



УКРАЇНА

(19) UA (11) 26635 (13) U

(51) МПК (2006)

G06F 17/40

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ  
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІОПИС  
ДО ПАТЕНТУ  
НА КОРИСНУ МОДЕЛЬвидається під  
відповідальність  
власника  
патенту

## (54) СПОСІБ ПРИЙОМУ СТАВОК

1

2

(21) u200708161

(22) 18.07.2007

(24) 25.09.2007

(46) 25.09.2007, Бюл. № 15, 2007 р.

(72) Зайкова Ірина Юріївна

(73) Зайкова Ірина Юріївна

(57) Спосіб прийому ставок, заснований на використанні грошового платіжного інструмента, N платіжно-ігрових терміналів, центра зберігання і обробки даних, який полягає в тому, що гравець кожного платіжно-ігрового терміналу здійснює фінансовий розрахунок через грошово-платіжний інструмент та за допомогою платіжно-ігрового терміналу самостійно, за оголошеними організаторами гри правилами, формує ігрове поле свого ігрового квитка шляхом введення набору ігрових даних, які у вигляді сигналів надходять від платіжно-ігрового терміналу до центра зберігання і обробки даних, де здійснюють перевірку на збіг сигналів, одержаних від платіжно-ігрового терміналу з відповідними сигналами, зареєстрованими на даний момент часу у базі даних центра зберігання і обробки даних організаторами гри, причому вказана база даних включає як сформовані організаторами гри ігрові поля, так і створені учасниками гри

до моменту кінцевої реєстрації ігрового квитка, центр зберігання і обробки даних надає кожному ігровому полю облікові і ідентифікаційні дані і включає їх в базу даних, а гравець одержує тверду копію ігрового квитка, яка може бути виконана з дотриманням усіх вимог захисту, який гравець надалі використовує для здійснення розрахунку з організаторами гри, який відрізняється тим, що гравець формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одну або декілька реальних і нереальних подій до та під час їх проведення, а також спостерігає реальну подію та додатково вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення, при цьому усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець, надходять до бази даних, реєструються, кодуються та повертаються до платіжно-ігрового терміналу у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитку, що отримує гравець як документ про здійснення ставок та по якому організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок, при цьому гравець дізнається про свій результат при піднесенні ігрового квитка до сканера платіжно-ігрового терміналу.

Корисна модель відноситься до проведення гри на ставки за допомогою сучасних грошових платіжних інструментів, наприклад карт з мікропроцесором (магнітною смугою, оптичним носієм інформації, магнітооптичним носієм і т.д.) і платіжний - ігрових терміналів реалізації, і може бути використано для прийому ставок при проведенні спортивних змагань, при проведенні лотереї, тоталізаторів та інших ігор. Відома система продажів аудіо і відео продукції Media Store Sales Assistant (Media Store S.A.). Media Store S.A. - це система заснована на використанні сенсорних кіосків і призначена для надання допомоги і додаткових сервісів покупцям аудіо -відео продукції.

Media Store S.A. допомагає покупцю з тисяч найменувань за декілька хвилин вибрати потрібний аудіо або відео-диск, прослухати пісні або проглянути фільм. Використання Media Store S.A.

дозволяє не тільки підвищити ефективність продажів аудіо-відео продукції за рахунок її швидкого і зручного пошуку, а також зробити таку продукцію привабливішою і доступнішою покупцю.

У типовій конфігурації Media Store S.A. надає магазинам і покупцям наступні можливості: магазин розміщує на терміналі або декількох терміналах інформації про аудіо-відео продукцію, яка існує у магазину та створює можливість швидкого доступу покупця до інформації про продукцію за допомогою пристрою для читання штрих-кода (покупець просто підносить диск терміналу і одержує вичерпну інформацію про виконавця, альбом, фільм і т.д.); є можливість прослуховувати зміст альбому або проглянути фільму (див. [www.ubs.ua](http://www.ubs.ua)).

Основними компонентами такого обслуговування є: термінальний сервер, що обслуговує де-

(13) U

(11) 26635

(19) UA

кілька терміналів одночасно, і термінальний клієнт - спеціальний додаток, який встановлюється безпосередньо на кіоску IBM Anyplace і виконує роль інтерфейсу між покупцем і термінальним сервером. Термінальний клієнт також управляє роботою спеціалізованого термінального устаткування такого як пристрій читання штрих-кодів, магнітних карт і т.д.

Така система використовується для продажу відомих товарів, таких як мультимедійна продукція, а пристрій читання штрих-кодів прочитує його під час продажу реального товару, на якому цей штрих-код розташовується.

Відомий спосіб розіграшу грошових призів, заснований на використанні грошового платіжного інструмента, N платіжно-ігрових терміналів, банків, процесингового центру лотереї, пам'ять якого використовують для зберігання облікової і ігрової баз даних лотерейних квитків поточного тиражу, гравець кожного платіжно-ігрового терміналу після перевірки банком його грошового платіжного інструмента на достовірність і платоспроможність самостійно, по оголошених організатором лотереї правилам, формує ігрове поле квитка шляхом введення набору ігрових даних, а в процесинговому центрі здійснюють перевірку на збіг сигналів, одержаних від підключеного терміналу з відповідними сигналами, зареєстрованими на даний момент часу базою даних ігрових полів лотерейних квитків поточного тиражу, причому вказана база даних включає як сформовані організаторами лотереї ігрові поля, так і створені учасниками гри до моменту реєстрації і за наявності збігу визначають по обліковій базі даних стадію технологічного процесу, в якому знаходиться лотерейний квиток із замовленим ігровим полем, при цьому заздалегідь призначають і оголошують в правилах граничну стадію технологічного процесу, до проходження якої квиток може бути вилучений із стандартного циклу підготовки і розповсюдження і переданий для продажу через спеціалізований термінал і при ухваленні процесинговим центром рішення про продаж квитка формують список даних, необхідних для друку лотерейного квитка і при підтвердженні гравцем згоди на покупку квитка, гравець здійснює фінансовий розрахунок з обслуговуючим банком через використовуваний грошово-платіжний інструмент і платіжно-ігровий термінал, одержує тверду копію квитка, яка може бути виконана з дотриманням усіх вимог захисту, процесинговий центр лотереї надає кожному ігровому полю облікові і ідентифікаційні дані і включає їх в базу даних реалізованих лотерейних квитків, а після завершення циклу реалізації в процесинговому центрі проводять розіграш і визначають величину призових фондів [див. патент RU №2247425, 2002.12.05, G06F17/60].

Даний спосіб вибраний найближчим аналогом,

Найближчий аналог і спосіб, що заявляється, мають такі спільні ознаки:

- організатори гри оголошують правила гри, а гравець кожного платіжно-ігрового терміналу здійснює фінансовий розрахунок через грошово-платіжний інструмент та за допомогою платіжно-ігрового терміналу, формує ігрове поле свого ігро-

вого квитка шляхом введення набору ігрових даних, які у вигляді сигналів надходять від платіжно-ігрового терміналу до центра зберігання і обробки даних (центра), де здійснюють перевірку на збіг сигналів, одержаних від платіжно-ігрового терміналу з відповідними сигналами, зареєстрованими на даний момент часу у базі даних центра, що включає як сформовані організаторами гри ігрові поля, так і створені учасниками гри, центр надає кожному ігровому полю облікові і ідентифікаційні дані і включає їх в базу даних, а гравець отримує на руки тверду копію ігрового квитка з нанесеними ігровими даними, при цьому квиток може бути виконаний з дотриманням всіх вимог захисту, який гравець надалі використовує для здійснення розрахунку з організаторами гри.

Проте відомий спосіб має наступні недоліки: спосіб розіграшу грошових призів неможливо використовувати для надання букмекерських послуг, бо при його використанні не передбачені технічні засоби для проведення ігор та надання гравцю можливості участі одночасно в одному або декількох реальних подіях, до та під час їх здійснення.

В основу корисної моделі поставлена задача створення способу прийому ставок при якому гравець має можливість здійснювати ставки на одне або декілька реальних подій до та під час їх проведення. Завдяки чому підвищується оперативність прийому ставок, а також надається можливість здійснювати ставки за допомогою сучасних засобів зв'язку.

Поставлена задача здійснена в способі прийому ставок, заснованому на використанні грошового платіжного інструмента, N платіжно-ігрових терміналів, центру зберігання і обробки даних який полягає в тому, що гравець кожного платіжно-ігрового терміналу здійснює фінансовий розрахунок через грошово-платіжний інструмент та за допомогою платіжно-ігрового терміналу; самостійно, за оголошеними організаторами гри правилами, формує ігрове поле свого ігрового квитка шляхом введення набору ігрових даних, які у вигляді сигналів надходять від платіжно-ігрового терміналу до центра зберігання і обробки даних, де здійснюють перевірку на збіг сигналів, одержаних від платіжно-ігрового терміналу з відповідними сигналами, зареєстрованими на даний момент часу у базі даних центра зберігання і обробки даних організаторами гри, причому вказана база даних включає як сформовані організаторами гри ігрові поля, так і створені учасниками гри до моменту кінцевої реєстрації ігрового квитка, центр зберігання і обробки даних надає кожному ігровому полю облікові і ідентифікаційні дані і включає їх в базу даних, а гравець одержує тверду копію ігрового квитка, яка може бути виконана з дотриманням усіх вимог захисту, який гравець надалі використовує для здійснення розрахунку з організаторами гри тим, що гравець формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одну, або декілька реальних і нереальних подій до та під час їх проведення, а також спостерігає реальну подію та додатково вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення,

при цьому усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець надходять до бази даних, реєструються, кодуються, та повертаються до платіжно-ігрового терміналу у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитку, що отримує гравець як документ про здійснення ставок, та по якому організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок, при цьому гравець дізнається про свій результат при піднесенні ігрового квитка до сканеру платіжно-ігрового терміналу.

Суть корисної моделі, пояснюється кресленням, де зображені:

на Фіг.1- схема букмекерського терміналу,

а на Фіг.2- схема програмно-апаратного комплексу для надання букмекерських послуг.

Новим в способі прийому ставок є те, що гравець формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одне, або декілька реальних і нереальних подій до та під час їх проведення, а також спостерігає реальну подію та додатково вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення, при цьому усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець надходять до бази даних, реєструються, кодуються, та повертаються до платіжно-ігрового терміналу у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитку, що отримує гравець як документ про здійснення ставок, та по якому організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок, при цьому гравець дізнається про свій результат при піднесенні ігрового квитка до сканеру платіжно-ігрового терміналу.

Причинно-наслідковий зв'язок між сукупністю істотних ознак, які заявляються, і технічним результатом, що досягається, в способі прийому ставок полягає в наступному: фінансові розрахунки з організаторами ставок гравець виробляє через букмекерський термінал, який працює в звичному та/або в on-line режимі, а оплату ставки здійснює готівкою або безготівковим чином, наприклад грошовими знаками та/або банківським рахунком гравця, гравець формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одне, або декілька реальних і нереальних подій до та під час їх проведення, а також спостерігає реальну подію та додатково вносить коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення, при цьому усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець надходять до бази даних, реєструються, кодуються, та повертаються до платіжно-ігрового терміналу у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитку, що отримує гравець як документ про здійснення ставок, та по якому організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок, при цьому гравець дізнається про свій результат при піднесенні ігрового квитка до сканеру платіжно-ігрового терміналу. При цьому до формування ігрового поля свого ігрового квитка гравець отримує ігровий кредит та самостійно здійснює ставки на одне або декілька будь-яких подій, які обумовлені організаторами ставок, до та під час проведення цих подій артою з мікропроцесором (магнітною смугою, оптичним носієм інформації), а після здійснення

ставки гравець отримує чек зі штрих-кодом по якому після події, на яку була здійснена ставка, гравець дізнається про результат гри за допомогою програмно-апаратного комплексу для надання букмекерських послуг до складу якого входить букмекерський термінал та у разі виграшу, одержує його.

Спосіб здійснюють таким чином:

Гравець знайомиться з умовами гри і статутом букмекерської контори, що надає послуги. За умовами гри полягає "парі", і на це парі здійснюється ставка. "Парі" - укладена між двома сторонами умова, по якому той, що програв повинен виконати узяті на себе зобов'язання, тобто виплатити певну суму. "Парі" полягає у вигляді "ставок" від клієнтів на умовах, запропонованих букмекерською конторою. "Ставка" - грошова сума, яку клієнт вкладає в "парі" і втрачає у разі програшу, а також сукупність виборів, які об'єднав клієнт, поставивши на них дану суму. Лінія (ігрова лінія) - перелік подій і котирувань (коефіцієнтів) на їх результати, на які можна зробити ставки. "Результат" - результат події, на яке полягало парі. "Котирування" (коефіцієнт) - відображає співвідношення суми виплати до суми ставки. Букмекерські офіси пропонують гравцям за допомогою букмекерських ліній зробити ставки. Початок гри можливий після отримання букмекерським терміналом ігрового кредиту. Кредит можна одержати або поповнити таким чином: наявні засоби: 1. через оператора терміналу 2. самостійно - через подачу банкнот в банкнотоприймач безготівкові засоби: 3. за рахунок придбання платіжної карти, або іншим безготівковим чином. У першому випадку оператор букмекерського терміналу через службове екранне меню монітора вводить необхідну суму за допомогою торкання сенсорної панелі і гравець одержує суму кредиту для гри. У другому випадку гравець самостійно вводить купюру в банкнотоприймач, який після контролю приймає/не приймає запропоновану купюру, якщо приймає, то на банкнотоприймачі з'являється дозволяючий сигнал і на моніторі відображається перерахована для гри сума. У третьому випадку гравець придбаває в торговій мережі спеціальну платіжну карту, наприклад "Невада-спорт" і повідомляє букмекерським терміналом секретний код, вказаний на карті. Після перевірки коду букмекерським терміналом, перерахована сума відобразиться на моніторі. Далі гравець за допомогою сенсорної панелі гравець формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одне/або декілька реальних і нереальних подій до та під час їх проведення, які запропоновані організаторами гри, а також спостерігає реальну подію та додатково вносить коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення, при цьому усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець надходять до бази даних, реєструються, кодуються, та повертаються до платіжно-ігрового терміналу у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитку, що отримує гравець. Завдяки цьому документу про здійснення ставок організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок, крім того гравець дізнається про свій результат при піднесенні

ігрового квитка до сканеру платіжно-ігрового терміналу. Дізнатися про результат події, на яку раніше була прийнята ставка, гравець може у будь-який момент, для цього достатньо піднести до сканера букмекерського терміналу ту частину одержаного ігрового квитка, де знаходиться штрих-код. Після того, як сканер букмекерського терміналу розпізнає штрих-код, він подає сигнал для процесорної плати, відбувається зіставлення даної операції, приведеної на чеці з власною базою даних, потім поступає команда на монітор для візуалізації одержаної інформації. Одержати виграш можна тільки після пред'явлення ігрового квитка оператору букмекерського терміналу або іншим чином.

Спосіб, що заявляється, здійснюється за допомогою програмно-апаратного комплексу для надання букмекерських послуг, який включає грошовий платіжний інструмент, N букмекерських терміналів, загальний термінальний сервер, фронт-сервер букмекерської системи і сервера інших постачальників послуг. При цьому букмекерський термінал складається (див. Фіг.1) із пов'язаних між собою ключ адміністратора 1, банкоматоприймача 2, плати життєзабезпечення 3, узгоджувача рівнів 4, джерела безперервного живлення 5, блока живлення терміналу 6, блока живлення принтера 7, монітора 8, процесорної плати 9, звукового підсилювача потужності 10, динамічної головки 11, сенсорної панелі 12, сканера штрих-кода 13, принтера 14, при цьому процесорна плата 9 має чотири виходи, перший вихід сполучений з входом звукового підсилювача потужності 10, другий вихід сполучений з принтером 14, третій вихід сполучений з монітором 8, а четвертий вихід сполучений з узгоджувачем рівнів 4, який в свою чергу пов'язаний з банкоматоприймачем 2 і звуковим підсилювачем потужності 10, який обладнаний динамічною головою 11, а джерело безперервного живлення 5 підключене до блока живлення терміналу 6, блока живлення принтера 7 і монітору 8, який сполучений з процесорною платою 9, банкоматоприймачем 2, узгоджувачем рівнів 4, звуковим підсилювачем потужності 10 і сенсорною панеллю 12, вихід якої сполучений з процесорною платою 9.

Програмно-апаратний комплекс для надання букмекерських послуг (див.Фіг.2) включає букмекерські термінали (15.1-15.N), фіскальний реєстратор 16, платіжні інструменти(17.1-17.M), сенсорний екран 18, клавіатуру 19, скануючі системи (20.1-20.K), мережеві інтерфейси (21.1-21.L), пристрої друку (22.1-22.C), системи забезпечення життєздатності терміналу (23.1-23.V), комп'ютерну систему 24, систему серверів додатків (25.1-25.W), система букмекерський офіс 26.

Предметом пропозиції букмекерської контори, або букмекерського офісу 26, на основі якої гравці роблять ставки, є букмекерська лінія, що складається з переліку котирувань результатів подій (наприклад, спортивних). Ця інформація через сервер додатків 25 доставляється на букмекерський термінал 15, за допомогою використовуваних цим терміналом комунікаційних систем - мережевих інтерфейсів 21, забезпечуючих доступ до серверу

додатків 25. Комунікації терміналу можуть бути представлені як виділене або комутоване з'єднання і працювати в режимі OnLine або OffLine відповідно. Гравець за допомогою інтерфейсу 21 сенсорного екрану 18 і клавіатури 19 термінальної системи готує на основі пропозиції букмекерської контори ставку(и), і використовуючи платіжні інструменти оплачує свій вибір. Як елемент платіжного механізму може використовуватися виграшна ставка зроблена заздалегідь і розрахована букмекерською конторою. Кожна успішно сплачена ставка реєструється фіскальним реєстратором 16 в спеціально відведений для неї області і клієнту з використанням пристрою друку 22 видається підтвердження у вигляді чека або ігрового квитка, який підтверджує зроблену ставку. Сплачена ставка з використанням одного з режиму комунікаційної системи 21 доставляється на сервер додатків 25, а далі представляється в букмекерському офісі 26. У міру розрахунків ставки в букмекерському офісі 26 на основі результатів подій, використовуваних в даній ставці, на термінал 15 відправляється платіжне доручення, що визначає розмір виграшу, у вигляді інформаційного потоку. Перевірка результатів розиграння по зробленій ставці може здійснюватися в автоматизованому режимі за допомогою сканеру 20, який прочитує код ставки. Гравець може повністю використовувати суму виграшу для продовження гри або отримати виграш в розрахунковому центрі.

Програмно-апаратний комплекс для надання букмекерських послуг працює таким чином:

1. спочатку вмикається букмекерський термінал (див. Фіг.1): при повороті ключ адміністратора 1 в робоче положення від електричної мережі подається напруга на джерело безперервного живлення 5, яке використовується для підвищення надійності роботи букмекерського терміналу і захисту окремих його блоків від короткотривалих перепадів напруги основної мережі (220V). Основна живляча напруга поступає до блока живлення терміналу/6 і блока живлення принтера 7 та букмекерський термінал починає підготовку до запуску. Через блок живлення терміналу 6 і блок живлення принтера 7 стабілізована напруга поступає до блоків банкоматоприймача 2, на плату життєзабезпечення 3, на узгоджувач рівнів 4, на монітор 8, на процесорну плату 9, на звуковий підсилювач потужності 10, на динамічну головку 11, на сенсорну панель 12, на сканер штрих-кода 13 та на принтер 14.. Сплачена на букмекерському терміналі 1 (див. Фіг.2) ставка з використанням одного з режиму комунікаційної системи 21 доставляється на сервер додатків 25, а далі представляється в букмекерському офісі 26. У міру розрахунків ставки в букмекерському офісі 26 на основі результатів подій, використовуваних в даній ставці, на термінал 15 відправляється платіжне доручення, що визначає розмір виграшу, у вигляді інформаційного потоку. Перевірка результатів розиграння по зробленій ставці може здійснюватися в автоматизованому режимі за допомогою сканеру 20, який прочитує код ігрового квитка. Гравець може повністю використовувати суму виграшу для продов-

ження гри або отримати виграш в розрахунковому центрі.

Букмекерський термінал синхронізує локальні бази даних з базами центрального серверу і може використовуватися гравцями. Коли на букмекерський термінал (див. Фіг.1) через сенсорну панель 12, подається команда на вимкнення, вона поступає на процесорну плату 9, яка в свою чергу, не подає напругу на весь пристрій і переводить букмекерський термінал в режим "вимкнено". При робочому положенні програмне забезпечення букмекерського терміналу переходить в ігровий режим після обов'язкової автоматичної процедури - опиту всіх блоків, підключених до процесорної плати 9: банкнотоприймача 2, плати життєзабезпечення 3, узгоджувача рівнів 4, монітора 8, звукової підсилювача потужності 10, динамічної головки 11, сенсорної панелі 12, сканера штрих-кода 13 та принтера 14. Після закінчення процедури успішного опиту всіх вузлів, виконання автотестування системи і синхронізації даних між апаратом і центральним сервером, гравцю надається можливість взяти участь у грі. Якщо програмне забезпечення букмекерського терміналу до входу в ігровий режим виявить відхилення від програми включення, то букмекерський термінал повідомить про виявлений збій звуковою сигналізацією через звуковий підсилювач потужності 10 з динамічною головкою 8. Коли букмекерський термінал входить в ігровий режим, то це демонструється наступними блоками: монітором 8, динамічною головкою 11, а також підсвічуванням зовнішніх лицьових панелей банкнотоприймача 2 і сканера штрих-кода 13.

До початку гри гравець повинен ознайомитися з правилами, умовами гри і статутом букмекерської контори, що надає послуги. На сенсорній панелі 12 за допомогою монітора 8 гравець дізнається про правила гри. Далі гравець повинен отримати або поповнити ігровий кредит. Кредит можна отримати або поповнити за: наявні або безготівкові засоби. Наприклад, гравець самостійно вводить купюру в банкнотоприймач 2 і він після контролю приймає, або не приймає запропоновану купюру, якщо він приймає купюру, то на банкнотоприймачі 2 з'являється дозволяючий сигнал і на моніторі 8 відображається перерахована для гри сума грошей. У третьому випадку гравець купляє в торговельній мережі спеціальну платіжну карту, наприклад "невада-спорт" і повідомляє букмекерський термінал про секретний код, вказаний на карті. Після перевірки коду букмекерським терміналом, перерахована сума з'являється на моніторі 8.

Далі гравець за допомогою сенсорної панелі 12 формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одну або декілька реальних і нереальних подій, запропонованих організаторами гри. При цьому формувати ігрове поле свого ігрового квитка можливо до та під час проведення подій. Якщо гравець спостерігає реальну подію та додатково вносить коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення, усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець надходять до бази даних, реєструються, кодуються, та повертаються до

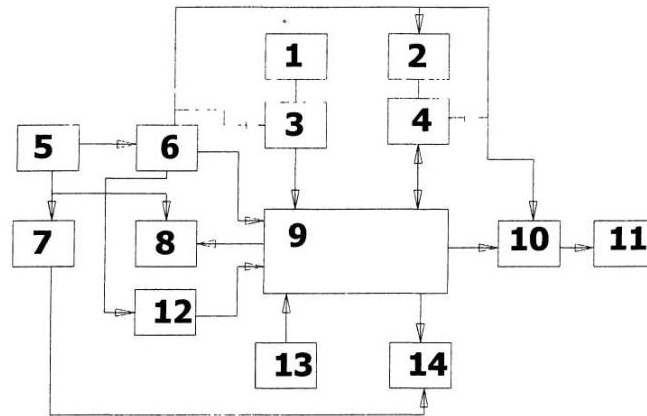
платіжно-ігрового терміналу у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитку, що отримує гравець як документ про здійснення ставок, та по якому організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок. На моніторі 8 відображаються прийняті ставки і гравець отримує ігровий квиток про свої ставки. Ігровий квиток гравцю необхідний для отримання подальшої інформації про хід гри та отримання можливого виграшу. Дізнатися про результат події, на яку раніше була прийнята ставка, гравець може у будь-який момент, для цього достатньо піднести до сканера букмекерського терміналу 13 ту частину одержаного ігрового квитка, де знаходиться штрих-код операції. Після того, як сканер 13 розпізнає штрих-код, він подає сигнал для процесорної плати 9, відбувається перевірка даної операції, приведеної на ігровому квитку, з власною базою даних, потім поступає команда на монітор 8 для візуалізації одержаної інформації. Отримати виграш можна тільки після пред'явлення ігрового квитка оператору букмекерського терміналу або іншим чином, описаному в умовах роботи букмекерського терміналу.

Приклад здійснення способу прийому ставок.

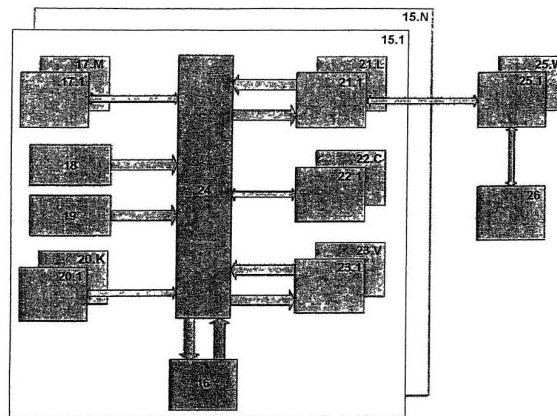
Гравець підходить до букмекерського терміналу та вводить купюру в банкнотоприймач 2 (див.Фіг.1), який після контролю приймає/не приймає запропоновану купюру. Якщо приймає, то на банкнотоприймачі 2 з'являється дозволяючий сигнал і на моніторі 8 відображається перерахована для гри сума грошей. Отримає кредит, гравець знайомиться з умовами гри і статутом букмекерської контори, що надає послуги. Далі гравець самостійно за допомогою сенсорної панелі 12 формує ігрове поле свого ігрового квитка та вносить у свій ігровий квиток коди у вигляді ставок на одне, або декілька реальних і нереальних подій до та під час їх проведення, а також спостерігає реальну подію та додатково вносить коди у вигляді ставок на результат цієї події в перебігу часу її проведення. На моніторі 8 зображаються прийняті ставки і гравець одержує ігровий квиток про здійснені ставки. При цьому усі коди у вигляді ставок, які зробив гравець з використанням одного з режиму комунікаційної системи 21 доставляється на сервер додатків 25, а далі представляється в букмекерському офісі 26, реєструються та кодуються. В букмекерському офісі 26 на основі результатів подій, використовуваних в даній ставці, на термінал 15 повертається платіжне доручення у вигляді штрих-кодів, які відображаються на ігровому квитці, що отримує гравець, як документ про здійснення ставок. По ігровому квитку організатори гри здійснюють з гравцем розрахунок. Сплачена на букмекерському терміналі 15 (див. Фіг.2) ставка з використанням одного з режиму комунікаційної системи 21 доставляється на сервер додатків 25, а далі представляється в букмекерському офісі 26. Далі в букмекерському офісі 26 на основі результатів подій, використовуваних в даній ставці, на термінал 15 відправляється платіжне доручення, що визначає розмір виграшу, у вигляді інформаційного потоку. Перевірка результатів виграшу по зробленій ставці може здійснюватися в автоматизованому режимі за допомогою сканеру 6

(див.Фіг.1), який прочитує код ставки. Дізнатися про результат події, на яку раніше була прийнята ставка гравець може у будь-який момент, для цього достатньо піднести до сканера 13 букмекерського термінала ту частину одержаного ігрового квитка, де знаходиться штрих-код операції. Після того, як сканер букмекерського термінала 13 розпізнає штрих-код, він подає сигнал для процесорної плати 9, відбувається порівняння даної операції, приведеної на чеці з власною базою даних, потім

поступає команда на монітор 8 для візуалізації одержаної інформації. Одержати виграш можна тільки після пред'явлення ігрового квитка оператору букмекерського термінала або іншим чином. За допомогою заявляемого способу гравець має можливість здійснювати ставки на одне або декілька реальних подій до та під час їх проведення. Що дозволяє прискорити прийом ставок, а також надається можливість гравцю здійснювати ставки за допомогою сучасних засобів зв'язку.



Фіг.1



Фіг. 2