass es die gewünschte Video-Wiedergabe in Rückwärtsrichtung wie auch in Vorwärtsrichtung ablaufen lassen kann, um so diese unmittelbar vor Erreichen der zweiten zeitlichen Grenze gelegene Phase der Video-Wiedergabe in der Art eines Zurückspulens und Vorwärtsspulens insbesondere mehrfach

wiederzugeben. Die Zeitdauer der Phase sowie die Anzahl, wie oft wiederholt wird, kann mit Hilfe der Zentraleinheit 7 und der Eingabeeinheit 10 im Vorhinein, z.B. auf 20 oder 30 s, festgelegt worden sein.

- 5 Die Einrichtung 1 enthält sodann noch eine Vergleichs- und Auswerteinheit 22, die einerseits mit der Spieler-Eingabeeinheit 4 (genau genommen mit allen zur Einrichtung 1 gehörigen Spieler-Eingabeeinheiten 4) und andererseits mit dem Quotenbestimmungsmodul sowie auch mit der Zentraleinheit 7, zwecks Zuführung der Gewinnsymbol-Information, verbunden ist. Der Vergleichs- und Auswerteinheit 22 ist beispielsweise ein Speicher 23 für die Speicherung der  
10 von den einzelnen Spieler gewetteten Symbole bzw. Zahlen sowie weiter ein Speicher oder Speicherbereich 24 für die Speicherung des jeweiligen Gewinnsymbols zugeordnet.

Für den Fall, dass mit echten Wetteinsätzen auf die jeweiligen Symbole gewettet werden soll, kann der Spieler-Eingabeeinheit 4 eine eigene Chipkarten- und Speichereinheit 25 zugeordnet  
15 sein, wobei mit Hilfe der Eingabeeinheit 4 beim Wetten von Symbolen und Eingeben von Wetteinsätzen hierfür entsprechende Abbuchungen von einem auf einer eingeführten Chipkarte festgelegten Guthaben vorgenommen werden. Umgekehrt können dann, wenn ein Spieler auf ein Symbol oder eine Zahl gewettet hat, die bzw. das gewinnt, die entsprechenden Gewinne,  
20 entsprechend den durch das Quotenbestimmungsmodul 13 festgelegten Quoten, von der Vergleichs- und Auswerteinheit 22 an die Spieler-Eingabeeinheit 4 übermittelt werden, um so eine entsprechende Gutschrift in der Chipkarte über die Einheit 25 zu veranlassen.

Selbstverständlich ist es aber auch möglich, eine entsprechende Kontoführung über die Zentraleinheit 7 und den dieser zugeordneten Speicher 9 zu installieren, so dass anstatt der vorerwähnten dezentralen Kontoführung eine zentrale Kontoführung in der Zentraleinheit 7 für alle  
25 Spieler bewerkstelligt wird, wobei die entsprechenden Spieler-Eingabeeinheiten 4 über eine in Fig. 1 strichliert gezeichnete Verbindung 26 mit der Zentraleinheit 7 zu verbinden sind.

Nachfolgend soll nun ein konkreter Wettablauf unter Bezugnahme auf die Fig. 2 einerseits bzw.  
30 auf die Fig. 3 bis 10 andererseits beispielhaft noch näher erläutert werden.

Gemäß Fig. 2 wird ein konkreter Wettvorgang mit einem Startschritt 30 (beispielsweise durch eine entsprechende Start-Eingabe seitens eines Spielleiters über die allgemeine Einheit 10 oder  
35 aber automatisch über die Zentraleinheit 7) begonnen. Gemäß einem Block 31 folgt sodann zur Einführung der teilnehmenden Spieler einleitend das Abspielen einer Information in Form eines Video-Films mit Hilfe der Anzeigeeinrichtung 3, angesteuert durch die Anzeige-Steuereinheit 5. Der Start eines solchen Einführungs-Videos ist beispielhaft in Fig. 3 veranschaulicht, wobei in Fig. 3 eine Roulette-Kesseleinrichtung 32 mit einem inneren Ring von Kugelaufnahmen 33  
40 sowie zugehörigen Gewinnsymbolen, hier in Form von Zahlen „1“ bis „12“, veranschaulicht sind. Weiter ist in Fig. 3 auch ein 0-Sektor 34 gezeigt.

Gemäß Block 35 in Fig. 2 wird sodann der eigentliche Wett- oder Spielablauf gestartet, wobei in der entsprechenden Video-Simulation, d.h. in der Spielablauf-Wiedergabe an der Anzeigeeinheit 3, das Einwerfen einer Kugel 36 (s. z.B. Fig. 5), beispielsweise mit Hilfe einer in die  
45 Wiedergabe eingespielten Hand 37, s. Fig. 4, veranschaulicht wird. Gemäß Block 38 erfolgt dann die Wiedergabe eines Kugel-Umlaufs von diesem Start weg bis zu einem Zeitpunkt, zu dem die Kugel 36 einen ersten Kreis 39, gemäß einer ersten zeitlichen Grenze, erreicht. In dieser ersten Phase des Wettablaufs werden mit Hilfe des Quotenbestimmungsmoduls 13 feste Quoten, z.B. 11:1, ausgegeben und gegebenenfalls angezeigt, und bei Erreichen des ersten Kreises 39 wird  
50 die Wiedergabe des Wettablaufs beispielsweise mit Hilfe der Stoppeinheit 11 angehalten. Im Ablaufdiagramm von Fig. 2 wird demgemäß bei einem Abfragefeld 40 laufend abgefragt, ob das erste zeitliche Limit, d.h. der erste Kreis 39, erreicht ist, und wenn nein, wird mit der Wiedergabe des Kugel-Umlaufs und mit der Anzeige der festen Quoten fortgesetzt. Wenn jedoch diese erste zeitliche Grenze erreicht wird, wird nunmehr gemäß Block 41 in Fig. 2 die Wiedergabe des  
55 Kugel-Umlaufs im Roulette-Kessel 32 wie erwähnt gestoppt, und während einer vorgegebenen

Zeitdauer  $\Delta T1$ , z.B. 20 s oder 30 s lang, können nun noch Wetten zu den festen Quoten von den Spielern platziert werden. Die Restzeit von  $\Delta T1$  wird dabei laufend angezeigt, s. z.B. die Anzeige „01 s“ sowie die Quoten-Anzeige „11/1“ in Fig. 5. Im Diagramm gemäß Fig. 2 wird währenddessen bei einem Feld 42 laufend abgefragt, ob die vorgegebene Zeitdauer  $\Delta T1$  abgelaufen ist oder nicht; wenn nicht, wird zum Block 41 zurückgekehrt, im anderen Fall wird die Wiedergabe des Wettablaufs sodann gemäß Block 43 in Fig. 2 fortgesetzt.

Die Kugel 36 läuft nun im Bereich zwischen dem die erste zeitliche Grenze symbolisierenden äußeren Kreis 39 und einem weiter innen liegenden, eine zweite Grenze angegebenden Kreis 44, wobei in dieser zweiten Phase ein durch eine Zufallsgröße bzw. durch davon abgeleitete Parameter vorgegebener unrunder Umlauf der Kugel 36 simuliert wird. Durch den im weiteren Verlauf immer stärker bemerkbaren „unrunden“ Umlauf der Kugel 36 können geübte Spieler mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit darauf schließen, in welches Aufnahmefach 33 endgültig die Kugel 36 „fallen“ wird, und sie können dies daher beim Platzieren ihrer Wetten mit einbeziehen. Umgekehrt werden entsprechend diesem unrunder Kugel-Umlauf, d.h. genauer entsprechend den durch die Zufallsgröße gegebenen Parametern, nunmehr unterschiedliche Quoten für die einzelnen Zahlen bzw. Symbole mit Hilfe des Quotenbestimmungsmoduls 13 bestimmt und an der Anzeigeeinheit 3 zur Anzeige gebracht, wie dies auch aus Fig. 6 hervorgeht. Diese Anzeige der Quoten erfolgt dabei bevorzugt in der dargestellten sektorweisen Zuordnung zu den Zahlen, um so den Spielern einen optimalen Überblick zu gewährleisten.

Während der Zeit, in der sich die Kugel 36 vom ersten, äußeren Kreis 39 zum zweiten, inneren Kreis 44 bewegt, sind für das Spiel zwei Varianten denkbar. Gemäß der ersten Variante werden während dieser Zeit (während also die Kugel 36 zwischen dem ersten Kreis 39 und dem zweiten Kreis 44 umläuft) keine Wetten vom System akzeptiert, und die Anzeige der unterschiedlichen, sich ändernden Quoten kann von den Spielern insofern verwertet werden, als bestimmte Trends in der Quotenentwicklung festgestellt und in Hinblick darauf, in welches Aufnahmefach 33 letztlich die Kugel 36 fallen wird, umgesetzt werden können. Während dieser Zeit, bewirkt die Stoppeinheit 11 und/oder die Zentraleinheit 7 eine Sperre etwaiger Wetteingaben der Spieler an der Eingabeeinheit 4.

Gemäß der zweiten Variante kann während dieser Zeit, wenn sich also die Kugel 36 vom äußeren Kreis 39 zum inneren Kreis 44 bewegt, ein Wetten seitens der Spieler zugelassen werden, wobei je nach Zeitpunkt der Platzierung der Wette (über die Eingabeeinheit 4) entweder in Echtzeit sofort die zu jeder Wette zugehörige Gewinn-Quote (die vom Quotenberechnungsmodul 13 bestimmt wird) hinzugefügt und von der Vergleichs- und Auswerteeinheit 22 vorläufig im Speicher 23, in dem die Wettdateien gespeichert werden, abgelegt wird oder die Wettdateien mit einem Zeitstempel versehen und im Speicher 23 abgelegt werden; im Speicher 24 können dann abgesehen von den jeweiligen Gewinnsymbolen auch die Gewinn-Quoten mit dem zugehörigen Zeitstempeln in Zuordnung zu den Gewinnsymbolen abgelegt werden, um so bei einem Vergleich der gewetteten Symbole (die aus dem Speicher 23 ausgelesen werden) mit den Gewinnsymbolen (die aus dem Speicher 24 ausgelesen werden) auch gleichzeitig die jeweiligen, vom Zeitpunkt des Platzierens der Wette abhängigen Gewinn-Quoten zuordnen zu können.

In Fig. 6 ist konkret bereits jene Situation dargestellt, in der die Kugel 36 den zweiten, inneren Kreis 44, also das zweite zeitliche Limit, erreicht hat, wobei dies im Diagramm gemäß Fig. 2 beim Feld 45 abgefragt wird. Zu diesem Zeitpunkt wird die Annahme von weiteren Wetten erlaubt, und zwar zu den angegebenen unterschiedlichen Quoten, und es folgt zur zusätzlichen Information der Spieler und als weiterer Anreiz für sie eine Wiederholung der letzten Phase, z.B. der letzten 10 s, 20 s oder 30 s, des Wettablaufs, bevor die Kugel 36 den inneren Kreis 44 erreicht hat, wobei insbesondere auch ein Rückwärtslauf und Vorwärtslauf in der Wiedergabe erfolgen kann. Diese Wiederholung der Wiedergabe kann überdies mehrmals erfolgen und wird durch das Wiederholmodul 20 von Fig. 1 gesteuert. Die Anzahl Male bzw. die Zeit hierfür wird entsprechend einem Anfragefeld 48 in Fig. 2 abgefragt.

Wenn diese Wiedergabe-Wiederholung beendet wird, kann kurzzeitig ein Standbild, mit der Kugel 36 am inneren, zweiten Kreis 44, gezeigt werden, wobei auch der Hinweis wiedergegeben werden kann, dass nun keine Wetten mehr möglich sind. Diese Situation ist in Fig. 7 veranschaulicht und entspricht in der Darstellung von Fig. 2 dem Block 49. Im Anschluss daran wird gemäß Block 50 das „Video“ mit der umlaufenden Kugel 36 vom zweiten Kreis 44 bis zum Ende weiter gespielt, wobei keine Wetten mehr möglich sind. Diese Situation ist in Fig. 8 veranschaulicht, wobei auch in einem Anzeigefeld 51, beispielsweise Laufband-artig, die Gewinnquoten für die einzelnen Zahlen am Ende des Wettens angezeigt werden.

Die Situation am Ende der Wiedergabe des Wettablaufs, gemäß Block 52 in Fig. 2, ergibt sich aus Fig. 9, wobei beispielhaft die Kugel in einem der beiden Aufnahmefächer 33 für die Zahl „6“ angekommen ist. (Wie ersichtlich sind im vorliegenden Ausführungsbeispiel jeder einer Wette zugänglichen Zahl zwei Kugel-Aufnahmefächer 33 zugeordnet.) Es folgt sodann noch eine Anzeige der Gewinnssituation, s. Fig. 10, mit Angabe der Quoten, unter Hervorhebung der tatsächlichen Gewinn-Quote (gemäß Fig. 10 beispielsweise 7/1) und mit Anzeige des endgültigen Gewinn-Symbols, hier der Zahl 6.

Gemäß einem Abfragefeld 53 in Fig. 2 kann nun abgefragt werden, ob ein Neustart erfolgen soll (was beispielsweise auch als „default value“ vorgegeben sein kann), und wenn ja, wird zum Start 30 des Ablaufdiagramms von Fig. 2 zurückgekehrt. Im anderen Fall wird das Ende des Wettablaufs beim Feld 54 erreicht.

Selbstverständlich ist es auch möglich, als zu wettende Symbole mehr oder weniger Zahlen oder aber auch andere Symbole, wie Figuren etc., vorzusehen. Weiters ist es denkbar, die gesamte Steuerung des Wettablaufs in einer Zentrale (s. den Sever-Rechner 15 in Fig. 1) zu implementieren und dezentral, in Spiellokalen, und die Spielerkonsolen 2 sowie die erforderlichen Kommunikationseinheiten und Schnittstellen vorzusehen. Auch ist es möglich, in der zweiten Phase des Wettablaufs, wenn die Kugel vom 1. Kreis 39 zum 2. Kreis 44 „rollt“, geänderte Gewinn-Quoten für die einzelnen Symbole einmal zu berechnen und dann dies Quoten festzuhalten (und nicht laufend neu zu bestimmen). Auf diese Weise wird der Ablauf für die Spieler übersichtlicher, abgesehen davon, dass es auch einfacher ist, den jeweiligen Wetten die richtige Quote zuzuordnen, da sich diese in der genannten Phase dann nicht mehr ändern.

## 35 Ansprüche:

1. Elektronische Wetteinrichtung (1) in der Art von Roulette, mit einer Anzeigeeinheit (3) samt zugehöriger Anzeige-Steuereinheit (5) zur bildlichen Wiedergabe einer Roulette-Kessel-einrichtung (32) samt umlaufender Kugel (36), wenigstens einer Eingabeeinheit (4) zum Eingeben von zu wettenden Symbolen, insbesondere Zahlen, einem Zufallsgenerator (14) zum Erzeugen und Übermitteln von Zufallsgrößen als Gewinnsymbole sowie vorzugsweise als Parameter für die Berechnung eines ungerunden Kugel-Umlaufs, und einer eingangsseitig mit der Eingabeeinheit (4) und ausgangsseitig mit der Anzeige-Steuereinheit (5) verbundenen Vergleichs- und Auswerteinheit (22) zum Vergleichen der gewetteten Symbole mit Gewinn-Symbolen und zur Bestimmung und Anzeige von Gewinnen bei etwaigen Symbol-übereinstimmungen samt Gewinn-Quoten, *gekennzeichnet durch* eine Zeitsteuereinheit (6) zur Vorgabe von zeitlichen Kugelumlaufl-Grenzen beim Wettvorgang, die mit Hilfe der Anzeige-Steuereinheit (5) an der Anzeigeeinheit (3) wiedergebbar sind, und durch ein Quotenbestimmungsmodul (13), das abhängig von den von der Zeitsteuereinheit (6) zugeführten vorgegebenen zeitlichen Kugelumlaufl-Grenzen unterschiedliche Gewinnquoten für die einzelnen Symbole festlegt.
2. Einrichtung nach Anspruch 1, *gekennzeichnet durch* eine Stoppeinheit (11), um selbsttätig an zumindest einer zeitlichen Grenze den Ablauf des Wettvorganges anzuhalten und die Anzeige-Steuereinheit (5) zum Anhalten der Wiedergabe des Kugel-Umlaufs an der Anzei-



geeinheit (3) anzusteuern.

3. Einrichtung nach Anspruch 2, *dadurch gekennzeichnet*, dass der Anzeige-Steereinheit (5) ein Speichermodul (21) zum vorübergehenden Speichern von Wiedergabedaten betreffend die Kesseleinrichtung (32) samt umlaufender Kugel (36) zugeordnet ist und ein Wiederholmodul (20) zum Wiederholen der Wiedergabe der Kesseleinrichtung und Kugel, wie diese in der Phase unmittelbar vor dem Anhalten der Wiedergabe dargestellt wurden, vorgesehen ist.
4. Einrichtung nach Anspruch 3, *dadurch gekennzeichnet*, dass das Wiederholmodul (20) für eine, gegebenenfalls mehrfache, Rückwärts-Vorwärts-Wiedergabe eingerichtet ist.
5. Einrichtung nach einem der Ansprüche 1 oder 4, *dadurch gekennzeichnet*, dass das Quotenberechnungsmodul (13) eingerichtet ist, während der Zeit vom Start bis zu einer ersten zeitlichen Grenze eine erste, feste Quote festzulegen und über die Anzeigeeinheit (3) zur Anzeige zu bringen und während der Zeit von der ersten zeitlichen Grenze bis zu einer zweiten zeitlichen Grenze zufällige, insbesondere sich zeitlich ändernde, den unrunder Umlauf der Kugel in der Kesseleinrichtung widerspiegelnde Quoten auszugeben und zur Anzeige zu bringen.
6. Einrichtung nach Anspruch 5, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Anzeige-Steereinheit (5) eingerichtet ist, die Quoten jeweils in sektorweiser Zuordnung zu den im Kreis angeordneten Symbolen, die z.B. durch Zahlen 1 bis n gebildet sind, an der Anzeigeeinheit (3) zur Anzeige zu bringen.
7. Verfahren zum rechnergestützten Wetten von Symbolen, insbesondere Zahlen, in der Art von Roulette, wobei eine Roulette-Kesseleinrichtung (32) samt umlaufender Kugel (36) während eines Wettvorganges rechnerisch simuliert und an einer Anzeigeeinheit (3) wiedergegeben wird, wobei bei der Simulation und Wiedergabe zeitliche Grenzen (39, 44) für die Abgabe von Wetten, die durch Eingeben von zu wettenden Symbolen erfolgt, festgelegt werden, und Gewinnsymbole auf Basis von mit Hilfe eines Zufallsgenerators (14) erzeugten Zufallsgrößen bestimmt und bei der Wiedergabe des Kugel-Umlaufs als Ziel-Symbole wiedergegeben und davor als Parameter zur Festlegung eines unrunder Kugel-Umlaufs eingesetzt werden, *dadurch gekennzeichnet*, dass abhängig von den zeitlichen Grenzen (39, 44) unterschiedliche Gewinn-Quoten bestimmt und angezeigt werden.
8. Verfahren nach Anspruch 7, *dadurch gekennzeichnet*, dass die Wiedergabe der Kesseleinrichtung (32) samt umlaufender Kugel (36) an zumindest einer der zeitlichen Grenzen (39, 44) angehalten wird.
9. Verfahren nach Anspruch 8, *dadurch gekennzeichnet*, dass nach dem Anhalten der Wiedergabe die dem Anhalten vorhergehende Phase der Wiedergabe, gegebenenfalls mit modifizierter Geschwindigkeit, wiederholt wird.
10. Verfahren nach Anspruch 8 oder 9, *dadurch gekennzeichnet*, dass nach dem Anhalten der Wiedergabe die dem Anhalten vorhergehende Phase der Wiedergabe mehrmals in Rückwärts- und Vorwärtsrichtung wiedergegeben wird.
11. Verfahren nach einem der Ansprüche 8 bis 10, *dadurch gekennzeichnet*, dass vom Start eines Wettvorganges bis zu einer ersten zeitlichen Grenze (39) feste, für alle zu wettenden Symbole gleiche Quoten ausgegeben und angezeigt werden, wogegen während der Zeit von dieser ersten zeitlichen Grenze (39) bis zu einer zweiten zeitlichen Grenze (44) zufällige, insbesondere zeitlich veränderliche, den simulierten unrunder Umlauf der Kugel (36) in der Kesseleinrichtung (32) widerspiegelnde Quoten ausgegeben und angezeigt werden.

12. Verfahren nach einem der Ansprüche 8 bis 11, *dadurch gekennzeichnet*, dass die jeweiligen Quoten an der Anzeigeeinheit (3) in sektorweiser Zuordnung zu den in einem Kreis angeordneten Symbolen, die z.B. durch Zahlen 1 bis n gebildet sind, angezeigt werden.

5

**Hiezu 6 Blatt Zeichnungen**

10

15

20

25

30

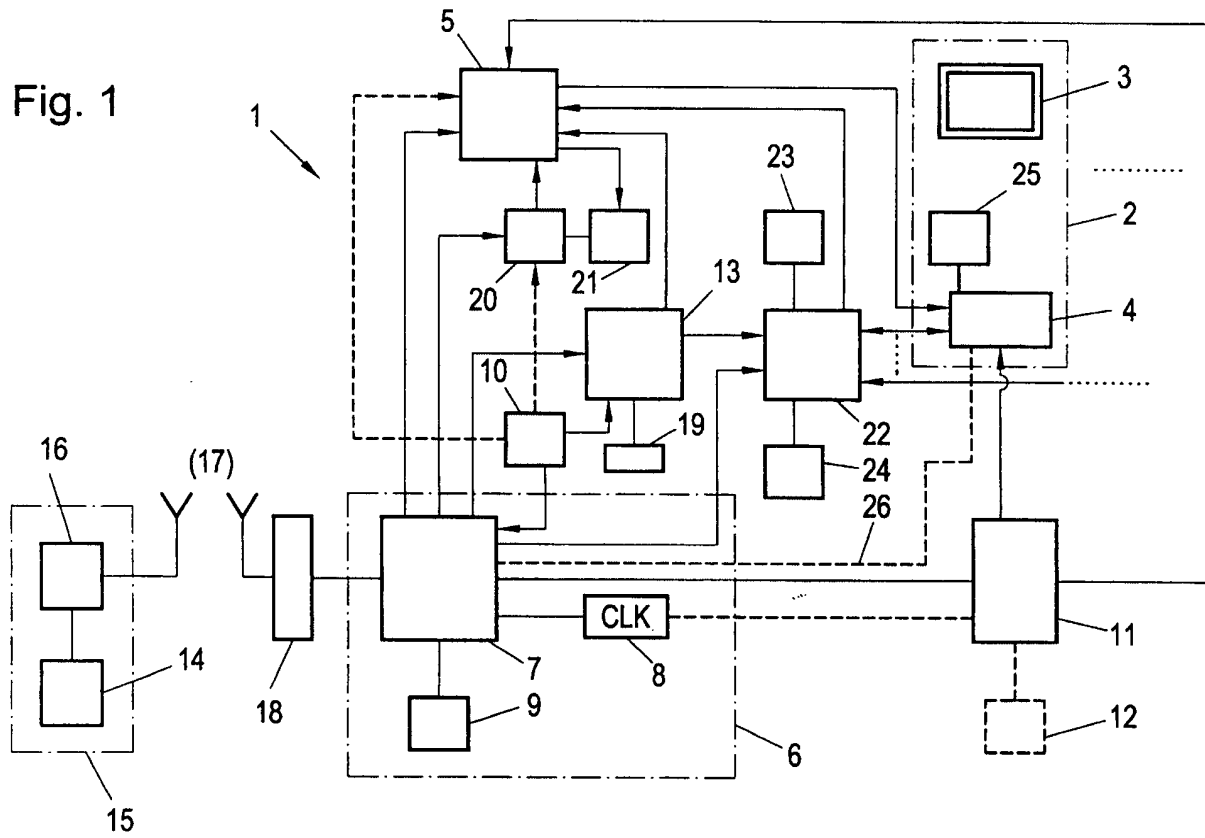
35

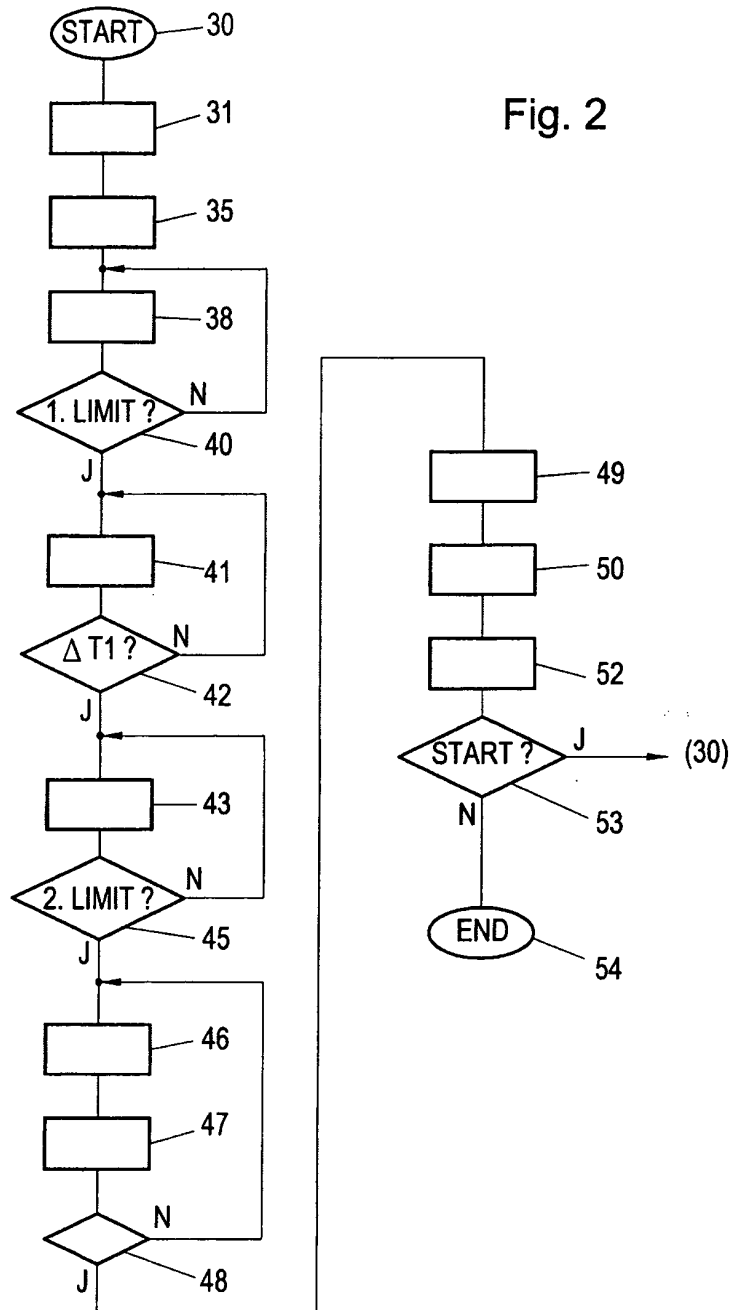
40

45

50

55





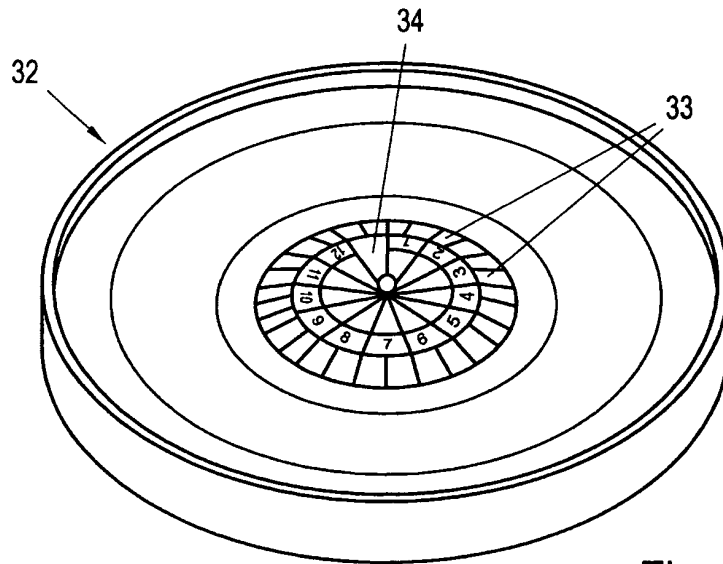


Fig. 3

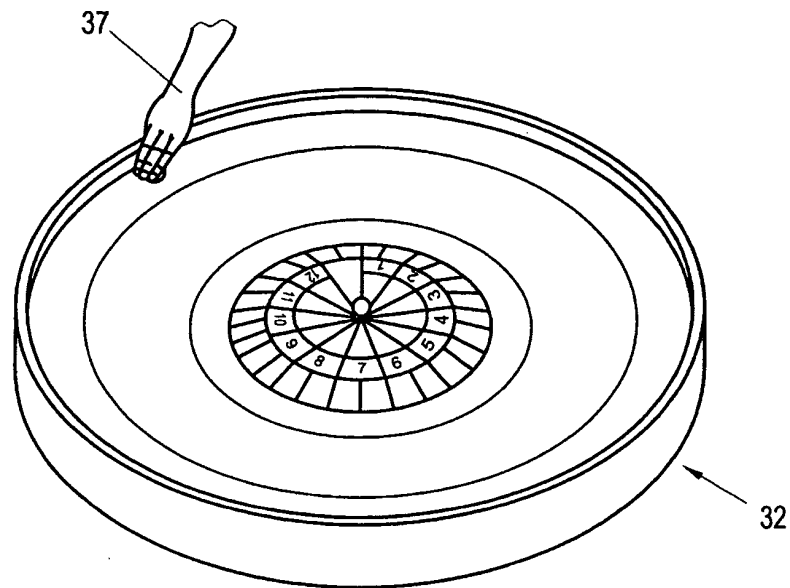
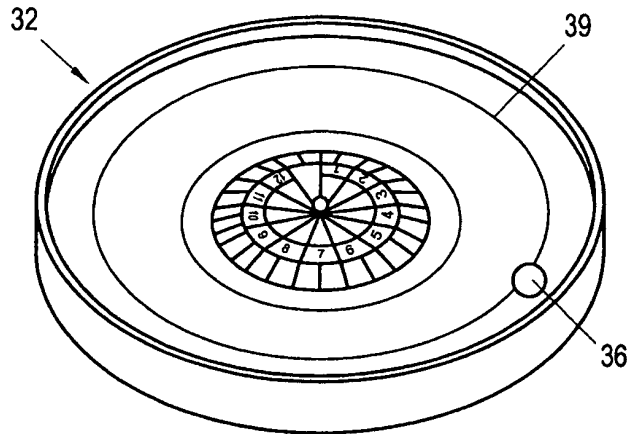


Fig. 4



11/1 01 s

Fig. 5

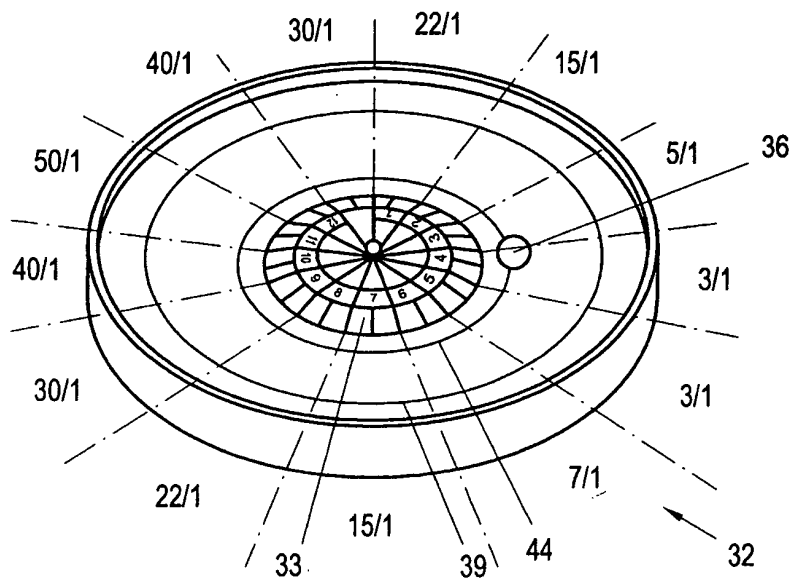


Fig. 6

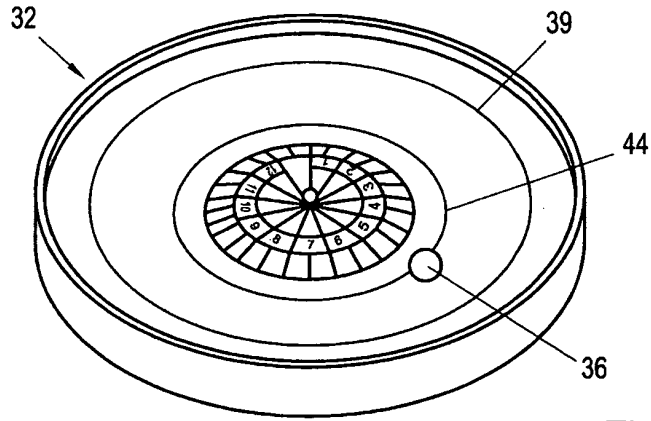


Fig. 7

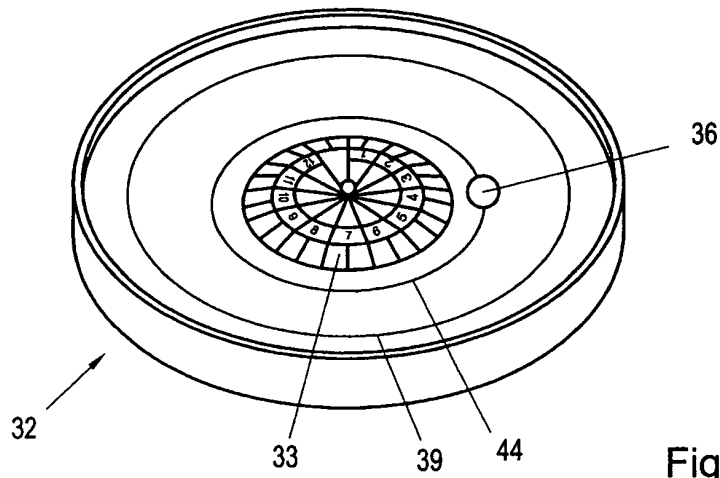
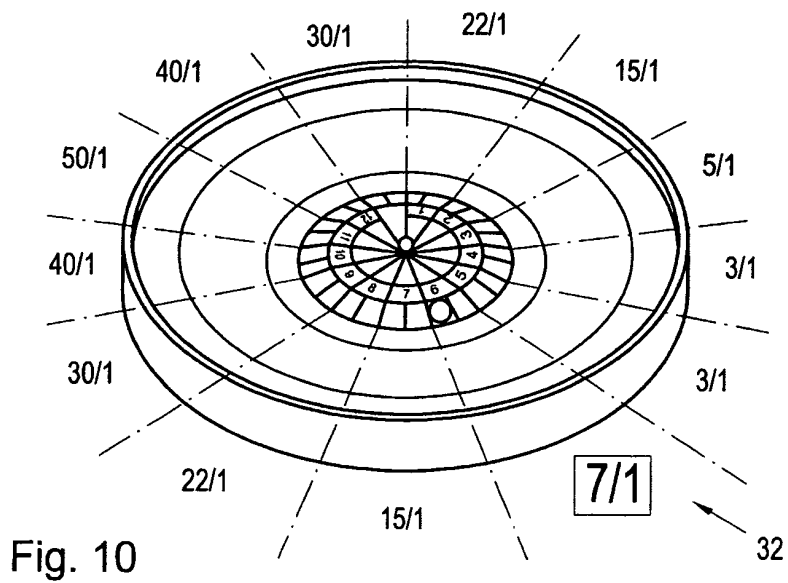
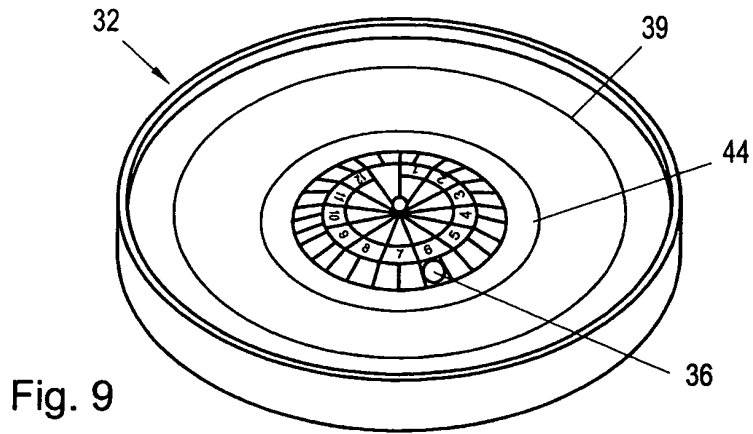


Fig. 8

9 - 30/1 ° 10 - 40/1 ° 11 - 50/1 ° 12 - 40/1
----------------------------------------------

51





Klassifikation des Anmeldegegenstands gemäß IPC <sup>8</sup> : <b>A63F 13/00</b> (2006.01); <b>A63F 5/00</b> (2006.01); <b>A63F 13/10</b> (2006.01)		<b>AT 009 191 U1</b>
Recherchierter Prüfstoff (Klassifikation): A63F, G06F		
Konsultierte Online-Datenbank: WPI, EPODOC, TXTDE, TXTEN		
Dieser Recherchenbericht wurde zu den am <b>01.07.2005</b> 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 <sup>7)</sup>	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungsdatum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
Y	US 5 775 993 A (FENTZ ET AL.) 7. Juli 1998 (07.07.1998) <i>gesamtes Dokument</i>	1, 7
A	--	2-6, 8-12
Y	WO 2002/030532 A1 (GRIPS ELEKTRONIC GES. MBH) 18. April 2002 (18.04.2002) <i>Zusammenfassung; Seite 1, Zeile 9 bis Seite 7, Zeile 18; Seite 8, Zeilen 21 - 25; Ansprüche 1-13</i>	1, 7
A	--	2-6, 8-12
A	US 4 321 673 A (HAWWASS ET AL.) 23. März 1982 (23.03.1982) <i>Zusammenfassung; Fig. 5; Figurenbeschreibung; Spalte 1, Zeile 5 bis Spalte 2, Zeile 19; Ansprüche</i>	1-12
A	US 5 758 875 A (GIACALONE JR.) 2. Juni 1998 (02.06.1998) <i>gesamtes Dokument</i>	1, 7
	--	
<sup>7)</sup> Kategorien der angeführten Dokumente: <b>X</b> Veröffentlichung von besonderer Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann allein aufgrund dieser Druckschrift nicht als neu bzw. auf erfinderischer Tätigkeit beruhend betrachtet werden. <b>Y</b> Veröffentlichung von Bedeutung: der Anmeldegegenstand kann nicht als auf erfinderischer 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.		<b>A</b> Veröffentlichung, die den allgemeinen Stand der Technik definiert. <b>P</b> Dokument, das von Bedeutung ist (Kategorien X oder Y), jedoch nach dem Prioritätstag der Anmeldung veröffentlicht wurde. <b>E</b> 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). <b>&amp;</b> Veröffentlichung, die Mitglied derselben Patentfamilie ist.
Datum der Beendigung der Recherche: 7. August 2006	<input checked="" type="checkbox"/> Fortsetzung siehe Folgeblatt	Prüfer(in): Dipl.-Ing. KÖGL

<b>Fortsetzungsblatt</b>		
Kategorie*)	Bezeichnung der Veröffentlichung: Ländercode, Veröffentlichungsnummer, Dokumentart (Anmelder), Veröffentlichungs- datum, Textstelle oder Figur soweit erforderlich	Betreffend Anspruch
A	JP 2002 248 265 A (UMEYAMA ET AL.) 3. September 2002 (03.09.2002) <i>Zusammenfassung; Fig. 1</i>  -----	1, 7

## 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](mailto:Kopierstelle@patentamt.at)