



(19) **UA** (11) **19 964** (13) **U**
(51)МПК

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
УКРАИНЫ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

(12)

(21), (22) Заявка: u200605309, 15.05.2006

(24) Дата начала действия патента: 15.01.2007

(30) Приоритет: 08.09.2005 CZ PUV 2005-16984

(46) Дата публикации: 15.01.2007 **A63F 13/00**
20070101CFI20070115RHUA

(72) Изобретатель:

Пужик Милан, CZ

(73) Патентовладелец:

БРАУВИЛ ИНТЕРНЕЙШНЛ ЛТД., VG

(54) ЭЛЕКТРОННАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ИГР И ЗАКЛЮЧЕНИЯ ПАРИ

(57)

Электронная система для игр и заключения пари, предназначена для использования вместе с телекоммуникационными средствами, в частности с сетями данных, в которой блок пользователя соединен через блок торговой точки с блоком стартового пакета, содержащим блок платежной карточки и блок депозитного купона, и в котором блок пользователя соединен с помощью средства коммуникации через блок поставщика телекоммуникационных услуг с телекоммуникационным информационным центром блока поставщика услуги. Между блоком пользователя и блоком поставщика услуги установлено средство для идентификации блока

пользователя с помощью PIN-кода блока его платежной карточки, а также с помощью идентификации голоса и/или биометрического изображения лица или отпечатков пальцев, а для осуществления обработки запроса блок поставщика услуг далее соединяют с блоком депозитного счета, блоком игрового счета и блоком счета выигрышей.

Официальный бюлетьень "Промышленная собственность". Книга 1 "Изобретения, полезные модели, топографии интегральных микросхем", 2007, N 1, 15.01.2007. Государственный департамент интеллектуальной собственности Министерства образования и науки Украины.



(19) **UA** (11) **19 964** (13) **U**
(51) Int. Cl.

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE
OF UKRAINE
STATE DEPARTMENT OF INTELLECTUAL
PROPERTY

(12)

(21), (22) Application: u200605309, 15.05.2006

(24) Effective date for property rights: 15.01.2007

(30) Priority: 08.09.2005 CZ PUV 2005-16984

(46) Publication date: 15.01.2007 **A63F 13/00**
20070101CFI20070115RHUA

(72) Inventor:

Puzik, Milan, CZ

(73) Proprietor:

BROWVILLE INTERNATIONAL LTD., VG

(54) ELECTRONIC SYSTEM FOR GAMES AND BETS

(57)

The electronic system for the games and the bets is intended for the use with the telecommunication means, in particular the data nets where the user unit is connected through the seller unit with the unit of the starting package containing the unit of the payment card and the unit of the deposit coupon. The user unit is connected through the communication means with the information telecommunication center of the unit of the provider. The identification means is located between the user unit and the unit of the

provider allowing for the identification of PIN code of the payment card. The identification may be performed by voice and/or biometric features of the face or the fingerprints. For further processing, the provider unit is connected to the unit of the deposit account and the unit of win records.

Official bulletin "Industrial property". Book 1 "Inventions, utility models, topographies of integrated circuits", 2007, N 1, 15.01.2007. State Department of Intellectual Property of the Ministry of Education and Science of Ukraine.



(19) **UA** (11) **19 964** (13) **U**
(51)МПК

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

(12)

(21), (22) Дані стосовно заявки:
u200605309, 15.05.2006

(24) Дата набуття чинності: 15.01.2007

(30) Дані стосовно пріоритету відповідно до Паризької
конвенції : 08.09.2005 CZ PUV 2005-16984

(46) Публікація відомостей про видачу патенту
(деклараційного патенту): 15.01.2007 **A63F**
13/00
20070101CFI20070115RHUA

(72) Винахідник(и):
Пужік Мілан , CZ

(73) Власник(и):
БРАУВІЛ ІНТЕРНЕЙШНЛ ЛТД., VG

(54) ЕЛЕКТРОННА СИСТЕМА ДЛЯ ІГОР ТА УКЛАДАННЯ ПАРІ

(57)

Електронна система для ігор та укладання парі, призначена для використання разом з телекомунікаційними засобами, зокрема з мережами даних, у якій блок користувача з'єднаний через блок торговельної точки з блоком стартового пакета, що містить блок платіжної картки і блок депозитного купона, і в якому блок користувача з'єднаний за допомогою засобу комунікації через блок постачальника телекомунікаційних послуг з телекомунікаційним інформаційним центром блока

постачальника послуги. Між блоком користувача і блоком постачальника послуги установлено засіб для ідентифікації блока користувача за допомогою PIN-коду блока його платіжної картки, а також за допомогою ідентифікації голосу та/чи біометричного зображення обличчя чи відбитків пальців, а для здійснення обробки запиту блок постачальника послуг далі з'єднують з блоком депозитного рахунку, блоком ігрового рахунку та блоком рахунку виграшів.

Опис винаходу

Технічне рішення містить пристосування у вигляді електронної системи для ігор та укладання парі через засоби телекомунікації, зокрема - через інформаційні мережі.

При застосуванні традиційних електронних систем для ігор та укладання парі деякі користувачі, зокрема молодь та менш психологічно стійкі особи, можуть потрапити в таку залежність від ігор чи укладання парі, що страждатиме їхня платоспроможність. Це може призвести до небажаних для користувачів та їхнього оточення наслідків, що супроводжуються втратою платоспроможності та руху грошової готівки. Мета запропонованого технічного рішення полягає у створенні з допомогою звичайних електронних засобів зв'язку між користувачем і постачальником послуги захисту для користувача, що міг би принаймні обмежити такі небажані ефекти.

Технічне рішення містить пристосування у вигляді електронної системи для ігор та укладання парі через засоби телекомунікації, зокрема - через інформаційні мережі, у якому блок користувача з'єднаний через блок торговельної точки з блоком стартового пакета, що містить блок платіжної картки і блок депозитного купона, і в якому блок користувача з допомогою засобу комунікації з'єднаний через телекомунікаційний блок постачальника послуги з телекомунікаційним інформаційним центром блока постачальника послуги. Основа технічного рішення полягає в тому факті, що між блоком користувача і блоком постачальника послуги знаходиться засіб ідентифікації блока користувача за допомогою PIN-коду сплатувальної картки його блока та/чи біометричного відбитку пальця чи зображення обличчя, а для здійснення обробки запиту блок постачальника послуг далі з'єднують з блоком депозитного рахунку, блоком ігрового рахунку та блоком рахунку вигравів. Блок ігрового рахунку з'єднаний з блоком депозитного рахунку, і він може також бути з'єднаний з блоком субрахунку вигравів, який з'єднаний з блоком сплатувальної картки і банкоматом. Комунікаційний засіб містить кінцевий пристрій користувача, вибраний з групи, до якої входить переносний комп'ютер, настільний комп'ютер, телефон, мобільний телефон, карманий комп'ютер, ігрова консоль і т.д. Між блоком користувача і блоком постачальника послуги може бути встановлений інтерфейс для передачі даних.

Електронна система для ігор та укладання парі уможливорює отримання інформації щодо віку учасника, а також, до певної міри, що до характеристик його особистості та платоспроможності. Як альтернативний варіант, цієї мети можна досягти завдяки роботі оператора з телекомунікаційним засобом, наприклад, шляхом розпізнавання зразків голосу чи віку учасника. Для перевірки руху грошової готівки при внесенні та знятті грошей користувачем можна використовувати субрахунок оператора системи. Аби захистити платоспроможність учасника система може обмежити внесення депозитних купонів, які треба купувати в торговельних точках оператора. Електронна система для ігор та укладання парі може функціонувати і з миттєвими, і з відкладеними призами. Увагу учасника привертають витрати в електронній грі. Коли приходить новий учасник, зразок його голосу з метою подальшої ідентифікації можна зареєструвати, наприклад, у торговельній точці. Іншою перевагою є велика різноманітність можливих засобів для внесення ігрової ставки - ігровими купонами, шляхом внесення грошей на рахунок чи субрахунок оператора, по мобільному чи звичайному телефону і шляхом підключення до оператора через постачальника Інтернет-послуг, шляхом переводу від третьої сторони, з допомогою сплатувальної картки, купонів третьої сторони і т.д. Аналогічно, існує велика різноманітність можливих ігрових внесків, які можна вибирати.

Більш точне пояснення технічного рішення дається малюнками, на яких показана блок-схема електронної системи для ігор та укладання парі.

Особа, зацікавлена в роботі з електронною системою для ігор та укладання парі й позначена як блок користувача 1, купує стартовий пакет, позначений як блок стартового пакета 3, в блоці торговельної точки 2 оператора. Блок стартового пакета 3 складається з блока платіжної картки з PIN-кодом 4 і може також містити депозитний купон (блок депозитного купона 5) на певну суму грошей, а також план гри і загальну інформацію стосовно системи для ігор чи укладання парі. Перед здійсненням продажу блок торговельної точки 2 оператора перевіряє майбутнього користувача, зокрема вік користувача та інші попередні умови аби забезпечити відповідність нормам закону в державі, де ця система функціонує. При виконанні угоди блок користувача 1 з'єднується з телекомунікаційним інформаційним центром 7 системи оператора, який може знаходитись у блоці постачальника послуги 8, або навіть ззовні цього блока. Користувач надає інформаційному центру 7 номер або літеро-цифровий код, занесений у блок платіжної картки з PIN-кодом 4, ідентифікує себе за допомогою PIN-коду, а також записами зразка голосу, чи надає біометричний відбиток свого пальця, ока (рогової чи сітчатой оболонки) або обличчя. Після цієї ідентифікації користувач може покласти гроші з блока депозитного купона 5 на свій депозитний рахунок у системі, який знаходиться в блоці депозитного рахунку. Ця конфіденційна інформація захищена службою безпеки або убезпеченими переносами типу, наприклад, TTP (довіри третій стороні) чи RTP (від одного до іншого), що гарантують конфіденційність джерела і тотожність учасника, а також забезпечують недоторканість ігрових даних.

Після внесення певної грошової суми в систему блок користувача 1 обирає бажаний тип служби і переносить частину цієї суми або всю суму з блока депозитного рахунку 10 у блок ігрового рахунку 11 (або на рахунок парі). Як тільки гроші було отримано системою (наприклад блоком постачальника послуги 8) блок користувача 1 може бути поінформований блоком унікальної ідентифікації номера внеску 15 в блоці постачальника послуги 8 про цей унікальний ідентифікаційний номер, який слугує для ідентифікації конкретної сесії участі в системі у випадку, наприклад, відсрочених вигравів, або якщо користувач у процесі гри чи укладання парі перериває зв'язок із системою, або якщо виникла розбіжність і користувач не згоден з продовженням сесії. Після закінчення гри виграві переносяться з блока ігрового рахунку 11 (або з рахунку парі) до блока рахунку

виграшів 12, блока ігрового рахунку 11 знову встановлюється в нуль і користувач може ще раз перенести частину або всю суму у блок депозитного рахунку 10, або виключно у блок субрахунку виграшів 16. Після цього блок користувача 1 може зняти гроші з блока субрахунку виграшів з допомогою блока платіжної картки 4 і банкомату 13. Якщо він хоче зробити ще один внесок у гру, він має купити депозитний купон (блок депозитного купона 5) в блоці торговельної точки 2 і який він може використати для вкладання грошей у блок депозитного рахунку 10. Користувач може мати доступ до телекомунікаційного інформаційного центру 7, через який він може спілкуватися із системою для ігор та укладання парі, він може також подавати скарги чи змінювати деталі клієнта. Наступна можливість контролю даних і участі у функціонуванні системи може здійснюватися через інтерфейс даних, через який, після звичайної ідентифікації, блок користувача 1 може здійснювати ті самі операції, як і через телекомунікаційний інформаційний центр 7.

Засіб комунікації 6 містить кінцевий пристрій або інтелектуальний кінцевий пристрій, або програмований кінцевий пристрій для користувача, наприклад, переносний комп'ютер, настільний комп'ютер, телефон, мобільний телефон, карманный комп'ютер, ігрову консоль і т.д. Блок постачальника послуги 8 може містити обслуговуючий пристрій з функцією автоматичного розпізнавання або відтворення людської мови. Процес передачі інформації між блоком користувача 1 і блоком постачальника послуги 8 може також здійснюватися оператором, який може переносити дані в системі й може також відмовити в участі, якщо оцінка параметрів поточного депозиту користувача свідчить, що подальша участь може піддати небезпеці його сплатоспроможність. Електронна система для ігор та укладання парі дозволяє вкладати гроші в систему з використанням різноманих купонів, сплати через телекомунікаційного оператора (блок постачальника телекомунікаційних послуг 14) за рахунок телекомунікаційного внеску учасника або з допомогою спеціальних служб, наприклад SMS-платежів, а також шляхом платежів з рахунку чи сплачувальної картки учасника. Гроші можуть бути вкладені в систему шляхом включення банківських рахунків учасника, які є субрахунками оператора системи (блок постачальника послуги 8).

Як зрозуміло з вищесказаного, для роботи системи можна користуватися голосовою та електронною передачею даних, перенос даних може здійснюватися шляхом передачі між кінцевими пристроями SMS (коротких послань) або USSD (неструктурованих додаткових службових даних). Для ідентифікації блока користувача 1 або його кінцевого пристрою (засобу комунікації 6) використовують унікальний номер, що зберігається на SIM-картці, або IMSI (міжнародний мобільний ідентифікатор абонента) чи IMEI (міжнародний мобільний ідентифікатор устаткування), що записаний в апаратних засобах комунікаційного пристрою.

Перелік числових посилань:

- 1 - блок користувача,
- 2 - блок торговельної точки,
- 3 - блок стартового пакета,
- 4 - блок платіжної картки з PIN-кодом,
- 5 - блок депозитного купона,
- 6 - засіб комунікації,
- 7 - інформаційний центр,
- 8 - блок постачальника послуги,
- 9 - засіб ідентифікації блока користувача 1,
- 10 - блок депозитного рахунку,
- 11 - блок ігрового рахунку,
- 12 - блок рахунку виграшів,
- 13 - банкомат,
- 14 - блок постачальника телекомунікаційних послуг,
- 15 - блок унікальної ідентифікації номера внеску в блоці постачальника послуги 8,
- 16 - блок субрахунку виграшів.

Формула винаходу

1. Електронна система для ігор та укладання парі, призначена для використання разом з телекомунікаційними засобами, зокрема з мережами даних, у якій блок користувача (1) з'єднаний через блок торговельної точки (2) з блоком стартового пакета (3), що містить блок платіжної картки (4) і блок депозитного купона (5), і в якому блок користувача (1) з'єднаний за допомогою засобу комунікації (6) через блок постачальника телекомунікаційних послуг (14) з телекомунікаційним інформаційним центром (7) блока постачальника послуги (8), яка відрізняється тим, що між блоком користувача (1) і блоком постачальника послуги (8) установлено засіб (9) для ідентифікації блока користувача (1) за допомогою PIN-коду блока його платіжної картки (4), а також за допомогою ідентифікації голосу та/чи біометричного зображення обличчя чи відбитків пальців, а для здійснення обробки запиту блок постачальника послуг (8) далі з'єднують з блоком депозитного рахунку (10), блоком ігрового рахунку (11) та блоком рахунку виграшів (12).

2. Електронна система для ігор та укладання парі за п. 1, яка відрізняється тим, що блок депозитного рахунку (10), блок ігрового рахунку (11) та/чи блок рахунку виграшів (12) розташовані в блоці постачальника послуги (8).

3. Електронна система для ігор та укладання парі за п. 1 чи п. 2, яка відрізняється тим, що блок користувача (1) з'єднаний з блоком унікальної ідентифікації номера внеску (15) в блоці постачальника послуги (8).

4. Електронна система для ігор та укладання парі за пп. 1-3, яка відрізняється тим, що блок ігрового рахунку (11) з'єднаний з блоком депозитного рахунку (10).

5. Електронна система для ігор та укладання парі за пп. 1-3, яка відрізняється тим, що блок ігрового рахунку (11) з'єднаний з блоком субрахунку виграшів (16), який з'єднаний з блоком платіжної картки (4) і банкоматом (13).

5 6. Електронна система для ігор та укладання парі за пп. 1-5, яка відрізняється тим, що засіб комунікації (6) містить кінцевий пристрій для користувача, вибраний з групи, до якої входить переносний комп'ютер, настільний комп'ютер, телефон, мобільний телефон, карманный комп'ютер та ігрова консоль.

7. Електронна система для ігор та укладання парі за пп. 1-6, яка відрізняється тим, що між блоком користувача (1) і блоком постачальника послуги (8) встановлено інтерфейс для передачі даних.

10

15

20

25

30

35

40

45

50

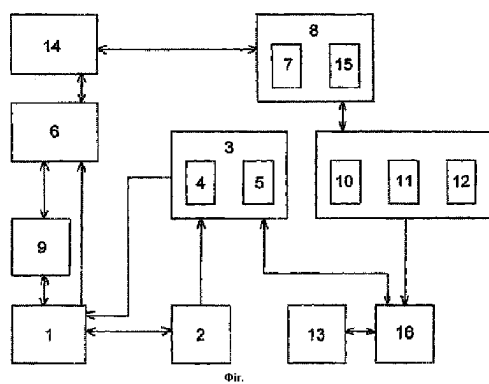
55

60

65

U
A
1
9
9
6
4
U

U
A
1
9
9
6
4
U



Офіційний бюлетень "Промислова власність". Книга 1 "Винаходи, корисні моделі, топографії інтегральних мікросхем", 2007, N 1, 15.01.2007. Державний департамент інтелектуальної власності Міністерства освіти і науки України.