

# UŽITNÝ VZOR

(19)  
ČESKÁ  
REPUBLIKA



ÚŘAD  
PRŮMYSLOVÉHO  
VLASTNICTVÍ

(21) Číslo přihlášky: **2005 - 16984**  
(22) Přihlášeno: **08.09.2005**  
(47) Zapsáno: **07.11.2005**

(11) Číslo dokumentu:

# 16002

(13) Druh dokumentu: **U1**

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>:  
**A 63 F 13/10**  
**A 63 F 13/00**  
**A 63 F 13/02**  
**A 63 F 13/12**

(73) Majitel:  
Browville International Ltd., Road Town, VG

(72) Původce:  
Pužík Milan, Praha, CZ

(74) Zástupce:  
Ing. Pavel Reichel, Lopatecká 14, Praha 4, 14700

(54) Název užitého vzoru:  
**Elektronický sázeční a herní systém**

**CZ 16002 U1**

## Elektronický sázeční a herní systém

### Oblast techniky

Předložené technické řešení se týká uspořádání elektronického sázečního a herního systému, s možností využití telekomunikačních prostředků, zejména datových sítí.

### 5 Dosavadní stav techniky

U elektronických i konvenčních sázečních a herních systémů dochází u některých uživatelů, zejména uživatelů mladšího věku a psychicky méně odolných jedinců, k vytvoření závislosti na sázení nebo hraní a následně ke snížení až ohrožení jejich rozumné platební schopnosti. To může vést k nežádoucím následkům, kdy jsou postiženi uživatelé i jejich okolí a je narušena jejich platební schopnost a oběh peněz.

### 10 Podstata technického řešení

Cílem předloženého technického řešení, využívajícího standardních elektronických prostředků pro komunikaci uživatele s poskytovatelem služeb, je vytvořit takovou ochranu uživatele, která by přinejmenším omezila uvedené nežádoucí jevy.

15 Toto technické řešení se týká elektronického sázečního a herního systému, využívajícího telekomunikačních prostředků, zejména datových sítí, kde blok uživatele je prostřednictvím bloku prodejního místa spojen s blokem startovacího balíčku, zahrnujícího blok peněžní karty a blok vkladového kupónu, a kde blok uživatele je přes komunikační prostředek připojen prostřednictvím bloku poskytovatele telekomunikačních služeb na telekomunikační informační středisko bloku poskytovatele služeb. Podstata tohoto technického řešení spočívá v tom, že mezi blokem uživatele a blokem poskytovatele služeb je uspořádán prostředek identifikace bloku uživatele pomocí kódu PIN jeho bloku peněžní karty a současně jeho hlasového otisku a/nebo biometrického otisku jeho prstu nebo obličeje a dále je blok poskytovatele služeb k provedení transakce spojen s blokem vkladového konta, blokem herního konta a blokem výherního konta. Blok vkladového konta, blok herního konta a/nebo blok výherního konta mohou být uspořádány přímo v bloku poskytovatele služeb. Blok uživatele může být spojen s blokem jedinečného identifikačního čísla vkladu v bloku poskytovatele služeb. Blok herního konta je spojen s blokem vkladového konta a může být rovněž spojen s blokem výběrového subkonta, propojeného s blokem peněžní karty a bankomatem. Komunikační prostředek obsahuje koncové zařízení pro uživatele, vybrané ze skupiny, zahrnující přenosný počítač, stolní počítač, telefon, mobilní telefon, kapesní počítač PDA, herní konzolu apod. Mezi blokem uživatele a blokem poskytovatele služeb může být datové rozhraní pro komunikaci.

Elektronický sázeční a herní systém umožňuje vyhodnotit věk účastníka a do určité míry i jeho vlastnosti a platební schopnost. Variantně lze těchto cílů dosáhnout i kombinací operátora a telekomunikačních prostředků, například porovnávání hlasových vzorků nebo stáří účastníka. Pro transparentnost oběhu peněz je zde možnost používání subkont provozovatele systému pro vklad a výběr peněz uživatelem. Aby byla ochráněna platební schopnost účastníků, může systém omezit vklady na použití vkladových kupónů, které je nutno zakoupit v prodejních místech provozovatele. Elektronický sázeční a herní systém umožňuje provozování jak s okamžitou výhrou, tak i s odloženou výhrou. Systém také upozorňuje účastníka na vzniklý nárok na výhru elektronickou cestou. Při přistoupení nového účastníka umožňuje uložení jeho hlasového obtisku pro potřeby pozdější identifikace, například i přes prodejní místa. Výhodou je rovněž vysoká variabilita možností vkládání herního vkladu, a to pomocí herního kupónu, platby na konto nebo subkonto provozovatele, prostřednictvím mobilních nebo pevných sítí a provozovatele datových přípoju ISP, převodem od třetí strany, pomocí peněžní karty, kupónů třetích stran a podobně. Obdobně je v něm možná vysoká variabilita možností vybírání herního vkladu.

Přehled obrázku na výkrese

Technické řešení bude blíže vysvětleno pomocí výkresu, na kterém je zobrazeno blokové schéma elektronického sázečního a herního systému.

Příklady provedení technického řešení

5 Zájemce o účast na elektronickém sázečním a herním systému, označený jako blok 1 uživatele, si zakoupí v bloku 2 prodejního místa provozovatele startovací balíček, který je označen jako blok 3 startovacího balíčku. Blok 3 startovacího balíčku obsahuje blok 4 peněžní karty s kódem PIN a rovněž může obsahovat vkladový kupón, tedy blok 5 vkladového kupónu, na určitou peněžní částku a dále herní plán a všeobecné informace, týkající se sázečního a herního systému. Před uzavřením koupě prověří budoucího uživatele blok 2 prodejního místa provozovatele, zejména prověří věk uživatele a další předpoklady ke hře tak, aby vyhovovaly právním normám státu, ve kterém je systém provozován. Jestliže je transakce uskutečněna, blok 1 uživatele se spojí s telekomunikačním informačním střediskem 7 provozovatele systému, které může být umístěno v bloku 8 poskytovatele služeb, případně i vně tohoto bloku. Zadá informačnímu středisku 7 číslo nebo alfanumerický znak, uvedený v bloku 4 peněžní karty s kódem PIN, prokáže se kódem PIN a současně namluví vzorek svého hlasu, případně ještě předá biometrický otisk svého prstu, oka, tedy oční rohovky, resp. sítnice, nebo obličeje. Po této identifikaci může vložit peníze z bloku 5 vkladového kupónu do systému na své vkladové konto, do bloku 10 vkladového konta. Předávání těchto důvěrných informací je chráněno pomocí zabezpečovacích služeb, resp. zabezpečených převodů, například typu TTP (Trusted Third Party), PTP (Point-To-Point) apod., které zabezpečují důvěrnost, nepopíratelnost původu a integritu herních dat, jakož i identitu účastníka.

Po vložení obnosu do systému si blok 1 uživatele zvolí požadovaný druh služby a převede část obnosu nebo celý obnos z bloku 10 vkladového konta do bloku 11 herního konta, resp. sázkového konta. Po přijetí obnosu systémem, např. blokem 8 poskytovatele služeb, může být bloku 1 uživatele sděleno z bloku 15 jedinečného identifikačního čísla vkladu v bloku 8 poskytovatele služeb toto jedinečné identifikační číslo, které slouží k identifikaci konkrétního kola účasti na systému v případě například odložené výhry nebo jestliže uživatel přerušil spojení se systémem v průběhu herního resp. sázečního kola, případně nesrovnalostí, kdy uživatel není srozuměn s průběhem kola. Po ukončení hry se případná výhra převede z bloku 11 herního konta, resp. sázkového konta, do bloku 12 výherního konta, přičemž blok 11 herního konta se opět nastaví na nulu a uživatel má možnost opět buď část nebo celý obnos převést do bloku 10 vkladového konta nebo výlučně do bloku 16 výběrového subkonta. Z bloku 16 výběrového subkonta může blok 1 uživatelé poté pomocí bloku 4 peněžní karty a bankomatu 13 vybrat hotovost. Jestliže chce opět vložit vklad do hry, musí zakoupit v bloku 2 prodejního místa provozovatele vkladový kupón pro blok 5 vkladového kupónu, který může použít pro vložení peněz do bloku 10 vkladového konta. Uživateli může být k dispozici telekomunikační informační středisko 7, přes které se může účastnit her nebo sázení v systému a může zde také uplatňovat reklamace nebo měnit zákaznické údaje. Další možnost kontroly údajů a účasti na systému je přes datové rozhraní, neboť po obvyklé identifikaci zde blok 1 uživatele může provádět stejné operace jako přes telekomunikační informační středisko 7.

Komunikační prostředek 6 obsahuje koncové zařízení, resp. inteligentní koncové zařízení, případně programovatelné koncové zařízení pro uživatele, například přenosný počítač, stolní počítač, telefon, mobilní telefon, kapesní počítač PDA, herní konzolu a podobně. Blok 8 poskytovatele služeb může obsahovat server s funkcí automatického rozpoznání lidské řeči nebo generování lidské řeči. Komunikace bloku 1 uživatele s blokem 8 poskytovatele služeb může být prováděna i prostřednictvím operátora, který může převádět jeho údaje do systému a může také odepřít jeho účast, pokud vyhodnocené parametry jeho stávajících vkladů dávají předpoklad, že další účast by mohlo dojít k ohrožení jeho platební schopnosti. Elektronický sázeční a herní systém umožňuje vkládání peněz do systému jak pomocí různých kupónů, platby přes telekomunikačního operátora, blok 14 poskytovatele telekomunikačních služeb, z telekomunikačního poplatku účastníka nebo pomocí zvláštních služeb, například placené SMS, tak i pomocí platby na účast-

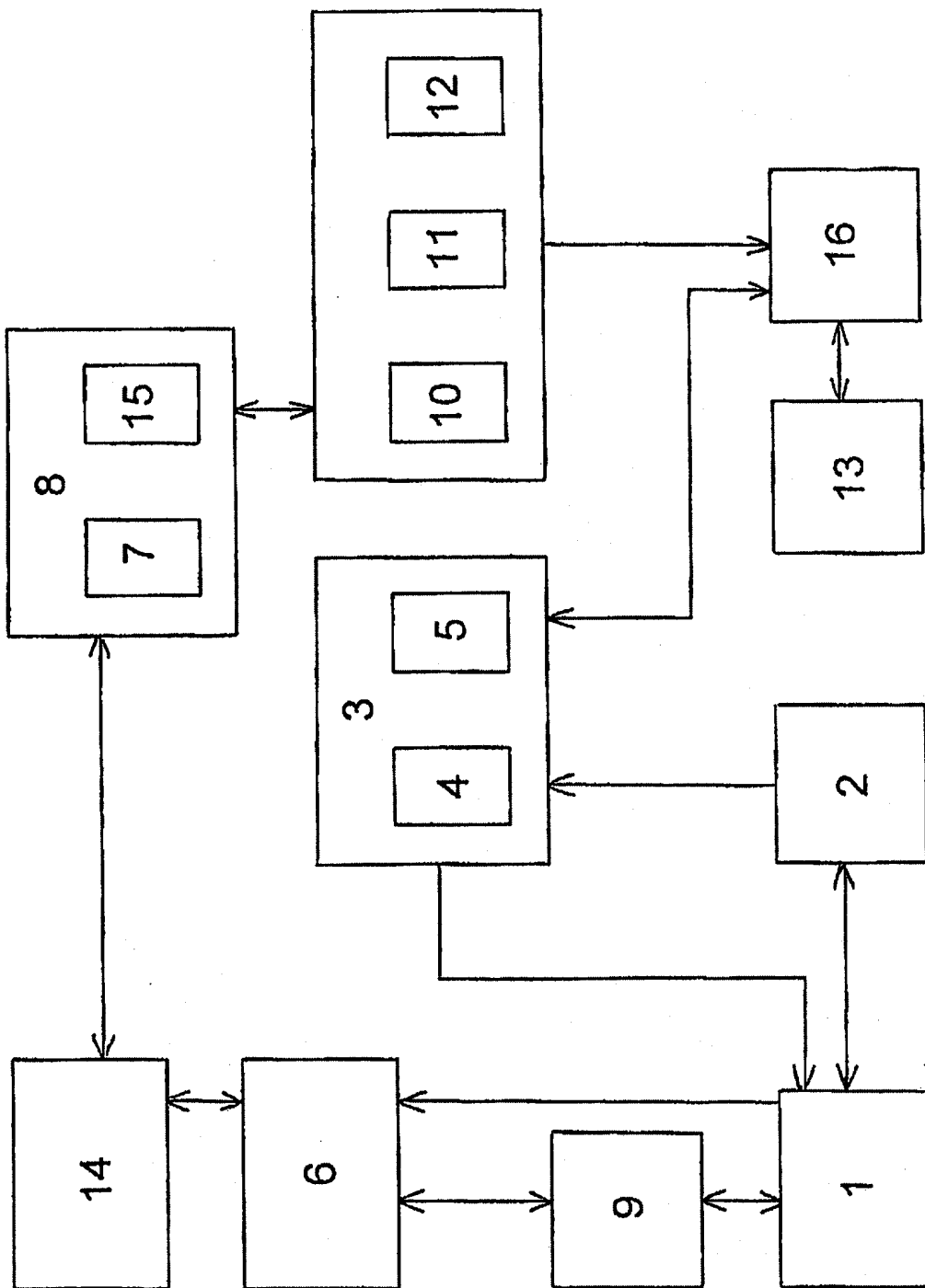
nické konto nebo platební kartou. Je umožněn také vklad peněz do systému založením účastnických bankovních kont, která jsou subkonty provozovatele systému, tedy bloku 8 poskytovatele služeb.

5 Jak vyplývá z výše uvedeného, může být pro provozování systému používáno jak hlasové spojení, tak i datové propojení, přičemž přenos dat může být prováděn i pomocí SMS (Short messages) nebo USSD (Unstructured Supplementary Service Data) mezi koncovými zařízeními. Pro identifikaci bloku 1 uživatele nebo jeho koncového zařízení, což je komunikační prostředek 6, se používá jedinečné číslo, uložené v SIM kartě, případně IMSI (International Mobile Subscriber Identifier) nebo IMEI (International Mobile Equipment Identity), uložené v hardware komunikačního zařízení.  
10

## NÁROKY NA OCHRANU

1. Elektronický sázeční a herní systém, s možností využití telekomunikačních prostředků, zejména datových sítí, kde blok (1) uživatele je prostřednictvím bloku (2) prodejního místa spojen s blokem (3) startovacího balíčku, zahrnujícího blok (4) peněžní karty a blok (5) vkladového kupónu, a kde blok (1) uživatele je přes komunikační prostředek (6) připojen prostřednictvím bloku (14) poskytovatele telekomunikačních služeb na telekomunikační informační středisko (7) bloku (8) poskytovatele služeb, **vyznačující se tím**, že mezi blokem (1) uživatele a blokem (8) poskytovatele služeb je uspořádán prostředek (9) identifikace bloku (1) uživatele pomocí kódu PIN jeho bloku (4) peněžní karty a současně jeho hlasového otisku a/nebo biometrického otisku jeho prstu nebo obličeje a dále je blok (8) poskytovatele služeb k provedení transakce spojen s blokem (10) vkladového konta, blokem (11) herního konta a blokem (12) výherního konta.  
15
2. Elektronický sázeční a herní systém podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že blok (10) vkladového konta, blok (11) herního konta a/nebo blok (12) výherního konta jsou uspořádány v bloku (8) poskytovatele služeb.  
25
3. Elektronický sázeční a herní systém podle nároku 1 nebo 2, **vyznačující se tím**, že blok (1) uživatele je spojen s blokem (15) jedinečného identifikačního čísla vkladu v bloku (8) poskytovatele služeb.
4. Elektronický sázeční a herní systém podle některého z nároků 1 až 3, **vyznačující se tím**, že blok (11) herního konta je spojen s blokem (10) vkladového konta.  
30
5. Elektronický sázeční a herní systém podle některého z nároků 1 až 3, **vyznačující se tím**, že blok (11) herního konta je spojen s blokem (16) výběrového subkonta, propojeného s blokem (4) peněžní karty a bankomatem (13).
6. Elektronický sázeční a herní systém podle některého z nároků 1 až 5, **vyznačující se tím**, že komunikační prostředek (6) obsahuje koncové zařízení pro uživatele, vybrané ze skupiny, zahrnující přenosný počítač, stolní počítač, telefon, mobilní telefon, kapesní počítač PDA a herní konzolu.  
35
7. Elektronický sázeční a herní systém podle některého z nároků 1 až 6, **vyznačující se tím**, že mezi blokem (1) uživatele a blokem (8) poskytovatele služeb je datové rozhraní pro komunikaci.  
40

1 výkres



Konec dokumentu