

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(51) 。 Int. Cl. G06Q 30/00J0 (2006.01)	(45) 공고일자 (11) 등록번호 (24) 등록일자	2006년08월25일 10-0616151 2006년08월18일
---	-------------------------------------	--

(21) 출원번호	10-2004-0014960	(65) 공개번호	10-2005-0089505
(22) 출원일자	2004년03월05일	(43) 공개일자	2005년09월08일

(73) 특허권자 김명관
 서울특별시 양천구 목4동 789-26 3층

(72) 발명자 김명관
 서울특별시 양천구 목4동 789-26 3층

(74) 대리인 한승관

(56) 선행기술조사문헌	
KR1020010067890 A	KR1020010069105 A
KR1020010091838 A	KR1020020010766 A
KR1020020068653 A	KR1020030051422 A
KR1020030096186 A	
* 심사관에 의하여 인용된 문헌	

심사관 : 이동영

(54) 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법

요약

본 발명은 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법에 관한 것이다.

본 발명에 따르면, 주게임에 부대하는 베팅게임에서 고객이 소정의 배당비율을 결정하여 베팅을 실시할 수 있으며, 고객들 상호간에 베팅관계가 성립한 베팅액에 대하여 베팅을 성사시키고, 또, 고객이 베팅에 따라 추후 지급받을 배당금을 타 고객 등에게 판매할 수 있으며, 임의의 특정 고객의 베팅을 자동으로 따라서 실시할 수 있거나 임의의 특정 고객이 타 고객으로부터 베팅액을 모금하여 베팅을 실시할 수 있게 함으로써, 고객에게 주게임과 별개의 베팅게임만의 흥미를 가져다 줄 수 있는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법이 개시된다.

대표도

도 2

색인어

베팅, 게임, 인터넷 베팅게임

명세서

도면의 간단한 설명

도1은, 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법이 이루어질 수 있는 시스템에 대한 개략도이다.

도2는, 본 발명의 제1실시 예에 따른 흐름도이다.

도3 내지 도6는, 본 발명의 제1실시 예의 설명을 위한 참조도이다.

도7은, 본 발명의 제2실시 예에 따른 흐름도이다.

도8 및 도9은, 본 발명의 제2실시 예의 설명을 위한 참조도이다.

도10 및 도11은, 본 발명의 제3실시 예에 따른 흐름도이다.

도12는, 본 발명의 제4실시 예에 따른 흐름도이다.

도13은, 본 발명의 제5실시 예에 따른 흐름도이다.

도14는, 본 발명의 제5실시 예의 설명을 위한 참조도이다.

도15는, 본 발명에 따른 베팅게임에서 주게임의 상황 분석을 가능하게 하는 그래프이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 주게임에 부대하여 행해지는 통신망상의 베팅게임에 관한 것으로, 베팅게임만의 게임적 흥미를 가질 수 있는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법에 관한 것이다.

주지하듯이 베팅게임은 주게임, 예를 들면, 경마와 같은 게임 등에 부대하여 실시되는 게임으로써, 관전자들 사이에 게임 관전과 별도로 주게임의 승패에 대한 베팅관계를 성립시켜 주게임의 종료결과에 따라 배당금을 지급하는 게임이라고 할 수 있다.

이러한 베팅게임은 인터넷을 포함한 통신망의 발전에 따라 통신망을 이용하여 이루어질 수 있으며, 그러한 대표적인 예로써, 대한민국특허 공개번호 2001-0088616(발명의 명칭: 실시간 베팅이 가능한 인터넷 바둑 시스템, 이하 인용발명이라 한다)의 기술이 있다. 이러한 인용발명에는 인터넷 바둑 사이트의 일반접속자가 개설된 바둑 대국중계실에 접속하여 사이버 머니로 베팅을 실시 하도록 한 후, 바둑대국이 종료되면 베팅정보가 입력된 베팅정보저장DB로부터 배당률을 산정하고 이 산정율에 따라 계산된 배당금을 사이버 머니로 적립하는 기술을 개시시키고 있다.

상기의 인용발명이나 오프라인 상의 경마게임 등에 부대하여 이루어지는 베팅게임에서는 고객이 베팅을 실시 할 수 있는 시간(이하, 베팅한도시간이라 한다)을 주게임의 시작 전, 또는, 주게임이 시작되고 난 후 소정 시간 내로 한정하고 그 시간 내에 이루어진 모든 베팅액을 취합한 후 배당률(이하, 배당비율이라 한다)을 산정하여 계산된 배당금을 주게임의 종료결과에 따라 고객들에게 배당비율에 따라 배분하는 방법을 이용한다. 이렇게 베팅시간을 소정 시간 내로 한정하는 이유는, 첫째, 베팅게임 자체의 성립을 위해서이며, 둘째, 고배당 당첨에 따른 고객들의 짜릿한 스틸감의 연출을 가정하기 때문이다. 예를 들어, 베팅시간을 한정하지 않고 게임이 종료되기 직전까지 베팅할 수 있다면 처음에 주게임의 상황이 어떻게 될지 모르는 상황에서 베팅을 실시할 고객들은 없을뿐더러, 게임 종료 직전에 승리가 확실시되는 측에 대다수의 베팅이 이루어질 수밖에 없을 것이고 패배가 확실시 되는 측에 베팅을 실시할 고객은 없을 것이기 때문에 베팅게임 자체가 성립되지 아니할 것이다. 혹은, 몇 명의 고객이 천재일우의 기회를 기대하여 고배당을 노리고 패배가 확실시 되는 측에 베팅을 실시하였다하더라도, 승리가 확실시 되는 측의 승리가 이루어질 것이기 때문에, 배당비율이 극히 저조할 수밖에 없는 것이므로

고배당의 짜릿한 스틸감을 느낄 수는 없는 것이다. 따라서 베팅게임을 성립시키고, 그 베팅게임에 따른 고배당의 짜릿함(고배당의 짜릿함은 베팅게임을 성립 유지시키는 중요한 묘미이기도 하다)을 가질 수 있도록 하기 위하여, 베팅게임에서 베팅시간을 한정하는 것은 당연할 수밖에 없는 것이었다. 이러한 점들은 근본적으로 베팅게임의 배당률이 모든 고객이 베팅한 베팅액을 취합하고, 그에 따라 배당비율을 산정한다는 데 그 이유가 있다. 이와 같은 배당비율의 산정 방법과, 그러한 산정 방법에서 필연적으로 유지될 수밖에 없는 베팅시간 제한의 규칙은, 다음과 같은 문제점들을 야기시킨다.

첫째, 주게임 시작전이나 시작 후 소정 시간 내로 베팅 시간이 한정됨으로 인하여, 실제 베팅게임을 즐길 수 있는 시간이 한정될 수밖에 없다는 점, 따라서 베팅 시간이 지난 후 고객들의 흥미는 주게임의 종료에 따른 결과에만 있으므로 고객들이 주게임이 종료될 때까지 무료하게 기다려야 경우가 대부분이라는 점, 또, 바둑게임과 같이 중반전 이후에 변화가 많은 게임의 경우에는 정작 변화의 순간에 베팅을 실시하는 긴장감이 없다는 점 등 때문에 주게임 및 베팅게임에 대한 게임집중도가 떨어지고, 그 만큼 주게임 및 베팅게임에 대한 흥미가 반감될 수밖에 없다는 문제점이 있었다.

둘째, 고객들이 베팅시간 내에 주게임에 임하는 게이머들에 대한 정보를 분석하고 베팅을 실시하지만, 실제 주게임의 실시간 상황에 따른 분석을 통해 베팅을 실시할 수 없기 때문에 주게임의 상황에 대한 안목에 상관없고, 그러한 안목에 결부된 베팅게임에 대한 실력이라고 할만 한 게 없기 때문에, 베팅게임 자체가 새로운 게임으로써 즐기는 대상이 될 수 없다는 문제점이 있는 것이다.

셋째, 베팅액을 취합하여 산정한 배당비율이 베팅 도중에도 실시간적으로 고객들에게 전시되고, 그렇게 실시간적으로 전시되는 배당비율은 고객들의 베팅기준에 상당한 영향을 미치기 때문에 고객들 스스로의 독자적인 판단에 따른 베팅에 장애가 된다는 문제점이 있었다. 예를 들어, 자신이 베팅하고 싶어 하는 측에 베팅을 하고 싶어도 배당비율이 너무 낮아 베팅을 포기한다거나 하는 것들이다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은, 상술한 문제점들을 해결하기 위하여 다음과 같은 목적을 가진다.

첫째, 주게임이 종료되기 전까지는 언제든지 베팅을 실시할 수 있도록 하여 주게임이 종료되기 전까지 베팅게임을 즐길 수 있는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법을 제공하는 데 있다.

둘째, 초기 베팅 후에도 게임진행상황에 따라 공격적인 베팅과 방어적인 베팅을 실시함으로써, 베팅게임 자체를 즐길 수 있는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법을 제공하는 데 있다.

셋째, 특정 고객이 타 고객들의 베팅에 영향을 받지 않고 독자적인 판단에 의해 베팅을 실시할 수 있는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법을 제공하는 데 있다.

발명의 구성 및 작용

상기한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 각자 소정의 배당비율 및 베팅액을 결정할 수 있도록 지원하는 베팅지원단계; 상기 고객들이 각자 결정한 배당비율 및 베팅액에 따른 베팅을 신청하면 이를 접수하는 베팅접수단계; 및 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 고객들에게 상기 배당비율에 따른 배당금을 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 베팅지원단계는, 상기 고객들 중 베팅을 요구하는 고객이 적어도 둘 이상의 배당비율 중 적어도 어느 하나 이상의 배당비율을 선택하여 입력할 수 있도록 지원하는 단계; 및 상기에서 선택된 배당비율에 따른 베팅을 실시하여 베팅액을 입력할 수 있도록 지원하는 단계; 를 포함하는 것을 구체적인 특징으로 한다.

상기 베팅지원단계는, 상기 고객들 중 베팅을 요구하는 고객이 임의의 배당비율을 결정하여 입력할 수 있도록 지원하는 단계; 및 상기에서 결정된 배당비율에 따른 베팅을 실시하여 베팅액을 입력할 수 있도록 지원하는 단계; 를 포함하는 것을 또 다른 구체적인 특징으로 한다.

또한, 상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 소정의 배당비율에 따른 베팅을 실시할 수 있도록 지원하는 베팅지원단계; 상기 고객들이 상기 소정의 배당비율에 따른 베팅을 신청하면 이를 접수하

는 베팅접수단계; 상기에서 접수된 베팅액 중에서 상기 소정의 배당비율에 의해 상호 베팅관계가 성립한 베팅액은 베팅을 성사시키고, 상호 베팅관계가 성립되지 아니한 베팅액은 베팅성사를 유보시키는 베팅성사 및 유보단계; 및 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기에서 베팅이 성사된 고객들에게 상기 배당비율에 따른 배당금을 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 베팅성사는 상기 고객들이 실시한 베팅들 중 먼저 실시한 베팅 순으로 이루어지는 것을 구체적인 특징으로 한다.

상기 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법에서, 상기 고객들이 신청한 베팅에 대한 취소신청을 하면 이러한 취소신청을 접수하는 취소신청접수단계; 및 상기에서 취소신청이 접수된 베팅을 취소시키는 베팅취소단계; 를 더 포함시키는 것이 바람직하며, 이 때, 베팅에 대한 취소신청은 상호 베팅관계가 성립되지 아니한 베팅액에 한하여 접수가 이루어지는 것이 보다 더 바람직하다.

상기 배당단계는, 상기 주게임이 종료한 경우의 유보 중에 있는 베팅은, 그 베팅을 실시한 고객에게 유보된 베팅액을 되돌려주는 단계; 를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 베팅지원단계는, 상호간에 베팅관계가 성사되지 아니한 베팅액을 상기 고객들에게 제시하는 단계를 포함함으로써, 고객들의 베팅에 참조될 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

상기 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 성사된 베팅의 내역을 해당 베팅을 신청한 고객에게 통지하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

또한, 상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있도록 지원하는 베팅지원단계; 상기 고객이 베팅을 신청하면 이를 접수하는 베팅접수단계; 상기에서 접수된 베팅의 결과에 따라 배당받게 될 배당금(이하, 가상의 배당금이라 한다)에 대한 상기 고객의 판매신청을 접수하는 판매신청접수단계; 상기 가상의 배당금을 매수하는 배당금매수단계; 및 상기 가상의 배당금을 매수함에 따른 매수금을 상기 고객에게 지급하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

또한, 상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있도록 지원하는 베팅지원단계; 상기 고객이 베팅을 신청하면 이를 접수하는 베팅접수단계; 상기에서 접수된 베팅의 결과에 따라 배당받게 될 배당금(이하, 가상의 배당금이라 한다)에 대한 상기 고객의 판매신청을 접수하는 판매신청접수단계; 상기 가상의 배당금에 대한 매수자의 매수신청을 접수하는 매수신청접수단계; 상기 매수자로부터 상기 고객에게 상기 가상의 배당금에 대한 매수액을 이전시키고, 상기 매수자에게 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 이전시키는 거래단계; 및 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 가진 권리자에게 배당금을 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 가상의 배당금에 대한 판매신청은 상기 가상의 배당금에 대한 매수신청이 접수되기 전까지 취소시킬 수 있는 것이 바람직하다.

또한, 상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 임의의 특정 고객을 따라서 베팅을 자동 실시할 수 있도록 지원하는 자동베팅지원단계; 상기 특정 고객의 베팅 신청 및 상기 특정 고객을 따라서 이루어진 자동 베팅 신청을 접수하는 베팅접수단계; 및 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 특정 고객 및 고객들에게 상기 베팅 및 자동 베팅에 따른 배당금을 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 자동베팅지원단계는, 상기 고객들이 따라서 자동 베팅을 실시하기 위한 임의의 특정 고객을 지정하도록 지원하는 단계; 및 상기 특정 고객의 베팅액에 대해 따라서 실시될 자동 베팅액의 비율을 결정하도록 지원하는 단계; 를 포함하는 것을 구체적인 특징으로 한다.

상기 자동베팅지원단계는, 상기 고객들이 따라서 자동 베팅을 실시하기 위한 임의의 특정 고객을 지정하도록 지원하는 단계; 및 상기 특정 고객의 베팅액에 대해 따라서 실시될 자동 베팅액의 한도액을 결정하도록 지원하는 단계; 를 포함하는 것을 또 다른 구체적인 특징으로 한다.

상기 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 상기 고객들의 요구에 의하여 상기 특정 고객의 정보를 제시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

또한, 상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객들 중 임의의 특정 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있는 베팅액을 타 고객들로부터 모금할 수 있도록 지원하는 베팅액모금지원단계; 상기 특정 고객의 베팅 신청을 접수하는 베팅접수단계; 및 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 특정 고객이 모금한 모금액에 대한 운용수익액을 상기 타 고객들 각각이 가지는 모금액비율에 따라 상기 타 고객들에게 배분 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 특정 고객은 자기 자신만의 베팅은 실시 할 수 없도록 하는 것을 구체적인 특징으로 한다.

상기 특정 고객이 베팅을 할 경우에, 상기 특정 고객이 자기 자신만의 베팅을 실시할 것인지 모금된 금액에 대한 베팅을 실시할 것인지를 선택하여 베팅할 수 있도록 지원하는 것을 또 다른 구체적인 특징으로 한다.

상기 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 상기 고객들의 요구에 의하여 상기 특정 고객의 정보를 제시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

또한, 상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계; 상기에서 인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 각자 소정의 배당비율 및 베팅액을 결정할 수 있도록 지원하는 베팅지원단계; 상기 고객들이 각자 결정한 배당비율 및 베팅액에 따른 베팅을 신청하면 이를 접수하는 베팅접수단계; 상기에서 접수된 베팅액 중에서 상기 소정의 배당비율에 의해 상호 베팅관계가 성립한 베팅액을 베팅 성사시키는 베팅성사단계; 및 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기에서 베팅이 성사된 고객들에게 상기 배당비율에 따른 배당금을 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기 베팅지원단계는, 상기 고객들에게 베팅관계가 즉시 성사 가능한 현재의 최고배당률을 제시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 상기에서 베팅에 참여한 고객들에게 상기 주게임의 결과에 따른 고객의 예상 이익금과 예상 손실금을 제시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

상기 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 상기에서 성사된 베팅의 결과에 따라 배당받게 될 배당금(이하, 가상의 배당금이라 한다)에 대한 상기 고객의 판매신청을 접수하는 판매신청접수단계; 및 상기 가상의 배당금에 대한 매수자의 매수신청을 접수하는 매수신청접수단계; 상기 매수자로부터 상기 고객에게 상기 가상의 배당금에 대한 매수액을 이전시키고, 상기 매수자에게 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 이전시키는 거래단계; 를 더 포함하고, 상기 배당단계는, 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 가진 권리자에게 배당금을 지급하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 한다. 이 때, 베팅에 참여한 고객들에게 현재까지의 이익금과 손실금을 제시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다. 또, 상기에서 인증된 고객들 중 임의의 특정 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있는 베팅액을 타 고객들로부터 모금할 수 있도록 지원하는 베팅액모금지원단계; 를 더 포함하고, 상기 배당단계는, 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 특정 고객이 모금한 모금액에 대한 베팅, 가상의 배당금 판매 또는 매수에 의한 운용수익액을 상기 타 고객들 각각이 가지는 모금액비율에 따라 지급하는 단계를 포함하는 것을 또 하나의 특징으로 하며, 상기 특정 고객의 베팅, 가상의 배당금 판매 또는 매수에 따른 운용내역을 상기 타 고객들의 요구에 의하여 상기 타 고객들에게 제시하는 단계; 를 더 포함하는 것이 바람직하다.

본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법은, 도1에 도시된 바와 같이 베팅게임을 서비스하는 서비스서버(100) 및 고객들이 통신망(300)을 이용하여 상기 서비스서버(100)에 접속하여 베팅게임을 즐길 수 있는 유무선 통신장치(200, 이하, 고객단말기라 한다)를 포함하여 구성된다.

상기 서비스서버(100)는, 고객의 정보 등을 저장하고 있는 데이터베이스와, 본 발명의 실시예에 따른 베팅게임 서비스에 관한 프로세스를 실행하는 프로세서를 포함하여 구성된다.

상기 고객단말기(200)는, 통신망(300)을 통해 상기 서비스서버(100)에 접속하여 베팅게임을 즐길 수 있는 장치라면 모두 포함될 수 있기 때문에, 퍼스널컴퓨터, PDA단말기, 이동전화 등일 수 있다.

이하에서는 상기의 시스템 상에서 이루어지는 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법에 대한 실시 예들에 대하여 첨부된 도면을 참조하여 보다 상세히 설명하도록 한다. 후술될 실시 예들에 대한 설명에서 설명의 편의와 간결함을 위해 중복되는 내용에 대하여는 가급적 생략하거나 압축하기로 한다.

<제1실시 예-배당비율 결정의 예>

본 실시 예는 고객이 스스로 배당비율을 결정하여 베팅을 실시할 수 있도록 하기 위한 베팅게임을 서비스하는 방법에 관한 것이다.

이러한 제1실시 예에 대하여 도2의 흐름도에 의거하여 설명한다.

먼저, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다<S201>. 이러한 인증과정은 인터넷 통신인 경우에는 통상의 로그인방법에 의하고, 기타의 경우에도 고객 비밀번호 입력이나 주민등록 번호 입력 등과 같은 과정을 거쳐 수행될 수 있다.

상기에서 인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 각자 소정의 배당비율 및 베팅액을 결정할 수 있도록 지원한다<S202>.

이러한 배당비율의 결정은 다음과 같은 두 가지의 방법 예에 따라서 구현될 수 있다.

1. 배당비율 선택 결정의 예

배당비율 결정에 대한 첫 번째 예는 베팅을 요구하는 고객이 이미 정하여진 다수의 배당비율 중에서 적어도 어느 하나의 배당비율을 선택하여 결정하고, 그에 따른 베팅을 실시하여 베팅액을 입력할 수 있도록 지원하는 것이다. 이러한 방법에 대하여 참조도 도3에 도시된 베팅상황판을 예로 들어 설명한다. 상기 베팅상황판은 고객의 배당비율 선택 결정 및 베팅의 실시를 지원하기 위해 고객단말기(200)를 통해 전시시키는 것으로써, 설명의 편의를 위해 주게임이 바둑게임인 경우를 예로 들고 있다.

상기 베팅상황판에는 고객이 선택 결정할 수 있는 여러 개의 배당비율을 구비한 베팅상황표(31)와, 고객이 배당비율을 선택 결정한 후 그러한 배당비율에 따른 베팅을 실시하여 베팅액을 입력시킬 수 있도록 하는 다수의 배팅액입력키(32)가 구비되어 있다.

도3의 베팅상황표(31)에 따르면 고객이 '신라면' 흑(●) : '우정과' 백(○)간에 10 : 1 내지 1:10의 배당비율 중 선택하여 결정할 수 있도록 되어 있다. 고객은 이와 같이 미리 정하여진 다수개의 배당비율과 주게임의 상황을 분석하여 베팅을 실시할 수 있는 것이다. 도4에서 ● : ○에 10 : 1이라는 배당비율은 흑 측 승리에 10을 걸면 승리 배당금으로 11을 가져간다는 것이고, 반대로 백 측 승리에 1을 걸면 승리 배당금으로 11을 가져간다는 것을 의미한다. 간단한 예로, 만일 흑 측의 승리를 예견하는 고객이 ● : ○ 3 : 1에 300원의 베팅을 실시하고 싶으면, 고객단말기(200)의 입력부, 즉, 예를 들면 컴퓨터의 경우 마우스를 조작하여 참조도 도4에서와 같이 3 : 1 배당비율칸에서 흑 측을 표시하고, 다수의 배팅액입력키(32) 중 '100'키(3)를 세 번 클릭함으로써 베팅을 실시할 수 있다.

참고로 도3의 베팅상황표(31)에서 위칸으로 올라갈수록 흑 측 승리에 배당비율이 작고, 아래칸으로 내려갈수록 흑 측 승리에 배당비율이 큰 것을 알 수 있다. 이러한 사실을 바탕으로 도3의 베팅상황표(31)를 분석하면, 백 측 승리에 비하여 상대적으로 흑 측 승리에 배당비율이 적은 곳에서 베팅이 주로 이루어지고 있기 때문에, 현재 흑 측에 유리한 게임상황이 전개되고 있음을 알 수 있다. 바둑게임에 안목이 적은 고객의 경우라도 이러한 베팅상황표(31)의 분석만으로도 현재 바둑게임에 대한 상황을 판단할 수 있다.

2. 임의의 배당비율 결정의 예

배당비율 결정의 두 번째 예는 고객이 임의의 배당비율을 결정하여 입력하고, 그에 따른 베팅을 실시하여 베팅액을 입력할 수 있도록 지원하는 것이다.

참조도 도5에는 이와 같이 배당비율을 임의적으로 결정할 수 있도록 지원할 수 있는 베팅상황판이 도시되어 있다.

도3의 참조도와 다른 점은, 도5의 베팅상황판의 베팅상황표(31a)에서 보여 지는 여러 개의 배당비율이 이미 정하여진 것이 아니고 다수의 고객들이 임의적으로 결정한 배당비율이라는 점이다.

예를 들어, 고객이 바둑게임의 상황을 나름대로 분석한 후, 상기 베팅상황표(31a)에 개시되어 있지 않은 임의의 배당비율에 의하여 베팅을 실시하고 싶다면, 상기 베팅상황표 아래에 구비된 '배당비율'란(51)에 임의의 배당비율을 기입하고, 배당비율란(51)의 오른쪽 '비율입력'키(51a)를 클릭하여 새로운 배당비율을 생성시킨 후 그러한 배당비율에 따른 베팅을 실시할 수 있다. 이렇게 임의의 고객이 배당비율을 임의적으로 결정하고 그에 따른 베팅을 실시하면, 베팅상황표(31a)에는 그러한 고객의 배당비율 및 베팅액이 새로이 게재된다.

예를 들어, 도5의 베팅상황판에서 임의의 고객이 흑 측 승리에 1(●) : 300(○)의 배당비율을 새로이 개시시키고, 그러한 배당비율에 따라 300원의 베팅을 실시한 경우에, 참조도 도6에서와 같이 다수의 고객들에게 1(●) : 300(○)의 배당비율과 흑 측 승리에 300원의 베팅액이 베팅된 상태의 새로운 베팅상황표(31a-1)를 가지는 베팅상황판이 개시된다.

물론, 고객들이 임의의 배당비율을 새로이 개시시킬 수도 있지만, 이미 다른 누군가에 의해서 베팅상황표(31a)에 개시된 다수개의 배당비율들 중에서 선택 결정하여 베팅을 실시할 수도 있다.

상기와 같이 도3이나 도5의 베팅상황판을 참조하여 고객이 소정의 배당비율을 결정하고, 그에 따른 베팅을 신청하면, 이를 접수한다<S203>.

차후, 상기 주게임이 종료되면, 주게임의 종료결과에 따라 상기 고객들에게 고객들 각자가 선택 결정한 배당비율 및 베팅액에 따른 배당금을 지급한다<S204>. 예를 들어 흑 측의 승리로 바둑게임이 종료된 경우에, 흑 측 승리에 3 : 1의 배당비율로 600원을 베팅한 고객은 800원의 배당금을 지급받게 되고, 백 측 승리에 1 : 3의 배당비율로 700원을 베팅한 고객은 700원을 잃게 되는 것이다.

<제2실시 예-베팅관계의 성사 및 유보의 예>

본 실시 예에 따른 베팅의 성사 및 유보는 상술한 제1실시 예에서와 같이 소정의 배당비율에 따른 베팅을 실시하도록 하는 베팅게임에서 필요 될 수밖에 없는 진행규칙과 관련된 것이라고 할 수 있다.

소정의 배당비율이 결정되어 있는 베팅게임에서는 고객이 베팅을 실시한다고 해서 곧바로 베팅이 성사되는 것은 아니다. 베팅의 성사는 자신이 베팅한 베팅액에 대응하는 반대급부의 베팅액이 있어, 상호간의 베팅관계가 성립된 경우에만 이루어질 수 있다. 이러한 점들에 대하여 도7의 흐름도를 참조하여 설명한다.

먼저, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다<S701>.

인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 소정의 배당비율에 따른 베팅을 실시할 수 있도록 지원한다<S702>. 예를 들면, 도3이나 도5의 베팅상황판을 고객단말기(200)에 전시시켜 베팅의 실시를 지원하는 것이다. 물론, 본 실시 예에서는 상술한 제1실시 예에서처럼, 고객이 다수개의 배당비율 중에서 특정 배당비율을 선택 결정하도록 하거나, 임의의 배당비율을 결정하여 베팅을 실시하는 것에 한정하는 것은 아니며, 소정의 배당비율에 따른 베팅을 실시하는 베팅게임이라면 본 실시 예가 얼마든지 적용될 수 있다.

고객들이 소정의 배당비율에 따른 베팅을 신청하면 이를 접수한다<S703>.

베팅 신청이 접수되면, 소정의 배당비율에 의해 상호 베팅관계가 성립한 베팅액은 베팅을 성사시키고, 상호 베팅관계가 성립되지 아니한 베팅액은 베팅성사를 유보시킨다<S704>. 이를 보다 상술하면 다음과 같다.

예를 들어, 참조도 도8의 (a)에서처럼, 고객A가 백 측 승리에 1 : 2의 배당비율로 200만원을 베팅하면, 흑 측 승리에 2 : 1의 배당비율로 다른 고객이 400만원의 베팅을 실시해야만 고객A의 200만원에 대한 베팅관계가 성립되고, 따라서 고객A의 베팅이 성사된다. 물론, 고객A의 200만원에 대응하는 반대급부의 400만원의 베팅액도 베팅이 성사된다.

물론, 참조도 도8의 (b)에서와 같이 고객A가 백 측 승리에 1 : 2의 배당비율로 200만원을 베팅하면, 흑 측 승리에 2 : 1의 배당비율로 다른 고객들이 베팅한 베팅액의 합계가 400만원이 되어도 역시 베팅관계가 성립되기 때문에, 베팅이 성사된다.

이 때, 다수의 고객들로부터 실시간 베팅이 이루어지기 때문에, 베팅관계의 성사순서를 정할 필요가 있다. 그러한 예로써 먼저 이루어진 베팅 순으로 베팅을 성사시키는 방법을 고려할 수 있다. 예를 들면 참조도 도8의 (c)에서와 같이 고객A가 백 측 승리에 1 : 1의 배당비율로 500만원을 베팅하였을 경우에, 흑 측 승리에 1 : 1의 배당비율로 고객B, 고객C, 고객D가 순차적으로 400만원, 200만원, 600만원을 베팅하였다면, 고객A의 베팅액 500만원에 대응하는 고객B의 400만원과, 고객C의 200만원 중 일부인 100만원만이 베팅관계가 성립되기 때문에 상호간에 베팅이 성사된다. 고객C의 나머지 100만원과 고객D의 600만원은 베팅관계가 성립되지 아니하였기 때문에 베팅이 성사되지 아니하고 유보된 상태에 있게 된다. 다시 도 3을 참조하면, 베팅상황표(31)의 유효베팅난에는 베팅이 성사되지 아니하고 유보된 상태에 있는 베팅액이 합산되어 전시되어 있다. 유보된 상태에 있는 베팅액은, 반대급부의 베팅액이 베팅되면 즉시 베팅이 성사되기 때문에, 베팅상황표(31)의 유효베팅난에 게시되는 총 베팅액은 베팅이 성사되고 남은 유보된 상태의 베팅액만에 대한 합산액(해당 배당비율에 의한 유보된 상태의 합산 베팅액)이 전시된다. 이렇게 유보된 상태의 베팅액을 고객들에게 제시함으로써, 고객들의 베팅에 참조될 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 물론, 참조도 도9에서 보여 지는 바와 같이, 베팅이 성사된 베팅액(유효베팅난에 게시됨)과 베팅성사가 유보된 베팅액이 구분되어 함께 전시되는 것도 바람직하다.

특정 고객이 베팅하여 베팅이 성사되면, 해당 특정 고객에게 베팅이 성사되었음을 통지한다<S705>. 이러한 통지는 일반적으로 이루어지는 메시지(문자, 음성, 특정 캐릭터, 애니메이션 등을 포함한다)에 의한 통지면 족하다.

또, 고객들이 베팅이 실시된 베팅액에 대해 취소신청을 하면 이러한 취소신청을 접수하고, 취소신청이 접수된 베팅을 취소<S706>시키도록 하는 것도 바람직하다. 고객들이 전투적인 공격적 베팅과 방어적 베팅을 수행함으로써, 베팅게임에 대한 흥미를 가질 수 있도록 하기 위하여, 주게임의 진행 상황에 따라 이미 베팅한 베팅액을 취소하고 새로운 배당비율에 의거한 베팅이나 반대 측 게이머의 승리에 베팅을 실시할 수 있도록 하는 것이다. 이 때, 이미 베팅이 성사된 베팅액은 취소신청을 접수하지 아니하고, 베팅이 성사되지 아니하고 유보된 베팅액에 대해서만 취소신청을 접수하는 것이 안정적인 베팅관계의 성립 및 그에 따른 베팅의 성사를 유지시키기 위해서 바람직하다.

주게임이 종료되면, 그 결과에 따라 베팅이 성사된 고객들에게 소정의 배당비율 및 베팅이 성사된 베팅액에 따른 배당금을 지급한다<S707>. 이 때, 주게임이 종료할 때까지도 베팅이 성사되지 아니하고 유보된 베팅액은 유보된 해당 베팅액을 베팅한 고객에게 되돌려주는 것이 바람직하다.

<제3 실시 예-가상의 배당금 판매의 예>

본 실시 예는 주게임이 진행되는 과정에서 고객이 베팅하여 추후 배당금 지급시에 얻을 수 있는 가상의 배당금(이하 가상의 배당금이라 한다)을 판매할 수 있도록 하는 서비스에 대한 예이다. 이렇게 추후에 지급받을 가능성이 있는 가상의 배당금을 판매할 수 있게 함으로써, 배당금 자체에 대해서도 일종의 또 다른 베팅적 요소를 도입하여 베팅게임의 흥미를 더욱 더 진작시킬 수 있는 것이다.

본 실시 예에 대하여 도10 및 도11의 흐름도를 참조하여 설명한다.

고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다<S1001/S1101>.

인증된 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있도록 지원한다<S1002/S1102>.

고객이 베팅을 신청하면 이를 접수한다<S1003/S1103>.

고객이 가상의 배당금에 대한 판매를 신청하면 이러한 가상의 배당금에 대한 판매 신청을 접수한다<S1004/S1104>. 접수된 가상의 배당금에 대한 판매신청에 대하여는 대표적으로 다음에서 예를 든 예에 의해 처리될 수 있다.

1. 매수의 예

도10의 흐름도에서 보여지듯이, 고객으로부터 판매신청이 접수된 가상의 배당금을 서비스서버(100)에서 자체 매수<S1005>하고, 가상의 배당금 매수에 따른 매수금을 고객에게 지급<S1006>한다.

이 때 매수금은 가상의 배당금에 대한 액면 그대로이기 보다는 소정 정도 할인을 적용하여 지급하는 것이 배당금 판매의 남발을 방지하기 위해 바람직하다.

또, 주게임이 시작되고 시간이 오래되었거나(바둑게임과 같이 게임종료의 시간이 임의적인 경우), 주게임의 종료전 소정 시간 전에는(축구게임과 같이 게임종료시간이 정하여져 있는 경우) 가상의 배당금에 대한 판매신청을 접수받지 아니하는 것이 바람직하다. 이러한 이유는 서비스서버는 자동화된 프로그램에 의해 판매신청 된 가상의 배당금을 매수하도록 되어 있기 때문에 고객들에 따라서는 주게임이 종료될 때쯤에 자기에게 불리하게 게임상황이 전개되면, 가상의 배당금에 대한 판매신청이 급증할 가능성이 있기 때문이다.

경우에 따라서는 후술되듯이 서비스서버(100)에서 소정의 자동화된 과정을 거쳐 매수된 가상의 배당금을 근거로 자동 베팅을 실시하도록 구현할 수도 있을 것이며, 이러한 경우에는 주게임이 종료되기 전까지 언제든지 판매신청을 접수할 수 있을 것이다.

2. 거래 중개의 예

도11의 흐름도에서 보여지듯이 특정 고객으로부터 가상의 배당금에 대한 판매신청이 접수되면, 가상의 배당금에 대한 판매신청에 관한 정보를 베팅상황판에 게시하는 등과 같은 방법으로 고객들에게 공지시킨다<S1105>.

공지된 판매신청에 관한 정보를 접한 임의의 고객이 해당 가상의 배당금에 대한 매수를 신청하는 경우 이를 접수한다 <S1106>. 만일 매수신청이 없는 경우에는 매수신청이 있을 때까지 가상의 배당금에 대한 판매가 유보되고, 이렇게 유보된 가상의 배당금에 대한 판매신청을 취소시킬 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

가상의 배당금을 매수한 임의의 고객으로부터 가상의 배당금을 판매한 특정 고객에게 매수액을 이전시키고, 더불어 매수에 따른 가상의 배당금에 대한 권리를 매수자에게 이전시킨다<S1107>. 여기서 가상의 배당금에 대한 판매액은 매수자의 투자이익이 담보될 수 있어야 하기 때문에 가상의 배당금 액면 그대로이기보다는 소정정도 할인된 액수인 것이 바람직하다. 응용 예에 따라서는, 판매자에 의해 판매액을 결정할 수 있도록 하는 것도 바람직하고, 일률적으로 소정정도 할인된 액수로 결정되는 것도 바람직하다. 한편, 매수자의 매수신청이 먼저 접수될 수도 있으며, 이러한 경우 판매신청이 접수되면 곧바로 가상의 배당금에 대한 거래가 이루어질 수 있을 것이다.

물론, 가상의 배당금을 매수한 매수자는 주게임이 종료되기 전이라면, 또 다시, 매수한 가상의 배당금에 대해 판매를 시도할 수 있을 것이다.

주게임의 종료결과에 따라 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 가진 최종권리자에게 배당금을 지급한다<S1108>. 물론, 가상의 배당금에 대한 권리를 가지는 최종권리자는 주게임의 결과에 따라서 가상의 배당금을 잃을 수도 있을 것이다.

위와 같은 가상의 배당금에 대한 판매 및 매수에 관한 서비스는 고객들에 따라서는 가상의 배당금 자체에 대해서도 서로 간에 지능싸움을 전개시켜 나가는 흥미를 가지게 할 수 있는 것이다. 바둑게임을 예로 들면, 현재 주게임이 흑 측에 유리한 상황에서 흑 측 승리에 3 : 1 배당비율로 500만원의 베팅을 실시한 고객A가 흑의 실수(패착)를 감지하고 가상의 배당금에 대한 판매신청을 하면, 흑의 실수를 감지하지 못한 고객B는 소정의 할인액으로 고객A의 가상의 배당금을 매수하게 되는 것이다. 아마도 고객A는 가상의 배당금을 판매한 금액으로 백 측 승리에 베팅을 실시하게 될 것이고, 고객B는 매수금을 잃게 될 가능성이 클 것이다.

<제4 실시 예-베팅 따라하기>

본 실시 예는, 주게임에 대한 안목에 자신이 없는 고객들이 주게임에 대한 안목이 넓은 임의의 특정 고객의 베팅을 따라서 베팅을 실시할 수 있도록 함으로써, 주게임에 대한 안목이 없는 고객도 베팅게임을 즐길 수 있도록 할 수 있는 서비스 예이다. 이를 도12의 흐름도를 참조하여 설명한다.

고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다<S1201>.

인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 임의의 특정 고객을 따라서 베팅을 자동 실시할 수 있도록 지원한다 <S1202>. 이를 위해 고객들에게는 임의의 특정 고객에 대한 베팅정보를 열람하여 볼 수 있도록 지원하고, 또, 따라서 자동 베팅을 실시하기 위한 임의의 특정 고객을 지정할 수 있도록 지원한다. 예를 들면, 베팅게임에 참여한 모든 고객들의 베팅정보를 포함하는 고객정보 목록을 베팅게임에 참여한 모든 고객들에게 제시한다. 이러한 고객정보 목록은 베팅의 승소율이나 배당수익률이 높은 순, 또는, 후술되는 바와 같이 베팅게임에서 운용수익률이 높은 순으로 정렬되어 제시되도록 하는 것이 바람직하다.

여기서, 특정 고객을 따라서 베팅하는 경우에, 특정 고객이 베팅하는 베팅액에 대해 따라서 실시될 자동 베팅액의 비율을 결정하도록 지원하는 것이 바람직하다. 예를 들어, 임의의 고객이 특정 고객을 지정하고, 자동 베팅액의 비율을 150%로 설정하면, 특정 고객이 500만원을 베팅한 경우에 임의의 고객의 자동 베팅액은 750만원이 되는 것이다.

또, 경우에 따라서는 자동 베팅액의 한도액을 결정할 수 있도록 지원하는 것이 바람직할 것이다. 예를 들어, 임의의 고객이 특정 고객을 지정하고, 자동 베팅액의 한도를 200만원으로 설정한 경우, 특정 고객이 300만원의 베팅을 실시하면, 임의의 고객의 자동 베팅액은 200만원의 한도 내에서만 이루어지게 되는 것이므로, 200만원의 자동 베팅이 실시될 것이다.

상기 특정 고객에 대한 자격조건을 정하여, 특정 고객의 대상이 될 수 있는 자를 한정하는 것도 바람직하다. 예를 들면, 베팅수익률이 150% 이상(누적된 베팅 총 금액이 100만원인 경우, 베팅에 의해 얻은 수익이 150만원이면, 베팅수익률이 150%가 된다)인 자로 한정하거나, 베팅 성공률이 70% 이상(베팅에 참여한 횟수가 10회인 경우 베팅에 성공한 횟수가 7회 이상이면 70% 이상이 된다)인 자, 또는, 바둑게임과 같은 경우에는 7단 이상의 실력을 가진 자 등으로 특정 고객을 한정하는 것이다.

또, 응용 예에 따라서는 베팅을 따라서 실시할 고객의 자격을 한정하거나, 상기 특정 고객에 의해 승인된 자만이 상기 특정 고객을 따라서 자동베팅을 실시하도록 할 수도 있을 것이다.

상기 특정 고객의 베팅 및 상기 특정 고객을 따라서 이루어진 자동 베팅 신청을 접수한다<S1203>.

주게임의 종료결과에 따라 상기 특정 고객 및 고객들에게 상기 베팅 및 자동 베팅에 따른 배당금을 지급한다<S1204>.

본 실시 예는 임의의 고객이 특정 고객을 따라서 자동 베팅을 실시하는 경우를 설명하고 있지만, 특정 고객을 따라서 자동 베팅이 이루어지도록 신청한 임의의 고객 스스로도 베팅을 실시할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 물론, 고객 스스로 만의 베팅도 함께 병행 실시되는 것은 당연하다.

<제5실시 예-베팅액 모금하기>

본 실시 예는 특정 고객이 다른 고객들로부터 베팅액을 모금하여 베팅을 실시할 수 있는 서비스에 관한 것이다. 이러한 서비스는 상술한 제4실시 예에 대한 변형 예로써, 베팅액을 모금하는 특정 고객에게는 거액의 베팅액을 이용하여 베팅게임을 즐길 수 있는 흥미를 가지게 하고, 베팅액 모금에 참여하는 고객에게는 주게임에 대하여 부족한 안목을 특정 고객을 통하여 보충함으로써, 베팅게임을 즐길 수 있는 흥미를 가지게 하는 예이다. 이를 도13의 흐름도를 참조하여 설명한다.

고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다<S1301>.

인증된 고객들 중 임의의 특정 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있는 베팅액을 타 고객들로부터 모금할 수 있도록 지원한다<S1302>. 예를 들면, 임의의 특정 고객이 베팅액모금을 신청하면, 임의의 특정 고객을 베팅액 모금자로 등재시키는 것이다. 예를 들어, 일반 고객이 참조도 14의 베팅상황판 우측 하단에 '베팅액모금자'키(141)를 클릭하면, 해당 베팅게임에서 베팅모금액을 모으는 베팅액모금자의 목록이 개시되고, 그러한 베팅액모금자의 목록에 등재된 특정 베팅액모금자를 클릭하면 그에 대한 베팅정보 등이 개시되도록 하는 것이다. 고객들은 베팅액모금자들의 정보를 확인하고 임의의 베팅액모금자를 선택하여 지정한 후, 소정 액수를 베팅액모금자에게 기탁하게 된다. 이 때, 응용 예에 따라서는 베팅액모금자가 승인한 고객만이 베팅액모금에 참여하여 기탁할 수 있도록 하거나, 베팅액모금에 참여하여 기탁할 수 있는 고객의 조건을 한정할 수도 있을 것이다.

또, 응용 예에 따라서는 베팅액모금자가 베팅액 모금 조건을 결정할 수 있도록 하는 것도 바람직하다. 베팅액 모금 조건이라하면, 손실이 발생할 경우 손실금의 70%를 변상한다거나, 운용수익액 중 30%를 자신의 몫으로 한다거나 하는 것 등일 수 있다.

상기 특정 고객(베팅액 모금자)의 베팅 신청을 접수한다<S1303>. 여기서 상기 특정 고객이 베팅을 할 경우에는, 상기 특정 고객이 자기 자신만의 베팅을 실시할 것인지 베팅모금액에 대한 베팅을 실시할 것인지를 선택하여 베팅할 수 있도록 지원하는 것도 바람직하지만, 특정 고객의 베팅조작을 방지하기 위해서는 특정 고객(베팅액 모금자)은 해당 베팅게임에서 자기 자신만의 베팅을 실시할 수 없도록 하는 것이 더 바람직하다. 만일 베팅액모금자 자신만의 베팅을 실시할 수 없도록 하는 경우에는 베팅액모금자 자신이 모금에 참여하여 기탁함으로써, 자신을 위한 베팅을 실시하는 것과 동일한 효과를 가질 수 있다.

한편, 모금의 시작과 종료는 베팅액모금자에 의해 결정되도록 하는 것이 바람직하고, 주게임의 진행과정과 상관없이 시작 및 종료될 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

주게임의 종료결과에 따라 상기 특정 고객이 모금한 모금액에 대해 모금액 전부에 대해 베팅을 실시하거나, 일부에 대해서만 베팅을 실시하거나, 또는, 베팅을 실시하지 아니한 모든 것을 포함하는 모금액 운용에 따른 운용수익액을 모금에 참여한 고객들 각각이 가지는 모금액비율에 따라 각자에게 배분한다<S1304>.

상술한 제1 내지 제5 실시 예는, 설명의 편의를 위하여 구분하여 설명되었지만, 실제 베팅게임의 서비스를 실시하는 경우에는, 상술한 제1 내지 제5 실시 예가 함께 묶여져 서비스됨으로써 새로우면서도 흥미가 배가되어 베팅게임 자체에 몰입될 수 있는 신개념의 베팅게임문화를 창출해 낼 수 있다. 이하에서는, 상술한 바와 같은 제1 내지 제5 실시 예가 함께 서비스될 종합적인 베팅게임 서비스 방법에 대한 실시 예를 설명한다.

<종합 실시 예>

본 종합 실시 예는 상술한 제1 내지 제5 실시 예가 함께 서비스될 종합적인 베팅게임 서비스 방법에서 이루어질 수 있는 과정들에 대한 설명이다.

먼저, 고객단말기(200)를 이용하여 접속된 고객을 인증한다.

인증된 고객들이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 각자 소정의 배당비율 및 베팅액을 결정할 수 있도록 지원한다. 이 때, 상기 고객들에게 베팅이 즉시 성사 가능한 현재의 최고배당률을 제시하여 고객들의 베팅 실시에 참조될 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 도3을 참조하여 보충설명을 하면, 현재, 흑 측 승리에 3 : 1의 배당비율이 흑 측 승리에 베팅을 하고자 하는 경우 즉시 베팅 성사가 가능한 최고 배당비율이며, 백 측 승리에 1 : 2의 배당비율이 백 측 승리에 베팅을 하고자 하는 경우 즉시 베팅 성사가 가능한 최고 배당비율이다. 이는 각각 상대방 측에 베팅 성사를 기다리는 유보된 베팅액이 있기 때문에 베팅과 동시에 즉시 성사가 이루어질 수 있는 것이며, 도3에 도시된 바와 같이 이러한 즉시 성사가 가능한 최고 배당비율에 대한 베팅을 '베팅추천'하는 방식으로 고객들에게 즉시 성사 가능한 최고의 배당비율을 제시하는 것이다. 물론, 이러한 즉시 성사 가능한 현재의 최고배당률은 도3에서와 같이 베팅상황판에서 제시될 수도 있지만, 경우에 따라서는 별도의 창에 의해 제시될 수도 있을 것이다.

고객들이 각자 결정한 배당비율 및 베팅액에 따른 베팅을 신청하면 이를 접수한다.

접수된 베팅액 중에서 소정의 배당비율에 의해 상호 베팅관계가 성립한 베팅액을 베팅 성사시킨다. 상호 베팅관계가 성립되지 아니하고 유보된 베팅액은 베팅상황판을 통하여 고객들에게 제시하여 줌으로써, 고객들이 베팅에 참조할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

이렇게 베팅이 성사되고 난 후 고객은 주게임의 상황을 지켜보면서 추가적인 베팅을 실시하게 되는데, 이러한 추가적인 베팅은 공격적으로 이루어질 수도 있고 방어적으로 이루어질 수 있다.

예를 들어, 자신이 승리를 예견하고 베팅을 실시한 측의 게임상황이 불리하게 전개되면, 자신이 이미 베팅한 베팅액을 잃을 수 있기 때문에, 추후 발생할 가능성이 큰 손실금에 대한 보상을 위해 반대 측의 승리에 배당비율이 낮은 베팅을 적극적으로 실시하여 공격적으로 베팅을 실시할 수 있다. 만일, 자신이 승리를 예견하고 베팅을 실시한 측의 게임상황이 유리하게 전개되면, 반대 측에 고 배당비율로 소액의 베팅을 실시하여 추후 게임상황이 역전될 수 있는 경우를 대비해 게임상황의 역전에 따라 발생할지도 모를 손실금을 최소화시키는 방어적인 베팅을 실시할 수 있다. 이렇게 공격적인 베팅과 방어적인 베팅을 실시할 수 있기 위해서 주게임의 종료전까지 베팅을 지속적으로 횡수에 제한 없이 실시할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

참고로 상술한 바와 같이, 주게임의 종료직전까지 지속적이면서도 베팅횡수에 제한을 받지 아니하고 추가적으로 공격적이거나 방어적인 베팅을 실시할 수 있기 때문에 시간의 경과에 따른 주게임의 상황 분석이 가능한 데이터를 고객에게 서비스하는 것도 가능하다. 예를 들면, 하나의 예로 참조도 도15의 (a)에서 참조되는 바와 같은 그래프를 서비스할 수 있다.

도15의 (a) 그래프는 베팅이 주로 이루어지는 배당비율의 시간(만일, 바둑의 경우라면 '수순'일 것이다)에 따른 변화를 보여준다. 즉, 초기에 백 측 승리에 고배당이 이루어지는 배당비율에 대한 베팅이 주로 이루어지다가 점차 흑 측 승리에 고배당이 이루어지는 베팅이 증가하면서 10분을 경과하는 시점에서 다시 백 측에 고배당이 이루어지는 배당비율에 대한 베팅

으로 전환되고 있다. 이를 분석하면, 초기의 상황은 흑과 백 양자간에 흑이 보다 우세한 객관적 전력을 가지고 있다는 것으로 분석된다. 10분이 경과되는 시점까지 흑 측 승리에 고배당이 이루어지는 배당비율에 대한 베팅이 증가한다는 것은 주게임의 상황이 백 측에 유리하게 전개되고 있다는 것으로 분석된다. 다시 10분을 지나면서 백 측 승리에 고배당이 이루어지는 배당비율에 대한 베팅이 증가한다는 것은 형세가 역전되어 흑 측에 유리한 상황이 되어가고 있다는 것으로 분석된다.

도15의 (b)는 베팅액이 시간의 경과에 따라 어떻게 이루어지는가, 즉, 베팅이 어느 시점에서 활발히 이루어지고 있는가를 시간의 경과에 따라 보여주는 그래프이다. 즉, 그래프 상에서 베팅액의 수치가 높게 설정된 시간대(a, b, c, d) 등에서는 베팅이 활발히 이루어지고 있고, 베팅액 수치가 낮게 설정된 시간대(e, f, g, h) 등에서는 베팅이 저조하게 이루어지고 있다는 것으로 분석된다. 즉, 베팅이 활발히 이루어진다는 것은, 주게임의 상황이 급박한 변화를 겪고 있다는 것을 의미하는 것이고, 반대로 베팅이 저조하게 이루어진다는 것은, 주게임의 상황 변화가 미미하다는 것을 의미한다.

바람직한 추가 예로써, 주게임의 종류에 따라, 예를 들어 권투경기의 경우에는, 배당비율이나 베팅액의 편차가 컸을 때의 앞뒤 장면을 재생해서 고객들에게 보여줄 수도 있다.

이러한 주게임에 대한 상황분석이 가능한 데이터를 고객들에게 서비스함으로써, 주게임에 대해 안목이 낮은 고객인 경우에도, 얼마든지 본 발명에 따른 베팅게임을 즐길 수 있게 되는 것이다.

위와 같은 고객들의 추가적인 베팅 등에 참고될 수 있도록, 베팅에 참여한 고객들에게 주게임의 결과에 따른 고객의 예상 이익금과 예상 손실금을 도3의 베팅상황판 하측에서 보여 지는 바와 같이 고객들 각자에게 제시해 주는 것도 바람직하다. 고객들은 그러한 자신의 예상 이익금과 예상 손실금을 참조하여 추후 베팅에 공격적으로 임해야 될 것인가 방어적으로 임해야 될 것인가를 나름대로 판단할 수 있을 것이다.

또한, 고객들이 진행되는 게임상황에 따라 베팅에 의해 추후에 지급받을 가능성이 있는 가상의 배당금(이하, 가상의 배당금이라 한다)을 판매하거나 매수할 수 있도록 지원한다.

예를 들어, 임의의 고객이 승리를 예견하여 베팅한 측이 패할 것으로 예상되면, 자신의 손실을 최소화시키기 위해 가상의 배당금을 판매하는 것이다. 이러한 판매에 따른 처리는 두 가지의 응용 예를 가질 수 있다.

첫째는, 서비스서버(100)에서 가상의 배당금을 매수하는 예이고, 둘째는, 서비스서버(100)에서 배당금의 판매 및 매수를 중개하는 예이다.

서비스서버에서 가상의 배당금을 매수하는 예

도4의 베팅상황판을 참조하여 설명한다.

흑 측 승리에 2 : 1의 배당비율로 2000원을 베팅하여 베팅성사된 임의의 고객(판매자)이 자신의 가상의 배당금에 대한 판매를 신청한 경우를 예로 들면, 서비스서버(100)에서는 상기 판매자의 2000원에 해당하는 가상의 배당금(3000원)을 계산한다. 그리고 현재 흑 측 승리에 베팅이 실시된 배당비율 중 유보된 베팅액이 있는지를 판단한다. 만일, 흑 측 승리에 1 : 1의 배당비율로 유보된 베팅액이 있는 경우, $3000\text{원}/2$ (여기서 2는 1 : 1의 1과 1을 더한 수)=1500원으로 상기 임의의 고객이 판매를 신청한 가상의 배당금(3000원)을 매수하겠다는 조건을 제시하고, 상기 임의의 고객이 이를 승낙하면, 1500원을 지급하고, 백 측 승리에 1 : 1의 배당비율인 곳에 1500원의 베팅을 실시한다. 물론, 1500원의 베팅은 유보된 베팅액과 베팅관계가 즉시 성사된다. 이렇게 되면, 서비스서버(100)에서 지출된 금액은 총 3000원이 되며, 주게임 종료 후 배당이 실시되는 경우, 서비스서버(100)가 취할 수 있는 금액은 흑이 이기는 경우 3000원이 되고, 백이 이기는 경우에도 3000원이 되므로, 결국 서비스서버(100)가 지출한 총 금액은 0원이 된다.

서비스서버에서 가상의 배당금 거래를 중개하는 예

도4의 베팅상황판을 참조하여 설명한다.

흑 측 승리에 2 : 1의 배당비율로 2000원을 베팅한 임의의 고객이 자신의 가상의 배당금에 대한 판매를 신청한 경우를 예로 들면, 서비스서버(100)에서는 상기 임의의 고객에 대한 판매신청을 접수한 후, 이를 고객들에게 공지시킨다. 이러한 공지내용에는 상기 임의의 고객이 가상의 배당금인 3000원에 대해 결정한 판매금도 포함되는 것이 바람직하다. 물론, 구현하기에 따라서는 미리 결정된 소정의 할인율에 의해 일률적으로 판매금이 결정될 수도 있을 것이고, 판매자와 매수자의 합의를 지원함으로써 판매금이 결정되도록 할 수도 있을 것이다. 그러한 가상의 배당금을 매수하고자 하는 고객이 매수를 신

청하면, 이러한 매수신청을 접수하고, 매수자로부터 상기 임의의 고객에게 가상의 배당금에 대한 매수액을 이전시킨 후, 상기 매수자에게 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 이전시킨다. 추후 매수자는 또 다시 상기 가상의 배당금을 판매할 수도 있다.

물론, 판매신청과 매수신청은 어느 것이 먼저 이루어지든지 가상의 배당금에 대한 거래의 성립에는 관계가 없다.

이와 같이 가상의 배당금에 대한 판매가 이루어지는 경우, 주게임이 종료되기 전이라도 고객들에게 이익금과 손실금이 발생할 수 있다. 따라서 고객들의 추후 베팅, 가상의 배당금에 대한 판매, 매수 등에 참조될 수 있도록, 현재까지의 이익금과 손실금을 제시하여주는 것도 바람직하다.

한편, 접속된 고객들은 현재 베팅에 참여하고 있거나 참여하고자 하는 타 고객들에 대한 베팅정보를 요구할 수도 있으며, 베팅정보가 좋은 특정 고객의 베팅을 따라서 자동베팅이 이루어지도록 할 수도 있다. 물론, 서비스서버(100)는 따라서 자동베팅이 이루어지도록 하기 위해 지원한다. 여기서 상기 특정 고객이 베팅을 취소한 경우에는 따라서 이루어진 자동베팅도 취소되도록 하는 것이 바람직하다. 베팅 성사의 경우에는 특정 고객의 베팅에 따른 베팅액이 먼저 성사되고, 자동베팅을 신청한 고객들 중에서는 먼저 자동베팅을 신청한 순으로 베팅이 성사되도록 하는 것이 바람직할 것이다. 또, 자동베팅을 신청한 고객은 자동베팅이 이루어지는 경우에도 자동베팅이 이루어진 베팅 중 베팅관계가 성사되지 아니하고 유보된 특정 베팅액에 한하여 임의적으로 베팅을 취소시킬 수 있도록 하는 것도 바람직할 것이다.

또, 임의의 특정 고객은 베팅액을 타 고객들로부터 모금할 수도 있으며, 상기 서비스서버(100)는 상기 임의의 특정 고객이 베팅액을 타 고객들로부터 모금할 수 있도록 지원한다.

상기 임의의 특정 고객은 모금액으로, 베팅을 실시하거나, 가상의 배당금을 매수할 수도 있으며, 실시된 베팅에 따른 가상의 배당금을 판매하는 등과 같이 모금액을 다양하게 운용할 수 있다. 이러한 운용내역은 운용사기, 베팅조작 등의 방지를 위하여 모금액을 기부한 고객의 요구에 의해 제시될 수 있다.

주게임이 종료되면 베팅이 성사된 고객들에게 배당비율에 따른 배당금을 지급한다. 이 때, 성사가 이루어지지 아니하고 유보된 베팅액은 베팅을 실시한 고객에게 되돌려 주며, 가상의 배당금에 대한 판매 및 매수가 이루어진 경우에는 가상의 배당금에 대한 최종적인 권리를 가지는 자에게 배당금 지급이 실시될 것이다. 또, 모금액의 운용 수익액(배당금, 가상의 배당금의 매수 또는 판매에 따른 수익 등)은, 모금에 참여한 고객들의 모금비율에 따라 분배가 이루어질 것이다.

<부가 설명>

1. 주게임 정보

(1) 상술한 실시 예들에서 주게임의 상황에 대한 정보는 고객단말기(200)를 통하여 고객에게 전시될 수도 있으나, 경우에 따라서는 제3의 매체(예를 들면, 텔레비전이나 라디오)에 의해 고객에 전시되거나 또는 고객이 실제 야구장이나 축구장의 상황을 관망하면서 얻을 수도 있을 것이고, 그러한 경우 고객단말기(200)는 순전히 베팅게임을 위한 도구로써 사용될 수도 있다.

(2) 상술한 실시 예들에서 주게임은, 베팅이 허락될 수 있는 게임이면 족하다. 따라서 바둑게임, 스타크레프트와 같은 온라인게임, 오프라인 상에서 이루어지는 축구, 야구, 농구 등과 같은 게임 등이 모두 포함될 수 있다. 야구경기나 월드컵 경기와 같이 장기간에 걸쳐 우승여부를 가리는 경우에는, 특정 경기의 승패에 따른 베팅게임이 이루어질 수도 있지만, 어느 특정 팀의 시즌우승이나 월드컵우승 여부에 대해 베팅게임이 실시될 수도 있을 것이다.

2. 베팅액

상술한 실시 예들에서 베팅액은 사이버머니일 수도 있고, 실제 통용되는 현금일 수도 있다. 물론, 실제 통용되는 현금을 대상으로 베팅게임이 실시되는 경우에도, 베팅 및 그에 따른 배당금의 지급, 가상의 배당금의 판매에 따른 매수액의 이전, 베팅액 모금 등에 의해 발생하는 현금의 이동은, 주지한 인터넷상의 현금 결제에 관한 전자상거래 기술을 결부시킴으로써 얼마든지 구현 가능하다.

3. 베팅시간

주게임이 벌어지고 있는 시간 뿐 아니라 주게임이 벌어지기 전에도 베팅은 가능하다.

또, 주게임이 하나의 특정 게임이 아니라 월드컵 우승팀 맞추기나 야구리그 우승팀 맞추기 등에서는 월드컵 또는 야구리그가 진행되는 동안 언제든지 베팅을 실시할 수 있도록 할 수도 있을 것이다.

이상과 같이, 본 발명에 대한 구체적인 설명은 첨부된 도면 도1 내지 도15를 참조한 실시 예들에 의해서 이루어졌지만, 상술한 실시 예들은 본 발명의 바람직한 예를 들어 설명하였을 뿐이며, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 사람은 본 발명의 실시 예들에 대한 설명만으로도 쉽게 상기 실시 예들과 동일 범주내의 다른 형태의 본 발명을 실시할 수 있거나, 본 발명과 균등한 영역의 발명을 실시 할 수 있을 것이다. 따라서 본 발명이 상기의 실시 예들에만 국한되는 것으로 이해되어져서는 아니 되며, 본 발명의 권리범위는 본 발명의 기본적 기술 사상 내에서 응용 및 변형된 모든 범위까지 미치는 것으로 해석되어야 한다.

발명의 효과

이상에서 살펴본 바와 같이 본 발명에 따른 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법에 의하면 다음과 같은 효과가 있다.

첫째, 고객들이 독자적으로 배당비율을 결정함으로써 다른 사람이 결정한 베팅의 영향에서 벗어나 자신만의 분석과 판단에 의해 베팅을 실시할 수 있고, 다른 사람의 베팅액에 따라 자신의 배당비율이 영향을 받지 아니한다.

둘째, 주게임이 끝나기 전에 가상의 배당금을 거래할 수 있기 때문에 주게임의 승패에 전적으로 의지할 수밖에 없었던 기존 베팅게임의 한계를 극복하고, 고객들에게 다양한 변화에 따른 베팅 수익을 얻을 수 있도록 한다.

셋째, 주게임의 상황 변화에 따라 실시간 공격적인 베팅과 방어적인 베팅을 실시할 수 있기 때문에, 주게임에 대한 안목을 기를 수 있다. 특히, 바둑게임과 같은 경우에는 고객의 기력향상에 큰 도움이 될 수 있다.

넷째, 실시간으로 주게임을 분석하고, 그 분석에 따른 베팅을 지속적으로 실시하기 때문에, 주게임에 대한 흥미나 집중도를 배가시킬 수 있다.

다섯째, 배당비율과 베팅액 등에 의해 주게임의 현재 상황분석이 가능하다.

여섯째, 따라서 주게임을 보는 안목과 무관하게 베팅게임을 즐길 수 있다.

일곱째, 기존의 베팅게임에서 고배당은 로또복권(임의의 숫자를 기입하여 당첨을 기대하는 복권의 예)과 같은 행운에 의지되었지만, 본 발명에 따른 베팅게임에서 고배당은 주로 주게임에 대한 안목과 베팅게임에 대한 실력에 의해 이루어지기 때문에 베팅게임 자체의 실력이 존재하는 것이고, 따라서 베팅게임 자체가 새로운 게임의 대상이 될 수 있다(새로운 게임영역이 창출됨).

(57) 청구의 범위

청구항 1.

삭제

청구항 2.

삭제

청구항 3.

삭제

청구항 4.

고객단말기를 이용하여 접속된 고객을 인증하는 인증단계;

상기 인증단계에서 인증된 고객들이, 두개의 팀이 경쟁하여 승패를 결정짓는 주게임에 부대하는 베팅게임에서, 각자 주게임에서 승리할 팀을 예상하여 소정의 배당비율 및 베팅액을 결정할 수 있도록 지원하는 베팅지원단계;

상기 베팅지원단계에서 고객들이 각자 주게임에서 승리할 팀을 예상하여 상기 소정의 배당비율에 따른 베팅을 신청하면 이를 접수하는 베팅접수단계;

상기 베팅접수단계에서 접수된 베팅들 중, 서로 승리를 예상한 팀이 다르면서 상호간의 배당비율이 역비례하여 베팅관계가 성립되는 베팅액은 베팅을 성사시키고, 상호 베팅관계가 성립되지 아니한 베팅액(이하, 유보된 베팅액이라 한다)은 베팅성사를 유보시키는 베팅성사 및 유보단계; 및

상기 베팅성사 및 유보단계에서 베팅이 성사된 고객들에게 상기 주게임의 종료결과에 따라 배당비율에 따른 배당금을 지급하는 배당금지급단계; 를 포함하고,

상기 베팅지원단계는, 상기 베팅성사 및 유보단계에서 유보된 베팅액을 고객들에게 제시하되, 동일 배당비율로 베팅된 베팅액들 간에 합산하여 제시하는 단계를 포함하며,

상기 베팅성사 및 유보단계에서의 베팅성사는 고객들이 실시한 베팅들 중 먼저 실시한 베팅 순으로 이루어지는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법.

청구항 5.

삭제

청구항 6.

삭제

청구항 7.

삭제

청구항 8.

삭제

청구항 9.

삭제

청구항 10.

제4항에 있어서,

상기 베팅지원 단계에서 유보된 베팅액을 고객들에게 제시하는 것은, 고객들이 선택 결정할 수 있는 여러 개의 배당비율이 구비되어 있고, 각 배당비율을 대칭으로 하여 일측에는 상기 두개의 팀 중 하나의 팀의 승리를 예상하는 유보된 베팅액의 합계가 표시되며, 타측에는 상기 두개의 팀 중 다른 팀의 승리를 예상하는 유보된 베팅액의 합계가 표시된 베팅상황판을 제시하되, 각 배당비율을 대칭으로 하여 양측에 표시된 유보된 베팅들의 배당비율은 서로 역비례하도록 되어 있는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법.

청구항 11.

삭제

청구항 12.

제4항에 있어서,

상기 베팅성사 및 유보단계에서 베팅이 성사됨에 따라 배당받게 될 배당금(이하, 가상의 배당금이라 한다)에 대한 고객의 판매신청을 접수하는 판매신청접수단계;

상기 가상의 배당금에 대한 매수자의 매수신청을 접수하는 매수신청접수단계; 및

상기 매수자로부터 상기 가상의 배당금을 판매한 고객에게 상기 가상의 배당금에 대한 매수액을 이전시키고, 상기 매수자에게 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 이전시키는 거래단계; 를 더 포함하고,

상기 배당금지급단계는, 상기 주게임의 종료결과에 따라 상기 가상의 배당금에 대한 권리를 가진 권리자에게 배당금을 지급하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법.

청구항 13.

삭제

청구항 14.

제4항에 있어서,

상기 인증단계에서 인증된 고객들이 특정 고객을 따라서 베팅을 자동 실시할 수 있도록 지원하는 자동베팅지원단계; 및

상기 특정 고객의 베팅 신청 및 상기 특정 고객을 따라서 이루어진 자동 베팅 신청을 접수하는 베팅접수단계; 를 더 포함하고,

상기 배당금지급단계는, 주게임의 종료결과에 따라 상기 특정 고객 및 고객들에게 상기 베팅 및 자동 베팅에 따른 배당금을 지급하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법.

청구항 15.

제14항에 있어서,

상기 자동베팅지원단계는,

상기 고객들이 따라서 자동 베팅을 실시하기 위한 임의의 특정 고객을 지정하도록 지원하는 단계; 및

상기 특정 고객의 베팅액에 대해 따라서 실시될 자동 베팅액의 비율을 결정하도록 지원하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법.

청구항 16.

삭제

청구항 17.

제4항에 있어서,

상기 인증단계에서 인증된 고객들 중 특정 고객이 주게임에 부대하는 베팅게임에서 베팅을 실시할 수 있는 베팅액을 타 고객들로부터 모금할 수 있도록 지원하는 베팅액모금지원단계;

상기 특정 고객의 베팅 신청을 접수하는 베팅접수단계; 를 더 포함하고,

상기 배당금지급단계는, 상기 주게임의 종료에 따라 상기 특정 고객이 모금한 모금액에 대한 운용수익액을 상기 타 고객들 각각이 가지는 모금액비율에 따라 상기 타 고객들에게 배분하여 지급하는 배당단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신망을 이용한 베팅게임 서비스 방법.

청구항 18.

삭제

청구항 19.

삭제

청구항 20.

삭제

청구항 21.

삭제

청구항 22.

삭제

청구항 23.

삭제

청구항 24.

삭제

청구항 25.

삭제

청구항 26.

삭제

청구항 27.

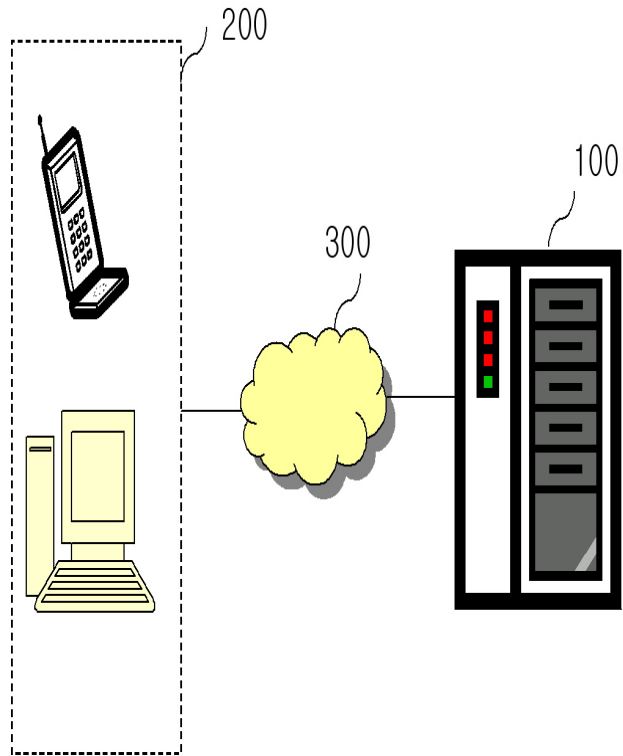
삭제

청구항 28.

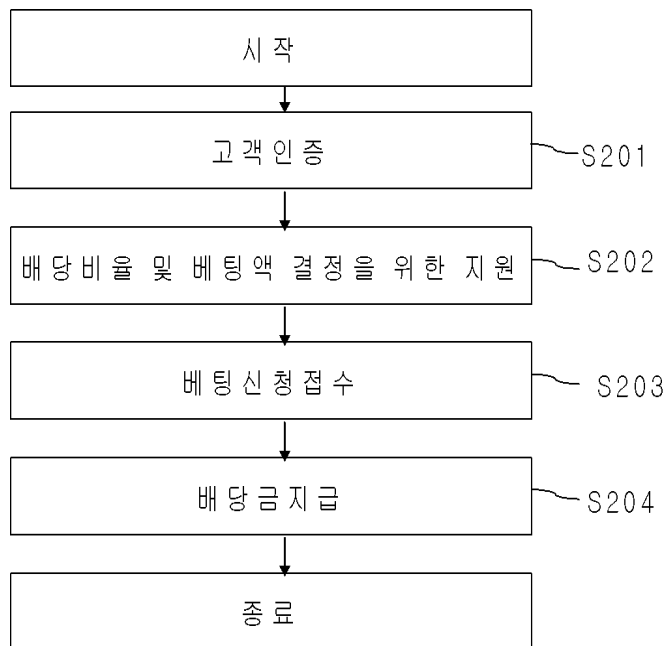
삭제

도면

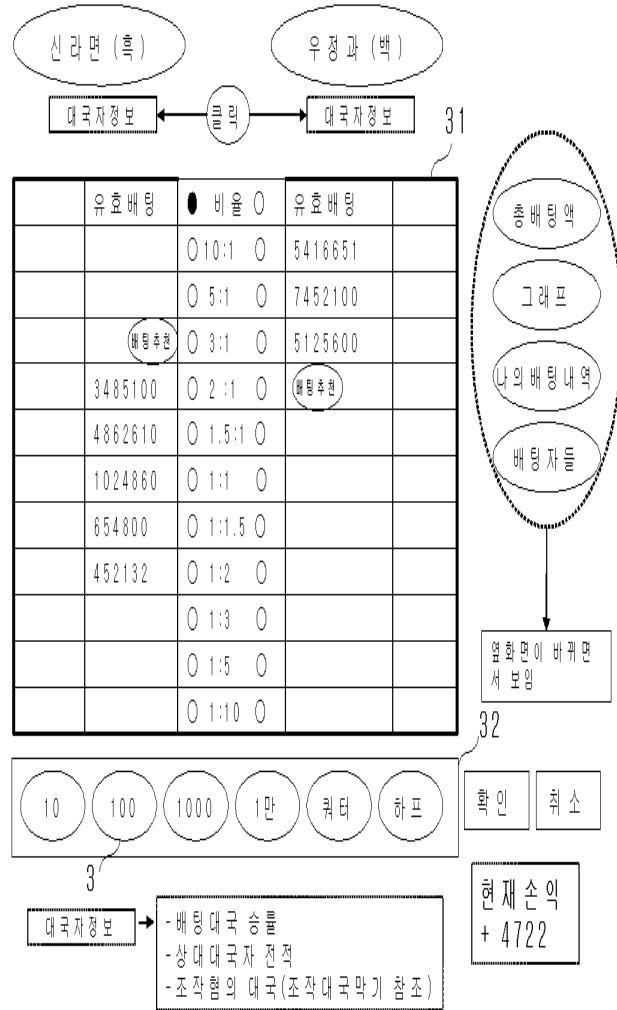
도면1



도면2

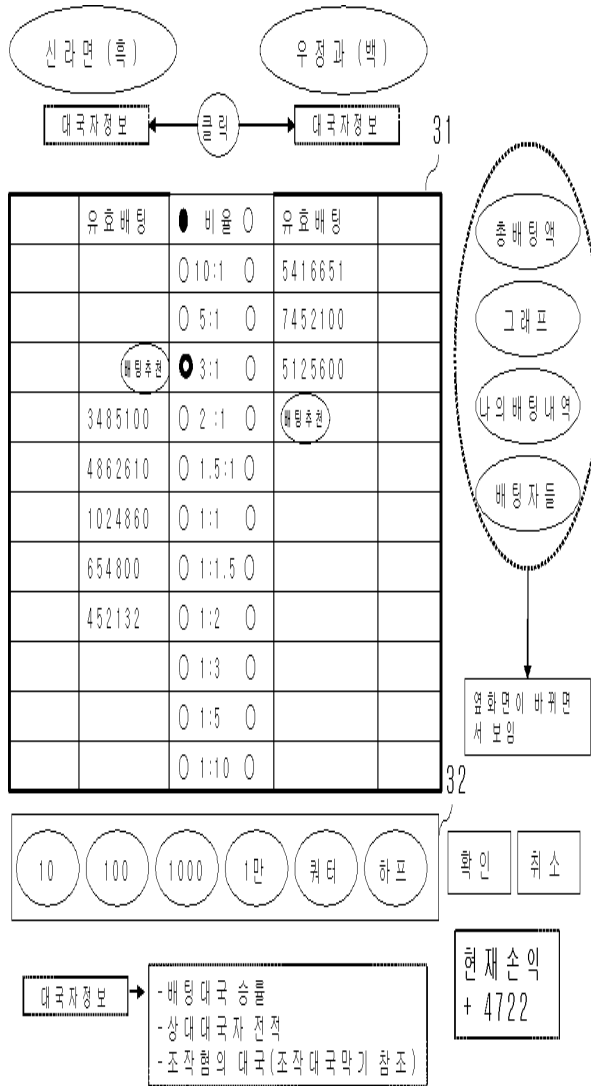


도면3



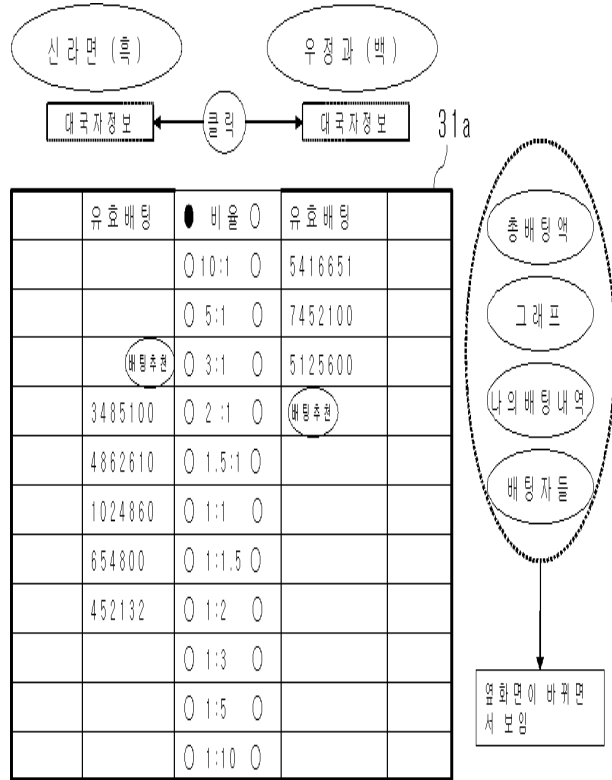
흑이 이길 경우 + 23552 점
 백이 이길 경우 - 3552 점 의 결과가 나옵니다.

도면4



흑이 이길 경우 + 23552 점
 백이 이길 경우 - 3552 점 의 결과가 나옵니다.

도면5



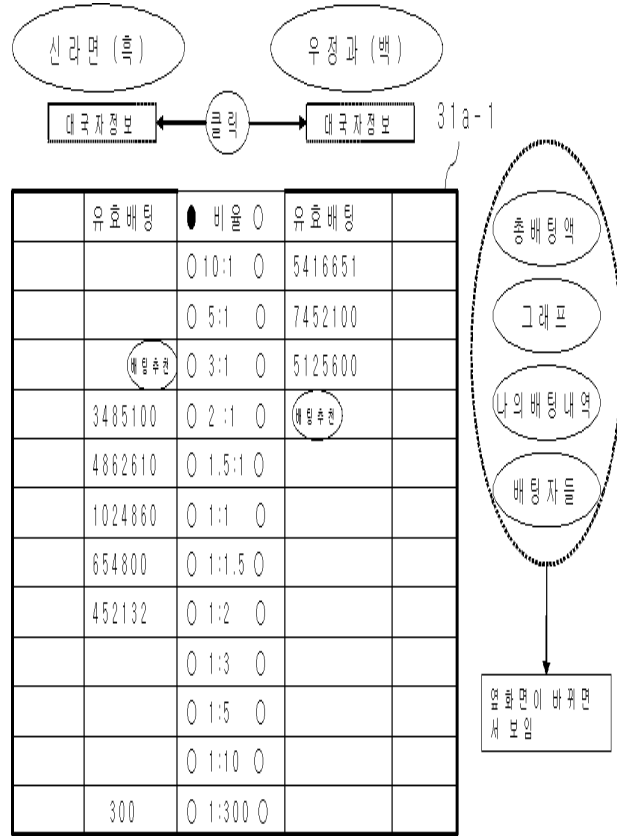
10
 100
 1000
 1만
 쿼터
 하프
 확인
 취소

대국자정보
 배당비율
 _____ : _____
 비율입력
 현재 손익 + 4722

51
 51a

흑이 이길 경우 + 23552 점
 백이 이길 경우 - 3552 점 의 결과가 나옵니다.

도면6

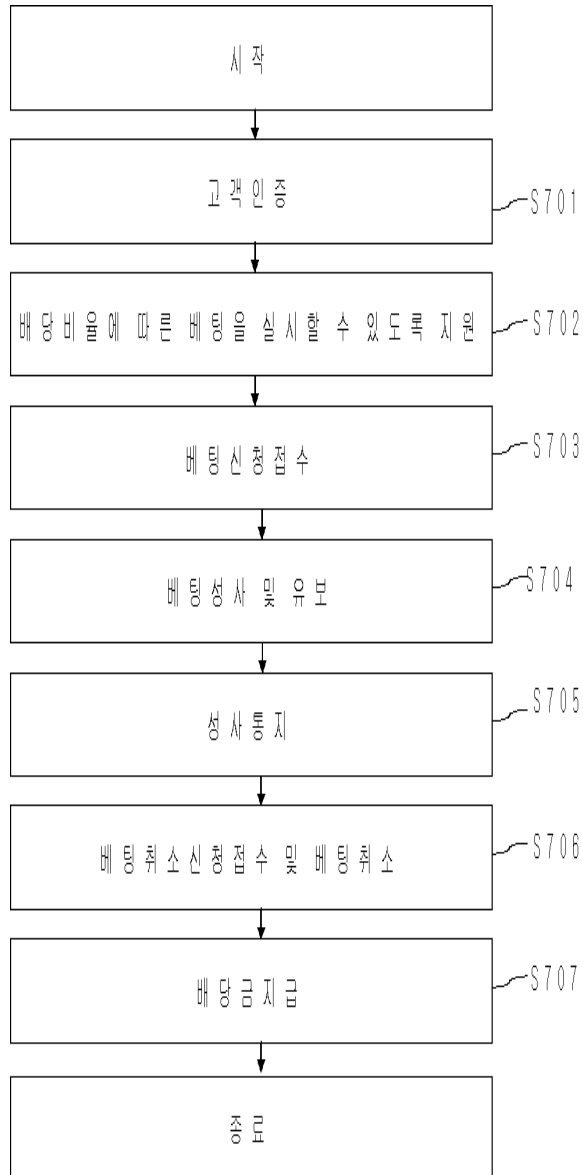


10
 100
 1000
 1만
 쿼터
 하프

대국자정보
 배당비율
 _____ : _____
 배양인원
 현재 재산액
 + 4722

크레이 이길 경우 + 23552 점
 백이 이길 경우 - 3552 점 의 결과가 나옵니다.

도면7



도면8

다른 고객 400만원 ● 2 : 1 ○ 200만원 = 고객 A
 → 배팅 성사

(a)

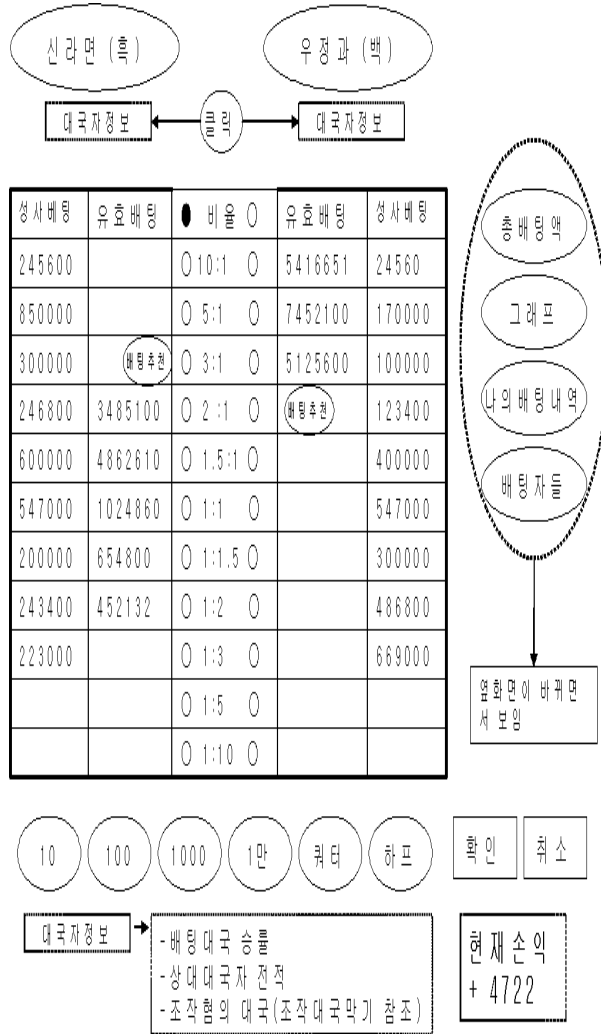
고객 B = 100만원
 고객 C = 160만원 ● 2 : 1 ○ 200만원 = 고객 A
 고객 D = 140만원
 → 배팅 성사

(b)

고객 B = 400만원
 고객 C = 200만원 ● 1 : 1 ○ 500만원 = 고객 A
 고객 D = 600만원
 B = 400만원, C = 100만원 → 배팅 성사
 C = 100만원, D = 600만원 → 배팅 유보

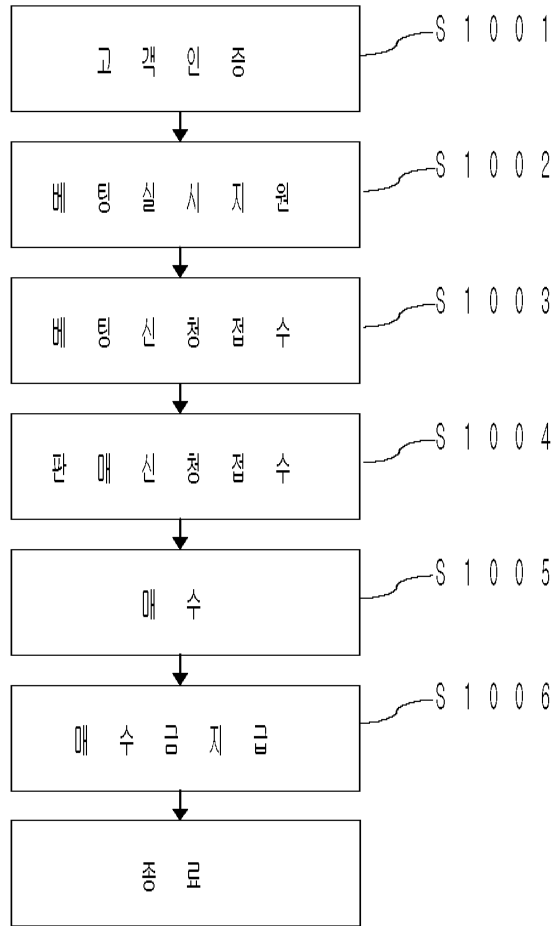
(c)

도면9

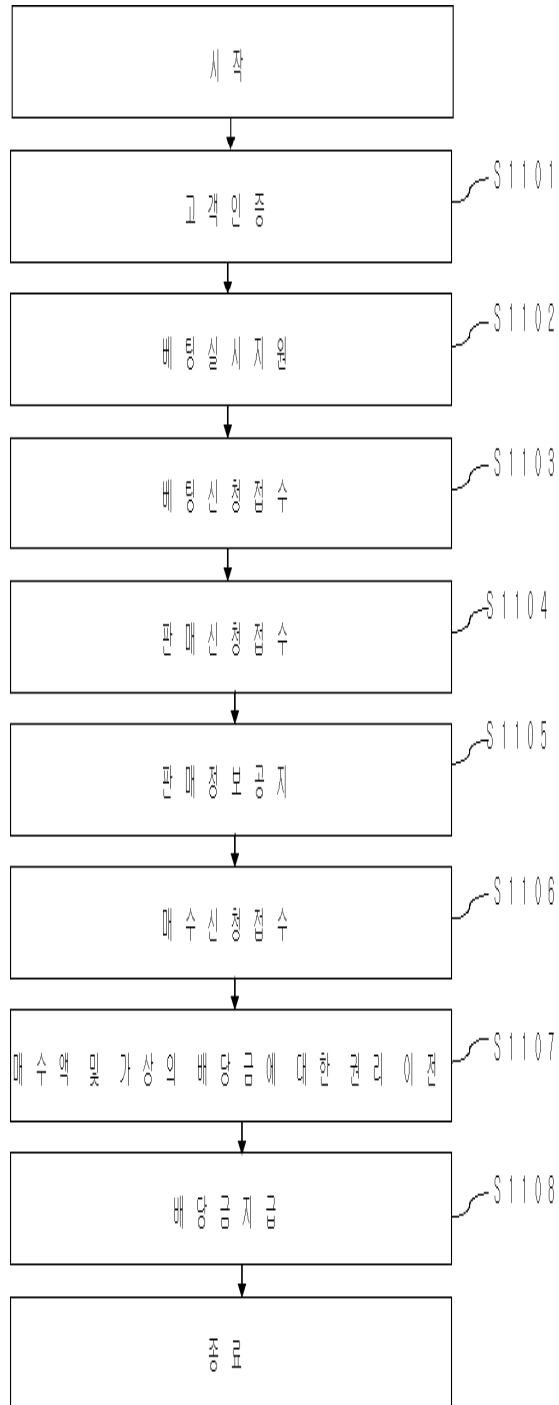


흑이 이길 경우 + 23552 점
 백이 이길 경우 - 3552 점 의 결과가 나옵니다.

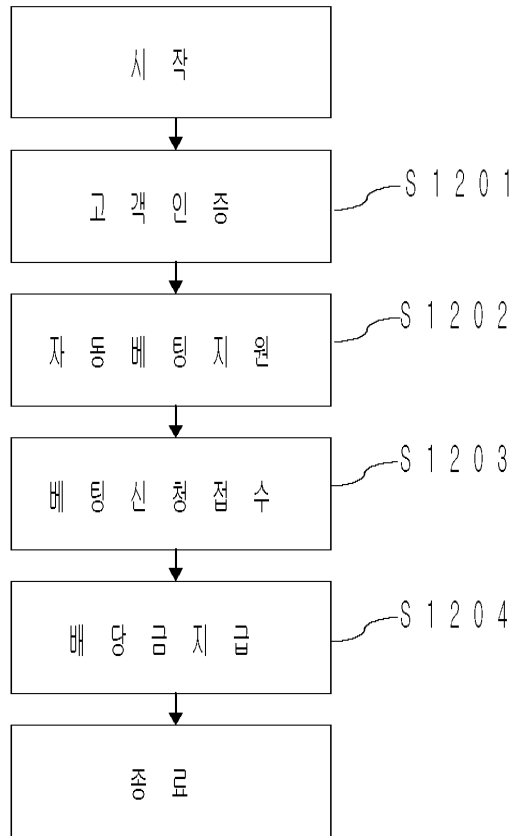
도면10



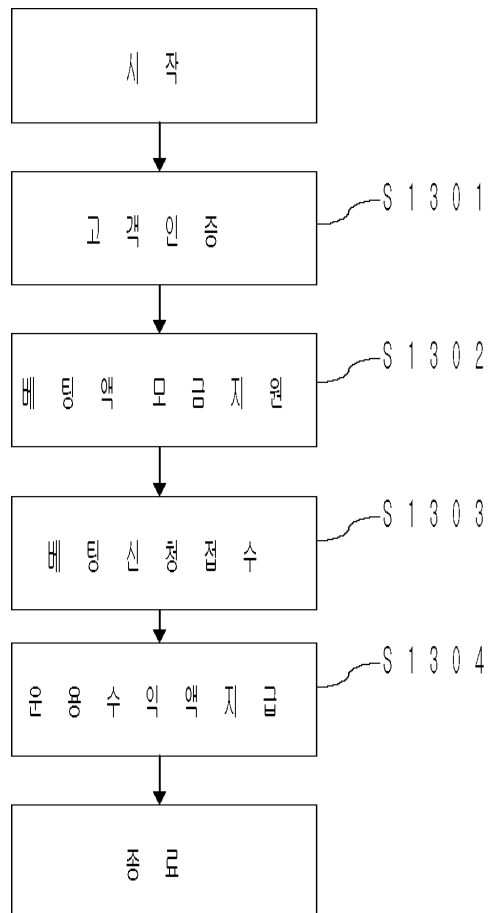
도면11



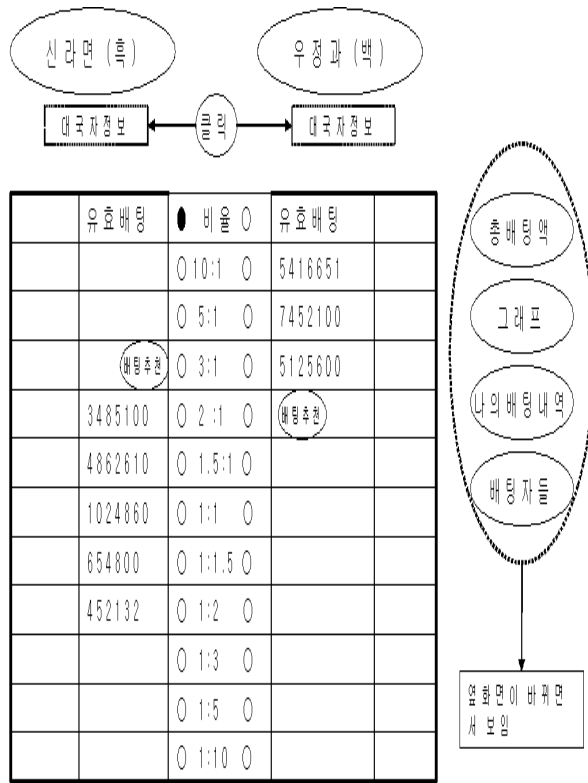
도면12



도면13



도면14



- 10
- 100
- 1000
- 1만
- 쿼터
- 하프
- 확인
- 취소

대국자정보

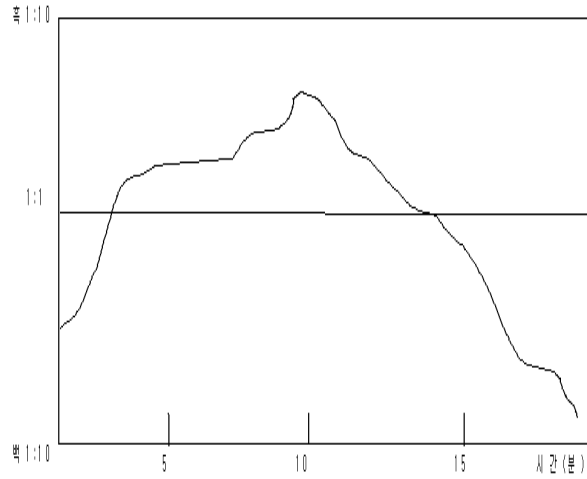
- 배팅대국 승률
- 상대대국자 전적
- 조합의 대국 (조합대국막기 참조)

배팅액 모금자

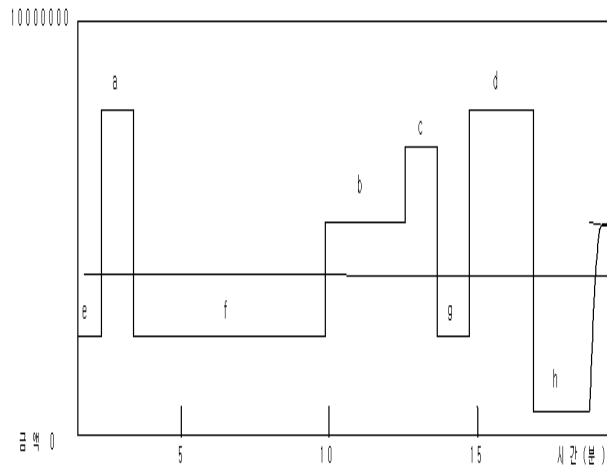
141

설령탕	5단
안두국	4단
최고국	1단
기린아	7단
순대국	5단

도면15



(a)



(b)