**「クレームドラフティングコンテスト」進行台本**

**・クレームドラフティングコンテストとは？**

　2010年11月3日から2014年11月4日まで、Web上で毎年開催していたコンテスト※です。お題に対してクレーム（請求項）を作成し、クレーム能力を競います。

※「クレームドラフティングコンテストまとめ」

（<http://benrishikoza.blog24.fc2.com/blog-entry-2178.html>）

**・クレームドラフティングコンテストの流れ**

①コンテスト及びクレーム作成方法の説明→　②ルール説明→　③出題→　④回答→　⑤採点（及び／又は投票）→　⑥結果発表→　⑦解説

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 時間 | 事項 | 内容 |
| 0分10分15分30分75分翌日 | ①－１．コンテストの説明①－２．クレーム作成方法の説明②ルール説明③出題④回答⑤採点（及び／又は投票）⑥結果発表及び解説 | クレームドラフティングコンテストとは、2010年11月3日から、2014年11月4日まで、Web上で毎年開催されていたコンテストです。お題に対してクレーム（請求項）を作成し、クレーム作成能力を競います。発明を言葉にするという弁理士の仕事を面白く世間に伝えるべく、弁理士内田浩輔が３～４名の先生方と共に主催していました。まず、クレームとは日本語で特許請求の範囲（又は請求項）のことを言い、特許出願に必要とされる項目の一つです。簡単に言えば、「発明を端的に言葉で表現したもの」です。これが、特許庁での審査範囲となり且つ特許権の付与後は特許権の権利範囲となるため、特許実務では最重要項目とされています。そして、「クレームドラフティング」とは、この「クレーム」の案を作成することです。そのため、ドラフティング能力は、特許実務を行う者にとって非常に重要な能力となります。一般に、クレームドラフティングを行う場合、３つのポイントがあるとされています。①クレームから発明の内容が理解できること（発明の本質を過不足なく表現していること）。※「絵が描けるように」とか言います。②自社製品（実施内容）、他社製品（実施内容）をカバーしていること（不要な限定がないこと、回避容易ではないこと）※「権利範囲が広い」とか言います。③特許要件を満たすこと（従来技術を包含しないこと、特36条の形式的要件を満たすこと）、の３つです。※会社・作成者によって他にもいろいろあると思いますが・・・もし、ご興味をお持ちの方がいらっしゃいましたら、いま投稿した３ポイントに留意しながら、ご自分でクレームを作ってみることをお勧めいたします。結構、楽しいですよ①参加者は、出題から1時間以内に回答（クレーム）を投稿します。②審査員は、コンテスト実行委員から送付されるクレームを採点し、同実行委員に返信します。③同時に一般のユーザーによる投票を行います（24時まで）。④出題翌日２０時にコンテストの結果及び審査ポイントを発表します。なお、順位は審査結果に投票結果を加算して決定されますが、優勝者を除き一般公表はされません。①先行技術の説明②本願発明の説明例題：「先割れスプーン」（<http://benrishikoza.web.fc2.com/toi.html>）参加者は、出題から1時間以内に回答（クレーム）を投稿回答例：「凹面を備えた先端部と、前記先端部から延出する把持用の柄とを備え、前記先端部の縁に複数の切込みが形成されている食器 」採点基準ａ．形式的要件（特36条6項該当性）　※要件不備１点、要件不備の可能性あり２点、要件具備３点。ｂ．先回答との非同一性（先に投稿された回答ツイートと実質的に同一ではないこと）　※形式的同一（１文字違い等を含む）１点、事実上の同一（実質的同一）２点、その他（先回答と相違する）３点。なお、非同一性を判断する理由は、実質的なコピーペーストを禁止するためと、偶然同一の回答が出た場合に、時間的に先の回答の配点を高くするためです。ｃ．その他、総合評価　※題意より判断して、低評価１点、中評価２点、高評価３点。出題翌日２０時にコンテストの結果及び審査ポイント（解説）を発表（優勝者を除き一般公表はしない） |