



Latvijas patents uz izgudrojumu
1995.g. 30.marta Latvijas Republikas likums

12 **Īsziņas**

21	Pieteikuma numurs:	P-01-95
22	Pieteikuma datums:	25.06.2001
41	Pieteikuma publikācijas datums:	20.07.2002
45	Patenta publikācijas datums:	20.10.2002

73 Īpašnieks(i):
Guntars BAIKOVŠ; Zvaigznāju gatve 8-11,
Rīga LV-1082, LV;
Ronalds GRIŠKĒVIČŠ; Brīvības iela 195-37,
Rīga LV-1039, LV

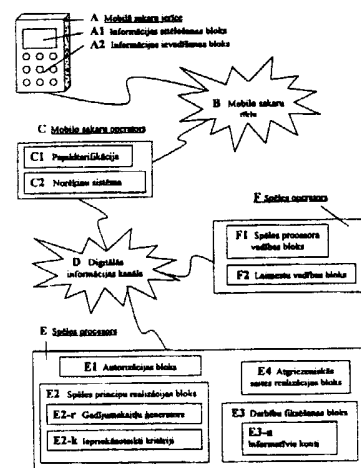
72 Izgudrotājs(i):
Guntars BAIKOVŠ (LV),
Ronalds GRIŠKĒVIČŠ (LV)

74 Pilnvarotais vai pārstāvis:
Arnolds ZVIRGZDS, Aģentūra "INTELS", a/k
30, Rīga LV-1083, LV

54 **Virsraksts: LAIMESTU SPĒLES SISTĒMA UN AR TO SAISTĪTAIS SPĒLES PAŅĒMIENS**

57 **Kopsavilkums:** Izgudrojums attiecas uz spēļu sistēmām un spēļu paņēmieniem, īpaši - uz laimestu spēlēm, kurās var piedalīties, izmantojot mobilo sakaru ierīces. Izgudrojuma mērķis ir vienkāršot, padarīt ērtāku un objektivāku spēles sistēmu un atbilstošu spēles paņēmieni. Piedāvātā laimestu spēles sistēma, kuras strukturālā shēma parādīta fig.1, ietver mobilo sakaru operatoru (C), spēles procesoru (E), kas saistīts ar spēles principu realizācijas bloku (E2), kurā ietilpst gadījumskaitļu ģenerators (E2-r) un iepriekšnoteiktu kritēriju sistēma (E2-k) laimesta noteikšanai. Laimestu spēles spēlēšanai tās dalībnieki izmanto mobilās sakaru ierīces (A), bet sakaru operators (C) izveido papildtarifikācijas sistēmu (C1) un norēķinu sistēmu (C2). Spēles procesors (E) satur arī spēles dalībnieka autorizācijas bloku (E1) un veikto darbību fiksēšanas bloku (E3), kas savukārt ietver katra spēles dalībnieka informatīvo kontu (E3-n). Spēles procesors (E) satur arī atgriezeniskās saites realizācijas bloku (E4), kas saistīts ar spēles operatoru (F) un mobilo sakaru ierīci (A). Spēles dalībniekam, uzsākot spēli un nosūtot izziņu, mobilo sakaru operators (C) piešķir kodam papildtarifu, veic norēķinus, bet spēles procesors (E) izdara dalībnieka autorizāciju, koda fiksēšanu, ierakstīšanu un saglabāšanu. Spēles rezultātu procesors (E) nosaka ar gadījumskaitļa ģenerators (E2-r) un/vai iepriekšnoteikto laimesta kritēriju (E2-k) palīdzību, informē par to spēles operatoru (F) un spēles dalībnieku, nosūtot bez balss

informāciju uz mobilo sakaru ierīci (A). Spēles operators (F) nodrošina laimestu izsniegšanu.



LAIMESTU SPĒLES SISTĒMA UN AR TO SAISTĪTAIS SPĒLES PAŅĒMIENS

Izgudrojums attiecas uz spēļu sistēmām un spēļu paņēmieniem, it īpaši uz laimestu spēlēm, kurās var piedalīties, izmantojot mobilo sakaru ierīces.

Ir zināma bezvadu spēles sistēma un ar to saistītais atbilstošais spēles paņēmieni un spēles ierīce, piemēram, no PCT patentpieteikuma apraksta Nr. 5 WO 99/42964, SKI⁷ G07F 17/32, A63F 3/08, 1999.g., kas ietver centrālo spēles ierīci ar pēc iepriekš noteiktiem kritērijiem izveidotu laimestu datu bāzi. Centrālā spēles ierīce ir saistīta ar mobilā telefona sakaru tīklu, kuram piesaistīti daudzi abonenti. Centrālā spēles ierīce nodrošina spēles procedūras veikšanu saskaņā ar iepriekš noteiktiem spēles noteikumiem un nosūta spēles 10 datus īsziņu veidā uz abonentu mobilajiem telefoniem. Spēles sistēma ietver arī spēles SIM-kartes, kas satur atmiņas ierīci, ieprogrammētus elementus un procesoru. Minētā karte ļauj abonentam redzēt displejā nosūtītās komandas un spēles rezultātus. Ar šīs kartes palīdzību tiek noteikta arī noguldījuma summa, kas ļauj piedalīties derību spēlēs, kā arī tiek ieskaitīta kontā iegūto laimestu 15 summa. Zināmai spēles sistēmai piemīt ierobežotas funkcionālās iespējas, kā arī tā nerada spēles dalībniekiem pārliecību par spēles kritēriju izvēles objektivitāti.

Ir zināma arī bezvadu spēles sistēma un ar to saistītais spēles paņēmieni, piemēram, no PCT patentpieteikuma apraksta Nr. WO 01/03786, SKI⁷ A63F 20 3/06, 2001.g. (prototips), kas ietver spēles procesoru, kas saistīts ar bezvadu sakaru operatoru un biļešu datu bāzi, un kas, atbildot uz spēles dalībnieka apmaksātu pieteikumu pēc biļetes, ir spējīgs noteikt, vai spēlē iesaistītā biļete ir laimesta biļete, un bezvadu sakaru ierīce, piemēram, mobilais telefons, kuru izmantojot, spēles dalībnieks var nosūtīt ziņojumu par izvēlēto biļeti un saņemt 25 no spēles procesora atbildes informāciju par to, vai pieteiktā biļete ir vinnējusi biļete, pie kam ar spēles procesoru ir saistīta spēles dalībnieka norēķinu datu

bāze.

Ar zināmo bezvadu laimestu spēles sistēmu, kurā ir iesaistītas bezvadu sakaru tīkla bezvadu sakaru ierīces, saistītais paņēmieni ietver spēles biļetes atsūtīšanas pieprasījumu, izmantojot bezvadu sakaru ierīci; spēles biļetes numuru nosūtīšana uz bezvadu sakaru ierīci; spēles rezultāta noteikšanu, nosakot, vai spēles biļete ir vinnējusi biļete, pamatojoties uz iepriekš noteiktiem spēles kritērijiem; un spēles rezultātu atveidošanu indikāciju veidā bezvadu sakaru ierīcē, parādot, vai spēles biļete ir vinnējusi biļete.

Izgudrojuma mērķis ir vienkāršot, padarīt ērtāku un objektīvāku spēles sistēmu un atbilstošu spēles paņēmieni.

Izgudrojuma mērķis tiek sasniegts tādejādi, ka laimestu spēles sistēmā, kas ietver mobilo sakaru operatoru un spēles procesoru, kas saistīts ar laimestu kritēriju bloku, un kas, atbildot uz spēles dalībnieka apmaksātu pieteikumu par dalību spēlē, ir spējīgs noteikt spēles rezultātu, pamatojoties uz laimesta kritērijiem un spēles dalībnieka informāciju, un mobilo sakaru ierīci, kuru izmantojot, spēles dalībnieks var nosūtīt pieteikumu par dalību spēlē un saņemt no spēles procesora atbildes informāciju par spēles rezultātu, un spēles dalībnieka norēķinu sistēma, saskaņā ar izgudrojumu spēles procesors ir apgādāts ar gadījumskaitļu ģenerātoru laimesta kritēriju noteikšanai. Spēles procesors papildus var tikt apgādāts ar iepriekšnoteiktu kritēriju datu bāzi laimesta noteikšanai, bet spēles dalībnieka norēķinu sistēma var tikt saistīta ar mobilo sakaru operatoru, kas ir apgādāts ar papildtarifikācijas sistēmu, pie tam kā mobilo sakaru ierīce var tikt izmantota mobilais telefons, kas apgādāts ar bezbalss informācijas ievadīšanas bloku un informācijas attēlošanas bloku. Spēles procesors satur spēles dalībnieka autorizācijas bloku autorizācijas kodu fiksēšanai, ierakstīšanai un saglabāšanai un spēles procesora veikto darbību fiksēšanas bloku, kas savukārt ietver katra spēles dalībnieka informatīvo kontu. Spēles procesors satur arī atgriezeniskās saites realizācijas bloku, kas saistīts ar spēles operatoru un mobilo sakaru ierīci ar iespēju informēt spēles dalībnieku par spēles rezultātu un/vai nosūtīt šo informāciju spēles operatoram.

- 3 -

Atbilstošais laimestu spēles paņēmieni ietver spēles dalībnieka apmaksāta pieteikuma par piedalīšanos spēlē nosūtīšanu ar sakaru operatora palīdzību spēles procesoram, izmantojot mobilo sakaru ierīci un sniedzot informāciju par dalību spēlē, spēles rezultāta noteikšanu, pamatojoties uz laimesta kritērijiem, un rezultāta pārraidīšanu uz mobilo sakaru ierīci, atveidojot spēles rezultātu uz ierīces displeja un parādot, vai spēles dalībnieka informācija atbilst laimesta kritērijiem, kas atbilstoši izgudrojumam raksturojas ar to, ka spēles dalībnieka spēles rezultātu spēles procesors nosaka atbilstoši laimesta kritērijiem, kurus ģenerē gadījumskaitļu ģenerātors. Spēles dalībnieka spēles rezultātu spēles procesors papildus var noteikt atbilstoši iepriekšnoteiktiem kritērijiem, kas glabājas tā datu bāzē. Spēles dalībnieks var uzsākt spēli, nosūtot pieteikumu par piedalīšanos spēlē bezbalss informācijas veidā sakaru operatoram ar mobilās sakaru ierīces palīdzību, pie tam sakaru operators piešķir saņemtās informācijas kodam papildtarifu, veic norēķinus par dalībnieka 15 iesaistīšanos spēlē un nosūta informāciju par spēles dalībnieku spēles procesoram, kas izdara tā autorizāciju, fiksēšanu, ierakstīšanu un saglabāšanu. Spēles procesors informē spēles operatoru un spēles dalībnieku par spēles rezultātu, izmantojot procesora atgriezeniskās saites realizācijas bloku.

20 Izgudrojums tiek paskaidrots ar pievienotajiem rasējumiem, kur fig.1 ir attēlota laimestu spēles sistēmas strukturālā shēma; fig. 2 - spēles paņēmiena realizācijas darbību secība.

Laimestu spēles sistēma atbilstoši fig. 1 ietver mobilo sakaru ierīci A, proti, mobilo telefonu, kas ir apgādāts ar informācijas attēlošanas bloku A1 un 25 informācijas ievadišanas bloku A2, pie tam piedāvātajā spēles sistēmā tiek izmantoti mobilie telefoni, kuru informācijas attēlošanas bloki A1 spēj attēlot īsziņu, piemēram, SMS, EMS, 3G vai citu bezbalss formātu sūtījumu veidā. Mobilā sakaru ierīce - telefons A ir elektroniska ierīce informācijas pārsūtīšanas nodrošināšanai mobilo sakaru vidē B starp mobilo sakaru abonentu un 30 mobilo sakaru operatoru C. Mobilo sakaru operators C spēles dalības maksas

norēķiņu veikšanas nolūkā, ir apgādāts ar papildtarifikācijas sistēmu C1 un norēķiņu sistēmu C2, ar kuras palīdzību papildtarifa maksa, izmantojot digitālās informācijas kanālu D, var tikt pārskaitīta spēles operatoram F. Digitālās informācijas kanāls var būt, piemēram, ārējais datoru tīkls, ekstraneta tīkls, tiešais vai privātais datoru tīkls, satelītkomunikāciju vai radio sakaru tīkls. Spēles procesors E ietver sevī spēles dalībnieku autorizācijas, proti, mobilo sakaru pakalpojumu abonenta identifikācijas numura autorizācijas bloku E1 un spēles principu realizācijas bloku E2. Spēles dalībnieku autorizācijas bloks E1 ir paredzēts spēles dalībnieku autorizācijas kodu fiksēšanai, ierakstīšanai un saglabāšanai. Savukārt spēles principu realizācijas bloks E2 paredzēts noteikšanai, vai spēles dalībnieks ir laimējis vai nav laimējis. Laimesta esamības noteikšanai bloks E2 ir apgādāts ar gadījumskaitļu ģeneratoru E2-r, gan arī ar sistēmu E2-k laimestu noteikšanai, pamatojoties uz iepriekšnoteiktiem kritērijiem. Spēles operators ietver arī darbību fiksēšanas bloku E3, kas paredzēts visu spēles procesora veikto darbību ierakstīšanai atmiņas ierīcē, pie kam minētā bloka ietvaros ir izveidoti informatīvie konti E3-n katram spēles dalībniekam. Spēles procesors E papildus ietver atgriezeniskās saites realizācijas bloku E4, kas paredzēts spēles dalībnieku informēšanai par spēles rezultātiem un iespējas nodrošināšanai katram dalībniekam, izmantojot mobilo sakaru operatora C bazbalss datu pārraides pakalpojumu, tādu kā īsziņu pakalpojumu SMS, uzzināt sava informatīvā konta E3-n stāvokli. Bez tam atgriezeniskās saites realizācijas bloks E4 saistīts ar spēles operatora bloku F, kas satur spēles procesora vadības bloku F1, kas nodrošina visu spēles procesora E darbības plānošanu, administrēšanu un uzraudzību, un laimestu vadības bloku F2, kas nodrošina visu ar laimestiem saistīto darbību veikšanu, piemēram, laimestu iegādi, sadali, uzskaiti. Spēles procesora E atgriezeniskās saites realizācijas bloks E4 paredzēts spēļu rezultātu informācijas, kā arī informācijas par katra spēles dalībnieka informatīvā konta E3-n stāvokli nosūtīšanai spēles operatora F laimestu vadības blokam F2.

Spēles paņēmieni, izmantojot piedāvāto laimestu spēļu sistēmu, raksturojas ar sekojošu darbību veikšanu.

-5-

Lai spēles dalībnieks varētu piedalīties kādā no laimestu spēlēm, tam jābūt mobilo sakaru operatora C pakalpojumu abonentam un par dalību spēlē jāveic iemaksa, izmantojot mobilo sakaru ierīci A, piemēram, mobilo telefonu. Spēles dalībnieks iesaistās spēlē, nosūtot iepriekš īsziņu, piemēram, noteiktu kodu, burtu, ciparu, simbolu veidā, izmantojot attiecīgo mobilo sakaru operatora C bezbalss pakalpojumu. Mobilo sakaru operators C uztver iepriekš minēto informāciju un, izmantojot papildtarifikācijas bloka C1 funkciju, veic norēķinus par iesaistišanos spēlē, kreditējot spēles dalībnieku, ja tas ir pēcapmaksas abonents, vai samazinot spēles dalībnieka debetu, ja tas ir priekšapmaksas abonents. Mobilo sakaru operators C par papildtarifu iekasēto maksu, kas ir dalības maksa spēlē, pārskaita spēles operatoram F. Vienlaicīgi informācija no mobilā sakaru operatora C caur digitālās informācijas kanālu D tiek nosūtīta uz spēles procesoru E. Atbilstoši saņemtai īsziņai un mobilo sakaru pakalpojumu abonenta identifikācijas numuram spēles procesora E autorizācijas bloks E1 autorizē spēles dalībnieku. Spēles procesora E spēles principu realizācijas bloks E2 noskaidro, vai spēles dalībnieks ir laimējis, pamatojoties uz gadījumskaitļu ģeneratora E2-r ģenerēto signālu attiecīgajā brīdī. Spēles rezultātu var arī noteikt, pamatojoties uz datiem, kas ievadīti iepriekšnoteikto kritēriju blokā E2-k, vai, izmantojot abas metodes vienlaicīgi, saskaņā ar spēles noteikumiem. Spēles procesora E darbības fiksēšanas bloks E3 saglabā informāciju par visām notikušām darbībām, izveidojot katram spēles dalībniekam savu informatīvo kontu E3-n datu bāzi, kurā tiek saglabāta informācija par spēles dalībnieka aktivitāti un rezultativitāti. Spēles procesora E atgriezeniskās saites realizācijas bloks E4 informē spēles operatora F laimestu vadības bloku F2 par spēles rezultātu un spēles dalībnieku informatīvo kontu E3-n stāvokli. Spēles procesora E atgriezeniskās saites realizācijas bloks E4, izmantojot mobilo sakaru tīklu B, informē arī spēles dalībnieku par spēles rezultātu un laimestu saņemšanas iespējām, atveidojot informāciju uz mobilās sakaru ierīces A bloka A1. Vinnesta gadījumā spēles dalībnieks savu laimestu saņem ar spēles operatora F laimestu vadības bloka F2 starpniecību.

Piedāvātajā sistēmā laimestu spēle var būt loterija, piemēram, momentloterija, spēles dalībniekam maksājot par loterijas biļeti vai piedaloties spēlē, kas balstās uz spēļu automāta darbības principa vai jebkurā citā azartspēlē, maksājot par likmi šajā spēlē.

- 5 Piedāvātās laimestu spēles sistēmas un spēles paņēmiena priekšrocības ir iespēja viegli un ērti spēlēt minētās laimestu spēles - momentloteriju, līnijrežīma loterijas, spēļu automāta tipa spēles un citas spēles, tās dalībniekam atrodoties jebkurā vietā, kur var tikt izmantota mobilo sakaru ierīce, tāds kā mobilais telefons. Spēles uzsākšana notiek, izmantojot bezbalss
- 10 datu pārraides sakarus bez tālruņa numura uzgriešanas un datu nosaukšanas. Pie tam piedāvātā sistēma nodrošina vienkāršu norēķinu sistēmu, jo spēles dalībniekam nav jāatver savs norēķinu konts, bet maksu par dalību spēlē iekasē mobilo sakaru operators papildtarifa veidā. Savukārt maksa par dalību spēlē, kas veido laimestu fondu, tiek pārskaitīta spēles operatoram, kas
- 15 atkarībā no spēles noteikumiem var piedāvāt visdažādākās balvas.

Piedāvātā laimesta spēļu sistēma un ar to saistītais paņēmiens ir praktiski realizējams, izmantojot bezbalss sakaru ierīces un mobilo sakaru pakalpojumu sniedzēju firmu iekārtas un aparatūru.

IZGUDROJUMA FORMULA

1. Laimestu spēles sistēma, kas ietver mobilo sakaru operatoru un spēles procesoru, kas saistīts ar laimestu kritēriju bloku, un kas, atbildot uz spēles dalībnieka apmaksātu pieteikumu par dalību spēlē, ir spējīgs noteikt spēles rezultātu, pamatojoties uz laimesta kritērijiem, mobilo sakaru ierīci, kuru
5 izmantojot, spēles dalībnieks var nosūtīt pieteikumu par dalību spēlē un saņemt no spēles procesora atbildes informāciju par spēles rezultātu, un spēles dalībnieka norēķinu sistēmu, kas a t š ķ i r a s ar to, ka spēles procesors ir apgādāts ar gadījumskaitļu ģenerātoru laimesta kritēriju noteikšanai.

2. Laimestu spēles sistēma saskaņā ar 1. punktu, kas a t š ķ i r a s ar
10 to, ka spēles procesors papildus ir apgādāts ar iepriekšnoteiktu kritēriju datu bāzi laimesta noteikšanai.

3. Laimestu spēles sistēma saskaņā ar 1. vai 2. punktu, kas a t š ķ i r a s ar to, ka spēles dalībnieka norēķinu sistēma ir saistīta ar mobilo sakaru operatoru, kas ir apgādāts ar papildtarifikācijas sistēmu.

15 4. Laimestu spēles sistēma saskaņā ar jebkuru no iepriekšējiem punktiem, kas a t š ķ i r a s ar to, ka kā mobilo sakaru ierīce tiek izmantota mobilais telefons, kas apgādāts ar informācijas ievadišanas bloku un informācijas attēlošanas bloku.

20 5. Laimestu spēles sistēma saskaņā ar jebkuru no iepriekšējiem punktiem, kas a t š ķ i r a s ar to, ka spēles procesors satur spēles dalībnieka autorizācijas bloku autorizācijas kodu fiksēšanai, ierakstišanai un saglabāšanai un spēles procesora veikto darbību fiksēšanas bloku, kas savukārt satur katra spēles dalībnieka informatīvo kontu.

25 6. Laimestu spēles sistēma saskaņā ar jebkuru no iepriekšējiem punktiem, kas a t š ķ i r a s ar to, ka spēles procesors satur atgriezeniskās saites realizācijas bloku, kas saistīts ar spēles operatoru un mobilo sakaru

iericēm ar iespēju informēt spēles dalībnieku par spēles rezultātu un/vai nosūtīt šo informāciju spēles operatoram.

7. Laimestu spēles paņēmiens, izmantojot laimestu spēles sistēmu saskaņā ar jebkuru no iepriekšējiem punktiem, kas ietver spēles dalībnieka apmaksāta pieteikuma par piedalīšanos spēlē nosūtīšanu spēles procesoram ar mobilā sakaru operatora palīdzību, izmantojot mobilo sakaru ierīci un sniedzot informāciju par dalību spēlē, spēles rezultātu noteikšanu, pamatojoties uz laimesta kritērijiem un to pārraidīšanu uz mobilo sakaru ierīci, atveidojot spēles rezultātu uz ierīces displeja un parādot, vai spēles dalībnieka informācija atbilst laimesta kritērijiem, un kas atšķiras ar to, ka spēles rezultātu spēles procesors nosaka atbilstoši laimesta kritērijiem, kurus ģenerē gadījumskaitļu ģenerātors.

8. Laimestu spēles paņēmiens saskaņā ar 7. punktu, kas atšķiras ar to, ka spēles rezultātu spēles procesors papildus nosaka atbilstoši iepriekšnoteiktiem kritērijiem, kas glabājas tā datu bāzē.

9. Laimestu spēles paņēmiens saskaņā ar 7. vai 8. punktu, kas atšķiras ar to, ka spēles dalībnieks uzsāk spēli, nosūtot pieteikumu par piedalīšanos spēlē bezbalss informācijas veidā mobilo sakaru operatoram ar mobilās sakaru ierīces palīdzību.

10. Laimestu spēles paņēmiens saskaņā ar jebkuru no 7. līdz 9. punktam, kas atšķiras ar to, ka mobilo sakaru operators piešķir informācijas kodam papildtarifu, veic norēķinus par dalībnieka iesaistīšanos spēlē un nosūta informāciju par spēles dalībnieku spēles procesoram, kas izdara tā autorizāciju, fiksēšanu, ierakstīšanu un saglabāšanu.

11. Laimestu spēles paņēmiens saskaņā ar jebkuru no 7. līdz 10. punktam, kas atšķiras ar to, ka spēles procesors informē spēles operatoru un spēles dalībnieku par spēles rezultātu, izmantojot procesora atgriezeniskās saites realizācijas bloku.

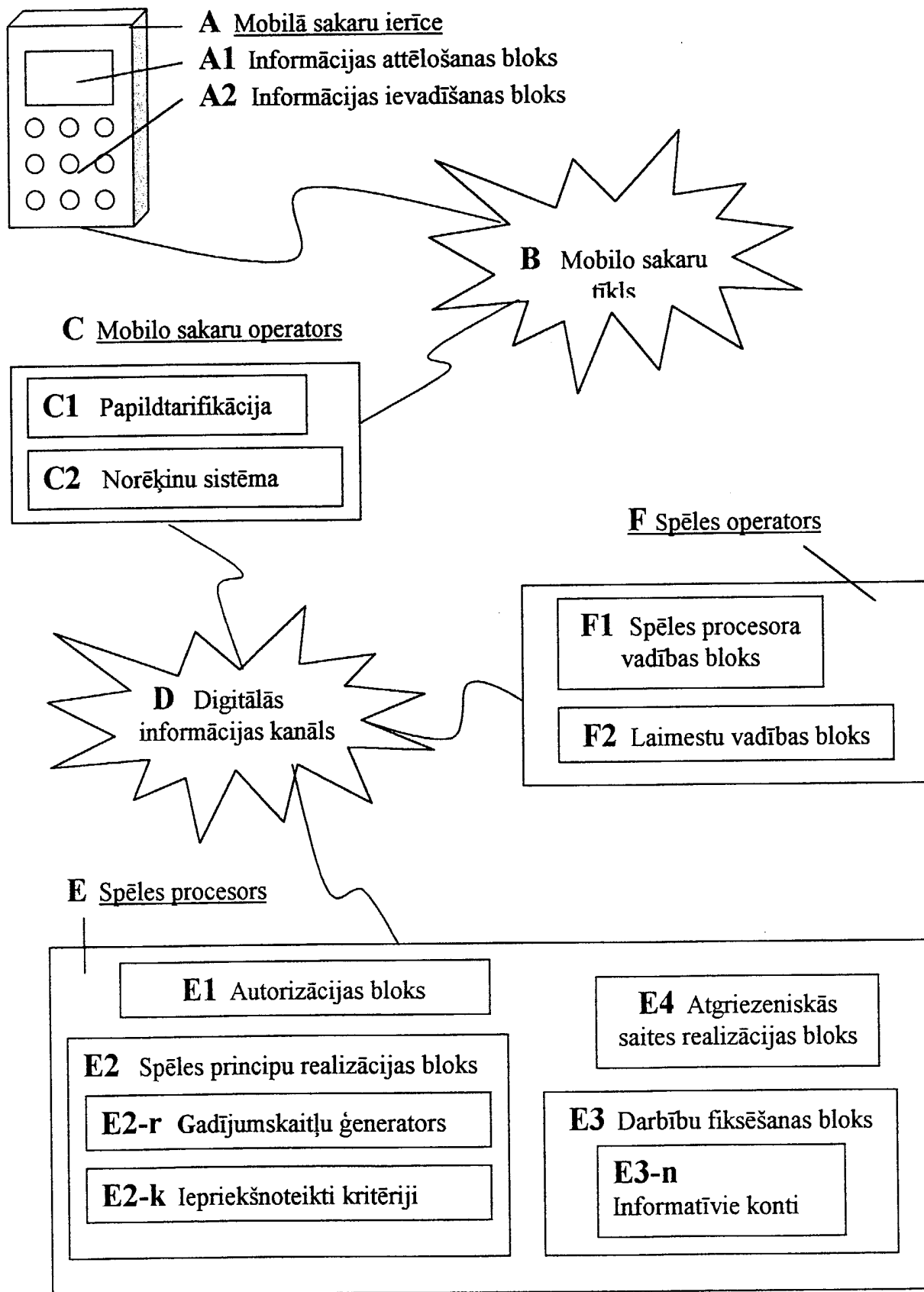
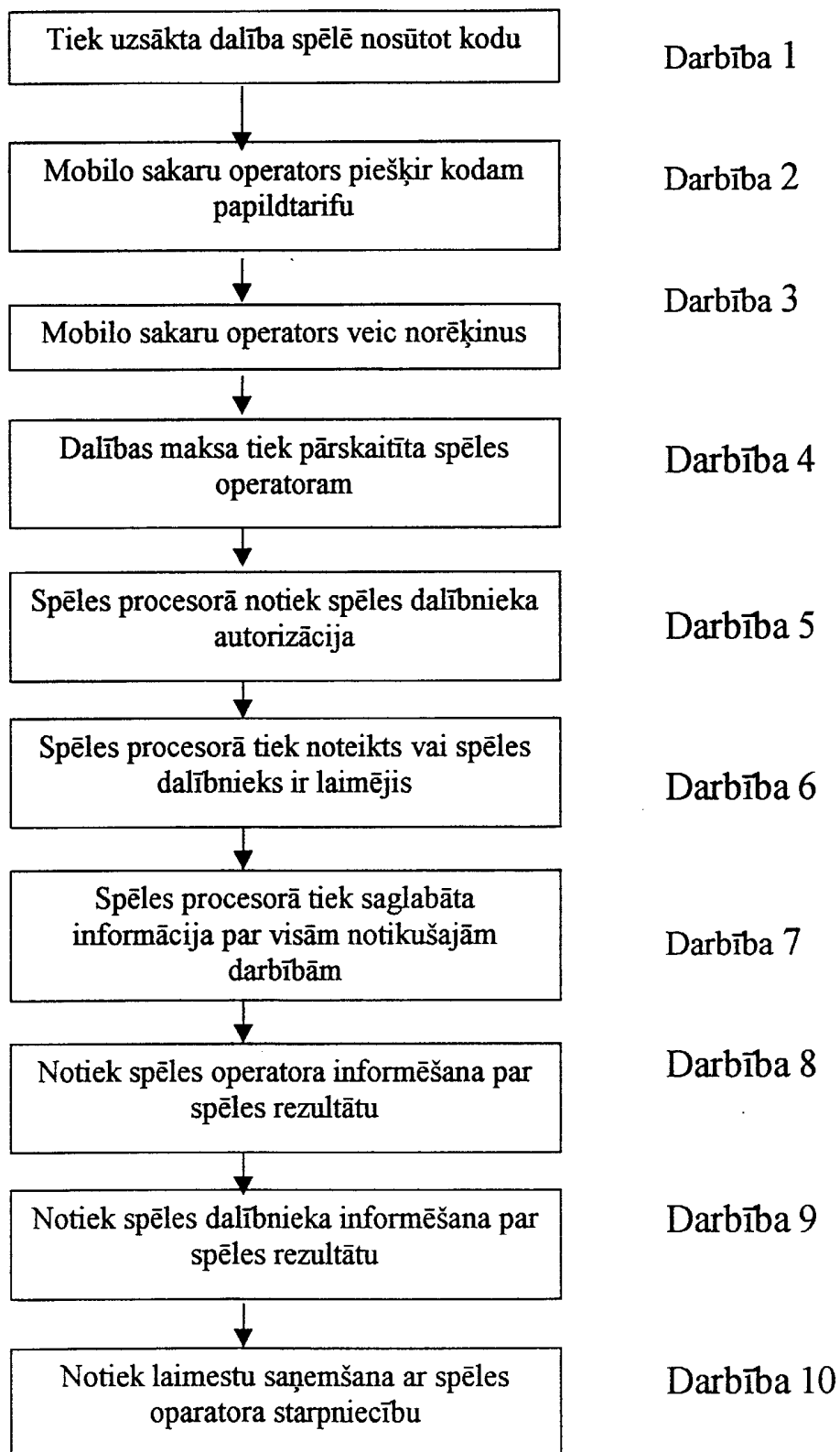


Fig. 1

*Fig. 2*