

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구  
국제사무국

(43) 국제공개일  
2018년 5월 31일 (31.05.2018)



(10) 국제공개번호  
WO 2018/097475 A1

(51) 국제특허분류:  
G07F 17/32 (2006.01) A63F 13/798 (2014.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2017/011220

(22) 국제출원일: 2017년 10월 12일 (12.10.2017)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:  
10-2016-0157538 2016년 11월 24일 (24.11.2016) KR

(71) 출원인: 주식회사 에스아이티코리아 (SYSTEM INTEGRATION TECHNOLOGY KOREA CO., LTD) [KR/KR]; 21984 인천시 연수구 송도과학로 32, 엠동 2103호, Incheon (KR).

(72) 발명자: 이성원 (LEE, Sungwon); 21984 인천시 연수구 송도과학로 32, 엠동 2103호, Incheon (KR).

(74) 대리인: 유성원 등 (RYU, Sungwon et al.); 06234 서울시 강남구 테헤란로8길 21, 5층 (역삼동, 신원빌딩), Seoul (KR).

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD,

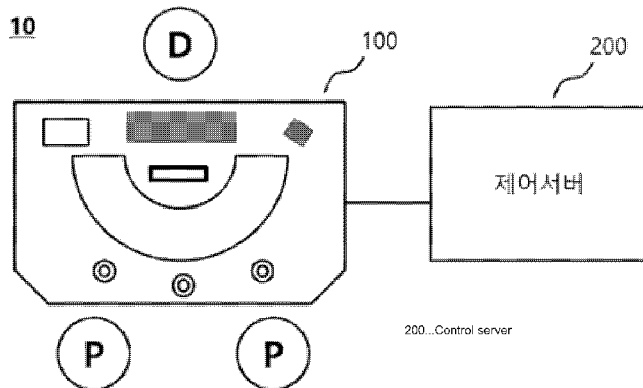
SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:  
— 국제조사보고서와 함께 (조약 제21조(3))

(54) Title: SMART CASINO GAMING SYSTEM

(54) 발명의 명칭: 스마트 카지노 게임 시스템



(57) Abstract: The present invention relates to a smart casino gaming system for playing a casino game on a smart casino table capable of accurately reading the betting amounts of players participating in the casino game by using an RFID tag embedded in each casino chip, wherein a predetermined amount of reward money is accumulated on the basis of betting information of the players, so as to provide a reward game to the players and pay the reward money to a winner through the reward game.

(57) 요약서: 본 발명은 카지노 게임에 참가하는 플레이어들의 배팅 금액을 카지노 칩에 내장된 RFID 태그로 정확하게 읽을 수 있는 스마트 카지노 테이블 상에서 진행되는 카지노 게임에 있어서, 플레이어들의 배팅 정보를 바탕으로 하여 일정액을 리워드 금액으로 적립하여 플레이어들에게 리워드 게임을 제공하고 이를 통해서 리워드 금액을 승자에게 배당하는 스마트 카지노 게임 시스템에 관한 것이다.



WO 2018/097475 A1

## 명세서

### 발명의 명칭: 스마트 카지노 게임 시스템

#### 기술분야

- [1] 본 발명은 스마트 카지노 게임 시스템에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 카지노 게임에 참가하는 플레이어들의 배팅 금액을 카지노 칩에 내장된 RFID 태그로 정확하게 읽을 수 있는 스마트 카지노 테이블 상에서 진행되는 카지노 게임에 있어서, 플레이어들의 배팅 정보를 바탕으로 하여 일정액을 리워드 금액으로 적립하여 플레이어들에게 리워드 게임을 제공하고 이를 통해서 리워드 금액을 승자에게 배당하는 스마트 카지노 게임 시스템에 관한 것이다.

#### 배경기술

- [2] 카지노(casino)는 포커, 블랙잭과 같은 테이블 게임 및 슬롯머신과 같은 기기를 사용한 게임을 즐길 수 있는 장소를 의미한다. 일반적으로 카지노에서는 카지노 칩을 화폐와 같이 사용하여 다수의 게임이 이루어진다. 다수의 플레이어가 한번에 즐길 수 있는 테이블 게임에는 당연히 카지노 테이블이 사용된다.
- [3] 하지만, 종래의 카지노 테이블은 일일이 딜러가 수작업으로 배팅액을 확인하고 배율을 확인한 후 배당금을 계산하여 플레이어에게 지급하고 있었다. 예를 들어, 플레이어가 게임에서 이기고 딜러가 1배에 해당하는 다수의 배당금을 지급하여야 하는 경우, 딜러는 배팅액의 카지노 칩을 종류별로 구분하고, 딜러가 눈으로 어렵게 계산한 동일한 개수의 카지노 칩을 칩 트레이에서 종류별로 꺼낸 후, 배팅액 옆에 같은 높이로 맞추어 쌓음으로써 이를 확인 후, 플레이어에게 배팅액과 배당금을 함께 지급한다.
- [4] 이 과정은 딜러의 숙련도에 의존하기 때문에, 이와 같은 과정에서 딜러의 고의 또는 실수로 인하여 지급하여야 하는 배당금보다 많은 금액을 플레이어에게 지급하여 주는 과지급 문제가 발생될 수 있다. 즉, 딜러가 플레이어와 담합하여 고의로 더 많은 금액을 지급하거나, 또는 딜러의 배팅액 확인 실수, 배율이나 배당금 계산의 실수, 배당금 지급 과정의 실수 등으로 더 많은 금액을 플레이어에게 지급하는 경우가 종종 발생한다.
- [5] 또한, 게임에 많이 참가하여 배팅을 많이 한 플레이어에 대한 정보를 누적할 수 없어서 카지노를 많이 이용하고 배팅에 많이 참가하는 고객 정보 관리가 제대로 이루어질 수 없었고, 카지노의 충성 고객들에게 보다 많은 혜택을 줄 수 있는 방안이 세밀하게 실행될 수 없었다.
- [6] 이러한 문제를 해결하기 위하여, 본 출원인이 2010년 10월 14일에 출원하여 2011년 10월 12일에 등록받은 등록특허 제10-101074773호에는 RFID를 이용하여 카지노 테이블 상에 놓인 카지노 칩의 금액을 리딩함으로써 과지급 문제를 해결할 수 있는 스마트 카지노 테이블에 관한 발명이 기재되어 있다.
- [7] 상기 스마트 카지노 테이블은, 제어부; 카지노 칩에 내장된 RFID 태그를

리딩할 수 있으며, 상기 제어부와 통신하는 배팅영역 안테나가 내측에 실장되어 배팅액이 리딩되며, 플레이어에 인접하여 위치하는 배팅영역; 및 상기 RFID 태그를 리딩할 수 있으며, 상기 제어부와 통신하는 중앙 안테나가 내측에 실장되어 배당금이 리딩되며, 테이블의 중앙에 위치하는 중앙확인부;를 포함하여 구성될 수 있으며, 여기서 상기 제어부는 상기 배팅액과 상기 중앙확인부에서 리딩된 배당금 사이의 비율을 연산하는 것을 특징으로 한다.

- [8] 상기와 같은 구성을 갖는 스마트 카지노 테이블에 의하면, 플레이어가 다수의 카지노 칩을 수직으로 적층하여 배팅하더라도 그 배팅액을 정확하게 읽어낼 수 있고, 이를 통해서 딜러의 고의 또는 실수에 의한 배당액 계산 오류를 방지해낼 수 있다.
- [9] 한편, 카지노에서는 위와 같은 문제 외에도 지속적으로 카지노에 방문하는 고객에게 인센티브를 제공할 뿐 아니라, 한번 방문한 고객이 다른 카지노로 옮겨가지 않도록 해야 할 필요가 있다. 하지만, 고객 별로 카지노에 얼마나 자주 방문하는지, 카지노에 방문하여 얼마나 많은 돈을 소비하고 가는지 등에 대한 정보가 정확하게 수집되지 않기 때문에 고객의 충성도나 소비액에 따른 인센티브를 제공해주지 못하는 문제가 있다.

## 발명의 상세한 설명

### 기술적 과제

- [10] 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위하여 도출된 것으로서, 본 발명의 실시예가 해결하고자 하는 과제는 카지노에 방문하는 고객의 배팅액, 배팅횟수 등과 같은 배팅 정보를 스마트 카지노 테이블로부터 읽어내고 저장하여 배팅액의 일정비율을 리워드 금액으로 적립하고, 적립된 리워드 금액을 리워드 게임의 상금으로 설정하여 배팅액이나 배팅횟수가 높은 고객이 리워드 게임에서 상기 상금액을 획득할 수 있도록 함으로써 고객의 충성도를 높이고, 지속적으로 고객들이 카지노에 방문할 수 있도록 유도하는 스마트 카지노 시스템을 제공하는 것이다.
- [11] 하지만, 본 발명의 목적은 상기에 한정되는 것은 아니며, 기타 본 발명의 목적들은 후술할 실시예 및 청구범위에 기재된 사항을 통하여 본 발명이 속하는 분야의 통상의 지식을 가진 자에 의하여 분명하게 이해될 수 있을 것이다.

### 과제 해결 수단

- [12] 상기와 같은 과제를 해결하기 위하여 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템은 다음과 같은 구성을 가질 수 있다.
- [13] 즉, 본 발명의 일 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템은, 카지노 칩에 내장된 RFID 태그를 리딩할 수 있는 안테나를 내측에 포함함으로써, 플레이어가 올려놓은 카지노 칩을 리딩하여 배팅액을 확인할 수 있는 배팅영역을 포함하는 스마트 카지노 테이블, 및 상기 스마트 카지노 테이블에서 확인된 각 플레이어별 배팅액을 전송받아 각 플레이어 별 배팅정보를 관리하는 제어서버를 포함할 수

있다.

- [14] 여기서, 상기 제어서버는 상기 배팅액 중 기설정된 적립율에 해당하는 금액을 계산하여 리워드(reward) 금액으로 저장하며, 상기 각 플레이어 별 배팅정보에 근거하여 상기 리워드 금액을 획득하기 위한 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 계산할 수 있다.
- [15] 여기서, 상기 각 플레이어 배팅정보는, 각 플레이어의 매 배팅 시의 배팅 금액, 배팅 횟수, 배팅 누적액 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [16] 또한, 상기 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 각각의 이벤트 기간 별로 산출하며, 상기 적어도 하나의 이벤트 기간은 일간, 주간, 월간, 분기, 연간 중 어느 하나인 것으로 할 수 있다.
- [17] 한편, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 산출된 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 제어서버와 연결된 디스플레이 수단에 표시할 수 있다.
- [18] 또는, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 산출된 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 카지노 회원의 휴대단말에 푸시 메시지로 전송할 수도 있다.
- [19] 한편, 상기 제어서버는 상기 리워드 금액을 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 각각의 이벤트 기간 별로 설정되어 있는 적립율에 따라 누적하며, 상기 적어도 하나의 이벤트 기간은 일간, 주간, 월간, 분기, 연간 중 어느 하나인 것으로 할 수 있다.
- [20] 이때, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별 리워드 금액을 제어서버와 연결된 디스플레이 수단에 표시할 수 있다.
- [21]
- [22] \*또는, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별 리워드 금액을 카지노 회원의 휴대단말에 푸시 메시지로 전송할 수 있다.
- [23] 그리고, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 리워드 게임을 선정하고, 각 게임 별 리워드 금액을 할당하며, 상기 선정된 리워드 게임에 참가자들을 상기 계산된 자격 순위에 따라서 배정하도록 구성할 수 있다.
- [24] 그리고, 상기 제어서버는 상기 선정된 리워드 게임의 참가자 중 최종 승자의 계정에 상기 각 게임 별로 할당된 리워드 금액을 지급할 수 있다.

### **발명의 효과**

- [25] 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 의하면, 카지노에 방문하는 고객의 회당 배팅액, 누적 배팅액, 배팅 횟수 등을 스마트 카지노 테이블을 이용하여 읽어들이므로써, 카지노 고객의 이용 정도, 충성도, 매출액 등을 확인할 수 있다.
- [26] 또한, 배팅액의 일부를 리워드 금액으로 적립하여 일간, 주간, 월간, 연간 등 특정 기간 동안 적립된 리워드 금액을 상금으로 내걸어 리워드 게임을

- 실시함으로써 고객들의 관심을 높이고 지속적인 카지노 이용을 유도할 수 있다.
- [27] 또한, 카지노 이용 고객들이 타 카지노로 이탈하지 않도록 지속적으로 카지노의 디스플레이 화면 상에 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격을 게시하거나, 기간 별로 적립된 리워드 금액을 게시하여 관심을 주목시킬 수 있다.
- [28] 더 나아가 플레이 화면 상에 게시하는 것과 별도로 고객이 사용하는 휴대용 단말에 푸시 메시지로 상기와 같은 리워드 금액 및 자격에 대한 정보를 전송함으로써 고객의 충성도를 더욱 높일 수도 있다.
- [29] 하지만, 본 발명의 효과는 상기에 한정되는 것은 아니며, 기타 본 발명의 효과들은 후술할 실시예 및 청구범위에 기재된 사항을 통하여 본 발명이 속하는 분야의 통상의 지식을 가진 자에 의하여 분명하게 이해될 수 있을 것이다.

### 도면의 간단한 설명

- [30] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템의 구성을 나타낸 구성도이다.
- [31] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)의 기능을 나타낸 기능 블록도이다.
- [32] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)와 이와 연결된 디스플레이 장치(300) 간의 연결을 나타낸 개념도이다.
- [33] 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)와 카지노 회원 휴대단말(400) 간의 통신을 나타내는 개념도이다.

### 발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [34] 본 발명의 목적 및 효과, 그리고 그것들을 달성하기 위한 기술적 구성들은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 본 발명을 설명함에 있어서 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략할 것이다. 그리고 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기증을 고려하여 정의된 용어들로서 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례 등에 따라 달라질 수 있다.
- [35] 그러나, 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있다. 단지 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 그러므로 그 정의는 본 명세서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.
- [36] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함" 또는 "구비"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이

아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 "...유닛", "...장치", "...디바이스", "...부" 또는 "...모듈" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어나 소프트웨어 또는 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.

[37] 한편, 본 발명의 실시 예에 있어서, 각 구성요소들, 기능 블록들 또는 수단들은 하나 또는 그 이상의 하부 구성요소로 구성될 수 있으며, 각 구성요소들이 수행하는 전기, 전자, 기계적 기능들은 전자회로, 집적회로, ASIC(Application Specific Integrated Circuit) 등 공지된 다양한 소자들 또는 기계적 요소들로 구현될 수 있으며, 각각 별개로 구현되거나 2 이상이 하나로 통합되어 구현될 수도 있다.

[38] 또한, 첨부된 블록도의 각 블록과 흐름도의 각 단계의 조합들은 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들에 의해 수행될 수도 있다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 범용 컴퓨터, 특수 컴퓨터, 휴대용 노트북 컴퓨터, 네트워크 컴퓨터, 스마트폰과 같은 모바일 기기, 온라인 게임 서비스 제공 서버 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서에 탑재될 수 있으므로, 컴퓨터 장치 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서를 통해 수행되는 그 인스트럭션들이 아래에서 설명할 블록도의 각 블록 또는 흐름도의 각 단계에서 설명된 기능들을 수행하는 수단을 생성하게 된다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 특정 방식으로 기능을 구현하기 위해 컴퓨터 장치 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 지향할 수 있는 컴퓨터 장치에 이용 가능한 메모리 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장되는 것도 가능하므로, 블록도의 각 블록 또는 흐름도 각 단계에서 설명된 기능을 수행하는 인스트럭션 수단을 내포하는 제조물을 생산하는 것도 가능하다. 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 컴퓨터 장치 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에 탑재되는 것도 가능하므로, 컴퓨터 장치 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에서 일련의 동작 단계들이 수행되기 위한 프로세스를 생성하여 블록도의 각 블록 및 흐름도의 각 단계에서 설명된 기능들을 실행하기 위한 단계들을 제공하는 것도 가능하다.

[39] 또한, 각 블록 또는 각 단계는 특정된 논리적 기능(들)을 실행하기 위한 하나 이상의 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 모듈, 세그먼트 또는 코드의 일부를 나타낼 수 있다. 또, 몇 가지 대체 실시예들에서는 블록들 또는 단계들에서 언급된 기능들이 순서를 벗어나서 발생하는 것도 가능함을 주목해야 한다. 예컨대, 잇달아 도시되어 있는 두 개의 블록들 또는 단계들은 사실 실질적으로 동시에 수행되는 것도 가능하고 또는 그 블록들 또는 단계들이 때때로 해당하는 기능에 따라 역순으로 수행되는 것도 가능하다.

[40] 본 발명의 실시예에 있어서, 서버라고 함은 데이터의 수집, 판독, 처리, 가공, 저장, 표시할 수 있는 모든 계산 수단을 포함하고, 인터넷망을 통하여 클라이언트장치, 휴대용 단말기, 통신모듈 또는 디스플레이장치 등과 연결 가능한 수단으로서 휴대단말, 클라이언트장치, 통신모듈 또는 디스플레이장치

등과 독립된 장치를 의미한다. 또한, 클라이언트 장치라고 함은 데스크탑 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 스마트폰, PDA, 휴대전화, 게임기 등 데이터를 수집, 판독, 처리, 가공, 저장, 표시할 수 있는 모든 계산 수단을 의미하며, 특히, 휴대단말, 휴대용 단말 등은 이들 장치들 중 사용자가 휴대할 수 있는 모바일 기능을 가진 모든 기기를 의미할 수 있다. 특히, 본 발명의 실시예에 있어서의 휴대단말은 해독 가능한 코드로 작성된 소프트웨어를 실행시킬 수 있으며, 이를 사용자에게 표시하여 전달할 수 있는 기능을 갖는 장치이다. 또한, 필요에 따라서는 소프트웨어를 자체적으로 저장하기도 하고, 또는 외부로부터 데이터와 함께 읽어 들일 수도 있다.

- [41] 또한, 본 발명의 실시예에 있어서의 클라이언트장치 또는 휴대단말에는 위와 같은 데이터 처리 기능 뿐 아니라 입력, 출력, 저장 등의 기능이 포함되어 있으며, 이를 위하여 일반적인 컴퓨팅 장치들이 갖는 CPU, 메인보드, 그래픽 카드, 하드디스크, 사운드 카드, 스피커, 키보드, 마우스, 모니터, USB, 통신 모듈 등의 각종 요소들 뿐만 아니라 무선 스마트폰 단말기들이 갖는 CPU, 메인보드, 그래픽 칩, 메모리 칩, 사운드엔진, 스피커, 터치패드, USB 등의 외부 연결 단자, 통신 안테나, 3G, LTE, LTE-A, WiFi, 블루투스 등의 통신을 구현할 수 있는 통신 모듈 등을 포함할 수 있다. 이러한 각종 요소들이 단독으로 또는 2 이상이 함께, 또는 각종 요소들의 일부분이 결합되어 하나 또는 그 이상의 기능을 구현할 수 있으며, 본 발명의 실시예에서 도면이나 상세한 설명에서 하나 또는 그 이상의 블록으로 표시된 장치 또는 그 일부분들은 위와 같은 사용자 기기에 포함되어 있는 각종 요소들이 단독으로 또는 2 이상이 함께, 또는 각종 요소들의 일부분이 결합되어 하나 또는 그 이상의 기능을 나타내는 것을 의미할 수 있다.
- [42] 한편, 본 발명의 실시예에서 제어서버, 디스플레이장치, 휴대단말 등은 통신 기능을 가질 수 있으며, 통신 기능을 구현하기 위하여 유선 인터넷, 무선 인터넷, 적외선 통신, 블루투스, WCDMA, Wibro, WiFi, LTE, LTE-A, 유무선 전화망 등의 각종 네트워크 수단을 구비할 수 있다.
- [43] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭한다.
- [44]
- [45] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템의 구성을 나타낸 구성도이다.
- [46] 도 1을 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템(10)은 카지노 칩에 내장된 RFID 태그를 리딩할 수 있는 안테나를 내측에 포함함으로써, 플레이어가 올려놓은 카지노 칩을 리딩하여 배팅액을 확인할 수 있는 배팅영역을 포함하는 스마트 카지노 테이블(100)과, 상기 스마트 카지노 테이블(100)에서 확인된 각 플레이어별 배팅액을 전송받아 각 플레이어 별 배팅정보를 관리하는 제어서버(200)를 포함하여 구성될 수 있다.
- [47] 여기서, 스마트 카지노 테이블(100)의 구체적인 구성은 본 출원인이 보유하고

있는 등록특허 제10-1645158호의 내용을 참고하도록 하고, 구체적인 기술적인 사항에 대한 설명은 생략한다.

- [48] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)의 기능을 나타낸 기능 블록도이다.
- [49] 도 2에 따르면, 제어서버(200)는 배팅정보 저장 및 관리, 리워드 게임 참가 자격 산출 및 관리, 리워드 금액 산출 등의 기능을 수행할 수 있다. 상기 기능들은 예시적인 기능들이고, 이외에도 카지노 게임 관리에 관한 다양한 기능을 수행할 수 있음은 물론이다. 이하에서는 제어서버(200)가 수행하는 기능에 대해서 자세히 설명하기로 한다.
- [50] 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)는 스마트 카지노 테이블(100)이 잃어낸 플레이어의 배팅금액을 전송받아 저장한다. 이때 배팅 금액의 일부를 기설정된 적립율을 적용하여 별도의 리워드(reward) 금액으로 저장한다. 상기 리워드 금액은 카지노 운영자가 고객들을 위하여 제공하는 일종의 보너스 포인트와 같은 것으로서, 이후에서 설명할 리워드 게임을 통해서 고객들에게 상금으로서 수여될 수 있다.
- [51] 적립율은 제어서버(200)를 운용 및 관리하는 카지노 운영자가 상황과 필요에 맞게 설정할 수 있으며, 테이블 별, 고객별, 시즌 별로 다르게 설정할 수 있다.
- [52] 그리고, 제어서버(200)는 상기 각 플레이어 별 배팅정보에 근거하여 상기 리워드 금액을 획득하기 위한 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 계산한다.
- [53] 플레이어 별 배팅 정보는 플레이어가 매번 배팅할 때마다의 배팅 금액, 배팅 횟수, 누적 배팅 금액, 게임 참가횟수, 카지노 방문횟수 등이 될 수 있다. 제어서버(200)는 상기 플레이어 별 배팅 정보를 저장하고 관리함으로써, 각 고객의 배팅 규모, 카지노 이용 정도, 충성도, 매출 발생 치 등을 산출해낼 수 있다.
- [54] 한편, 제어서버(200)는 상기 배팅 정보를 다양하게 이용하여 각 플레이어 별로 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격을 산출할 수 있다. 예를 들어, 누적 배팅액이 많은 사람 순으로 자격을 산출할 수도 있고, 배팅 횟수가 많은 사람 순으로 산출할 수도 있으며, 배팅 금액과 방문횟수 등을 조합하여, 회당 매출 발생 비율이 높은 고객 순으로 산출할 수도 있다. 이와 같은 산출 방식은 카지노 운영자의 정책에 따라 달라질 수 있다.
- [55] 한편, 이러한 리워드 게임 참가 자격은 이벤트 기간 별로 분리해서 산출할 수도 있다. 예를 들면 특정 일자의 0시에 시작하여 자정까지 누적 배팅 금액이 가장 많은 사람 순으로 리워드 게임 참가 자격을 부여할 수 있고, 이와 달리 주간, 월간, 분기, 연간 등으로 이벤트 기간을 나누어서 해당 이벤트 기간 동안의 리워드 게임 참가 자격을 부여할 수도 있다.
- [56] 또한, 상기 이벤트 기간은 동시에 여러 기간이 설정되어 산정될 수 있다. 즉, 주간 이벤트 참가자격, 월간 이벤트 참가자격, 분기 이벤트 참가자격, 연간



- 이벤트 참가 자격이 각각 개별적으로 산출될 수 있다.
- [57] 위와 마찬가지로 제어서버(200)는 리워드 금액 역시 다양한 이벤트 기간 별로 분리하여 각각의 이벤트 기간 별로 설정되어 있는 적립율에 따라 누적할 수 있다. 각각의 적립율은 이벤트 기간 별로 다르게 정할 수 있으며, 적립된 금액은 각 이벤트 기간에 해당하는 리워드 게임에서의 상금으로서 사용될 수 있다.
- [58] 도 3은 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)와 이와 연결된 디스플레이 장치(300) 간의 연결을 나타낸 개념도이다.
- [59] 도 3에 따르면, 제어서버(200)는 이벤트 기간 별로 분리하여 산출된 리워드 게임 참가 자격 순위를 제어서버(200)와 연결된 디스플레이 장치(300)에 표시하도록 제어할 수 있다. 상기 디스플레이 장치(300)는 카지노 내에 설치된 대형 TV, 전광판, 상황판, 스크린 등일 수도 있고, 카지노 건물 외부에 설치된 대형 TV, 전광판, 상황판, 스크린 등 수도 있다. 디스플레이 장치(300)와 제어서버(200)는 유선 또는 무선으로 연결될 수 있다. 또한, 같은 방식으로 각 이벤트 기간 별로 누적되어 있는 리워드 금액을 디스플레이 장치(300)를 통해 표시할 수도 있다. 상기 리워드 게임 참가 자격과 리워드 금액은 실시간으로 업데이트 되어 표시될 수 있다.
- [60] 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 제어서버(200)와 카지노 회원 휴대단말(400) 간의 통신을 나타내는 개념도이다.
- [61] 도 4에 따르면, 제어서버(200)는 이벤트 기간 별로 분리하여 산출된 리워드 게임 참가 자격 순위를 제어서버(200)와 연결된 카지노 회원의 휴대단말(400)에 푸시 메시지 형태로 전송할 수 있다. 카지노 회원의 휴대단말(400) 정보는 사전에 카지노 운영자에 의하여 수집되어 제어서버(200)에 저장되어 제어서버(200)가 해당 휴대단말(400)에 문자 메시지나 음성메시지 등의 형태로 발송하는 방식이거나, 또는 별도의 카지노 회원 전용 어플리케이션이 휴대단말(400)에 설치되어 제어서버(200)와의 통신이 수립되어 있는 방식일 수도 있다.
- [62] 이와 마찬가지로 이벤트 기간 별 리워드 금액 역시 카지노 회원의 휴대 단말(400)에 푸시 메시지 형태로 전송될 수 있다.
- [63] 상기 리워드 게임 참가 자격과 리워드 금액은 실시간으로 업데이트 되어 전송될 수 있다.
- [64] 한편, 제어서버(200)는 각각의 이벤트 기간 별로, 일정한 방식이나 규칙 또는 카지노 운영자의 설정에 따라서 어떤 리워드 게임을 진행할지를 선정할 수 있으며, 각 리워드 게임에 할당된 리워드 금액을 설정할 수 있다. 그리고, 리워드 게임에 참가할 수 있는 참가자들을 최종적으로 선정하여 순위에 따라 상기 선정된 리워드 게임에 참가하도록 배정할 수 있다.
- [65] 상기 리워드 게임은 바카라, 블랙잭, 포커 등 카지노 테이블에서 진행될 수 있는 어떤 게임이라도 선정될 수 있다. 또는 리워드 게임 참가자들의 과거의 선호 게임을 분석하여 리워드 게임을 선정할 수도 있다. 이는 카지노 운영자의 임의의

선택에 의하여 선정될 수 있음도 물론이다.

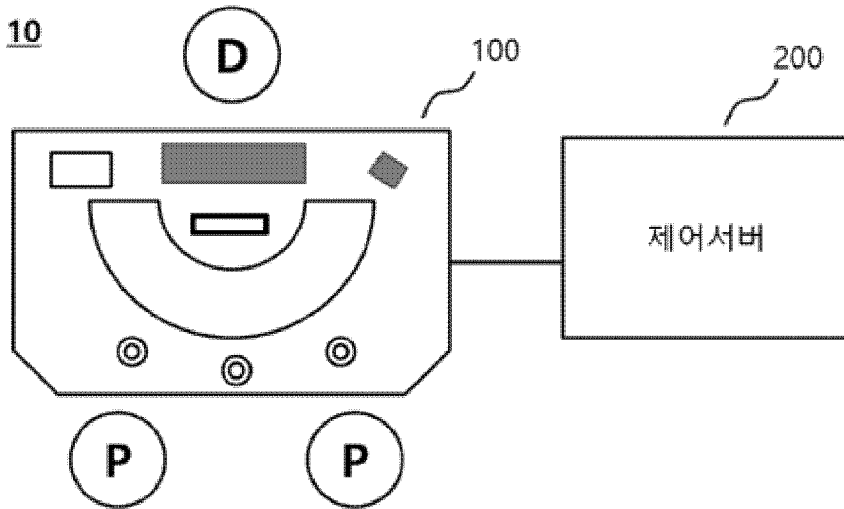
- [66] 한편, 상기 리워드 게임 결과에 따라 최종 승자가 결정되면 상기 제어서버(200)는 최종 승자의 계정에 할당된 리워드 금액을 지급할 수 있다.
- [67] 상기와 같은 본 발명의 실시예에 따른 스마트 카지노 게임 시스템에 따르면, 카지노에 방문하는 고객의 회당 배팅액, 누적 배팅액, 배팅 횟수 등을 스마트 카지노 테이블을 이용하여 읽어들이므로써, 카지노 고객의 이용정도, 충성도, 매출액 등을 확인할 수 있다.
- [68] 또한, 배팅액의 일부를 리워드 금액으로 적립하여 일간, 주간, 월간, 연간 등 특정 기간 동안 적립된 리워드 금액을 상금으로 내걸어 리워드 게임을 실시함으로써 고객들의 관심을 높이고 지속적인 카지노 이용을 유도할 수 있다.
- [69] 또한, 카지노 이용 고객들이 타 카지노로 이탈하지 않도록 지속적으로 카지노의 디스플레이 화면 상에 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격을 게시하거나, 기간 별로 적립된 리워드 금액을 게시하여 관심을 주목시킬 수 있다.
- [70] 더 나아가 플레이 화면 상에 게시하는 것과 별도로 고객이 사용하는 휴대용 단말에 푸시 메시지로 상기와 같은 리워드 금액 및 자격에 대한 정보를 전송함으로써 고객의 충성도를 더욱 높일 수도 있다.
- [71] 이상에서는 첨부된 도면들을 참조하면서 본 발명의 실시 예를 설명하였지만, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는 본 발명이 그 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 실시될 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 예를 들어, 당업자는 각 구성요소의 재질, 크기 등을 적용 분야에 따라 변경하거나, 개시된 실시 형태들을 조합 또는 치환하여 본 발명의 실시 예에 명확하게 개시되지 않은 형태로 실시할 수 있으나, 이 역시 본 발명의 범위를 벗어나지 않는 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시 예들은 모든 면에서 예시적인 것으로 한정적인 것으로 이해해서는 안 되며, 이러한 변형된 실시 예들은 본 발명의 특허등록청구범위에 기재된 기술사상에 포함된다고 하여야 할 것이다.

## 청구범위

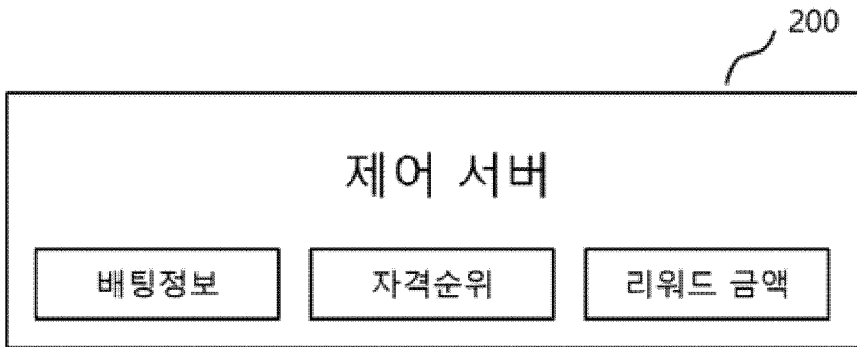
- [청구항 1] 카지노 칩에 내장된 RFID 태그를 리딩할 수 있는 안테나를 내측에 포함함으로써, 플레이어가 올려놓은 카지노 칩을 리딩하여 배팅액을 확인할 수 있는 배팅영역을 포함하는 스마트 카지노 테이블 및 상기 스마트 카지노 테이블에서 확인된 각 플레이어별 배팅액을 전송받아 각 플레이어 별 배팅정보를 관리하는 제어서버를 포함하는 스마트 카지노 게임 시스템에 있어서, 상기 제어서버는 상기 배팅액 중 기설정된 적립율에 해당하는 금액을 계산하여 리워드(reward) 금액으로 저장하며, 상기 각 플레이어 별 배팅정보에 근거하여 상기 리워드 금액을 획득하기 위한 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 계산하는 스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 2] 제1항에 있어서, 상기 각 플레이어 배팅정보는, 각 플레이어의 매 배팅 시의 배팅 금액, 배팅 횟수, 배팅 누적액, 게임 참가횟수, 카지노방문횟수 중 적어도 하나를 포함하는 스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 3] 제2항에 있어서, 상기 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 각각의 이벤트 기간 별로 산출하며, 상기 적어도 하나의 이벤트 기간은 일간, 주간, 분기, 월간, 연간 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 4] 제3항에 있어서, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 산출된 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 상기 제어서버와 연결된 디스플레이 수단에 표시하는 것을 특징으로 하는 스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 5] 제3항에 있어서, 상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 산출된 리워드 게임에 참가할 수 있는 자격 순위를 카지노 회원의 휴대단말에 푸시 메시지로 전송하는 스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 6] 제1항에 있어서, 상기 제어서버는 상기 리워드 금액을 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 분리하여 각각의 이벤트 기간 별로 설정되어 있는 적립율에 따라 누적하며, 상기 적어도 하나의 이벤트 기간은 일간, 주간, 월간, 연간 중

- 어느 하나인 것을 특징으로 하는  
스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 7] 제6항에 있어서,  
상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별 리워드 금액을 상기  
제어서버와 연결된 디스플레이 수단에 표시하는 것을 특징으로 하는  
스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 8] 제6항에 있어서,  
상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별 리워드 금액을  
카지노 회원의 휴대단말에 푸시 메시지로 전송하는  
스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 9] 제6항에 있어서,  
상기 제어서버는 상기 적어도 하나의 이벤트 기간 별로 리워드 게임을  
선정하고, 각 게임 별 리워드 금액을 할당하며, 상기 선정된 리워드  
게임에 참가자들을 상기 계산된 자격 순위에 따라서 배정하는 것을  
특징으로 하는  
스마트 카지노 게임 시스템.
- [청구항 10] 제9항에 있어서,  
상기 제어서버는 상기 선정된 리워드 게임의 참가자 중 최종 승자의  
계정에 상기 각 게임 별로 할당된 리워드 금액을 지급하는  
스마트 카지노 게임 시스템.

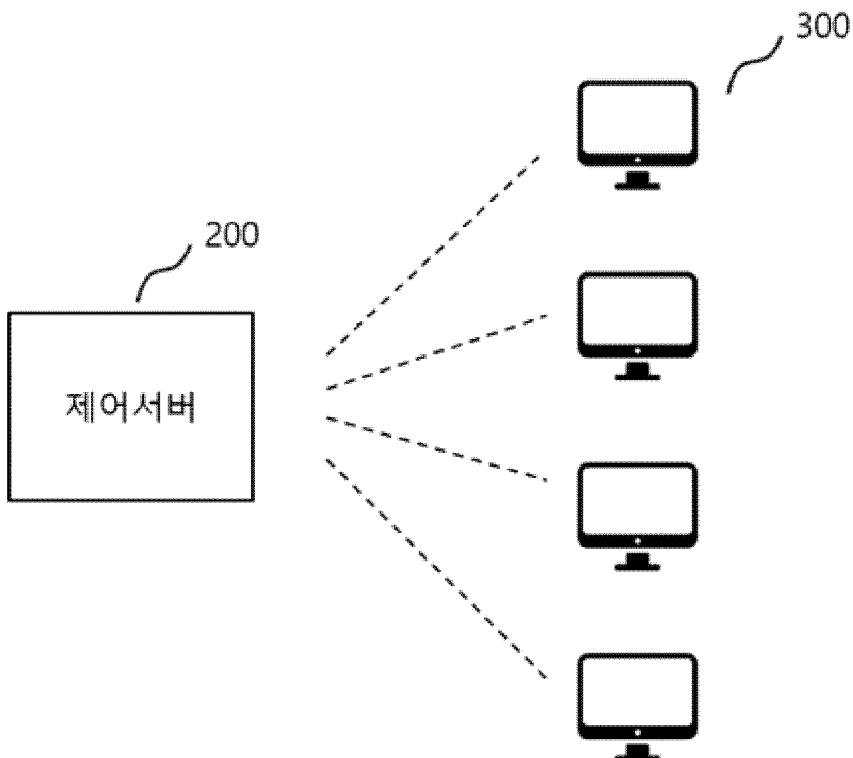
[도1]



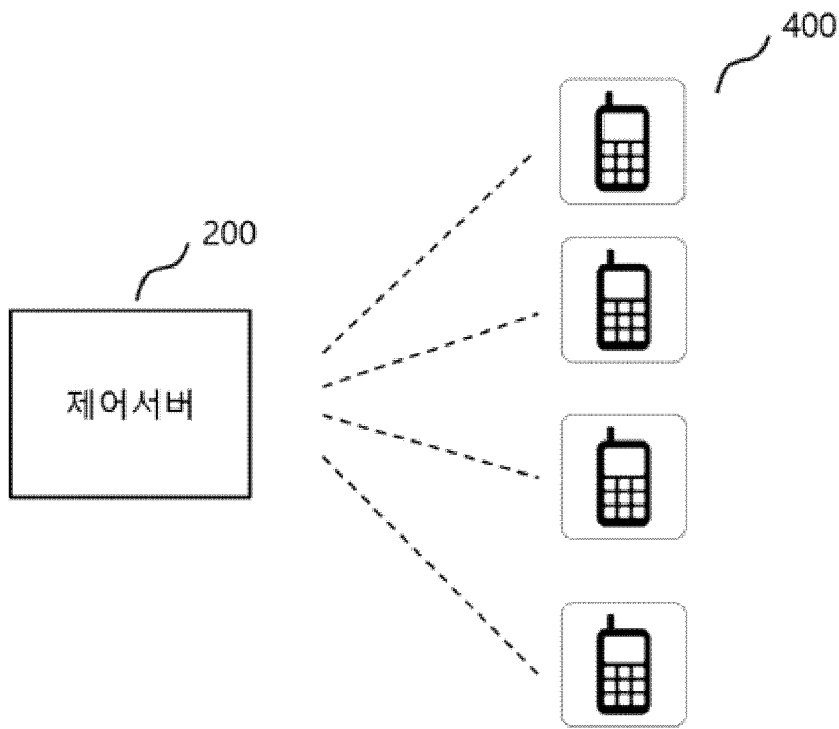
[도2]



[도3]



[도4]



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2017/011220

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

*G07F 17/32(2006.01)i, A63F 13/798(2014.01)i*

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G07F 17/32; A63F 13/90; G06K 17/00; G06K 19/07; G06Q 50/34; A63F 13/798

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) &amp; Keywords: casino, game, table, smart, batting, server, ranking

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2012-234389 A (UNIVERSAL ENTERTAINMENT CORP.) 29 November 2012 See paragraphs [0024]-[0027] and figures 1-3.	1-10
Y	KR 10-2016-0049423 A (MONGTERANG INTERNATIONAL CO., LTD.) 09 May 2016 See paragraphs [0048]-[0071] and figures 2-5.	1-10
A	KR 10-1074773 B1 (SYSTEM INTEGRATION TECHNOLOGY KOREA CO., LTD.) 19 October 2011 See paragraphs [0042]-[0092] and figures 2a-3d.	1-10
A	KR 10-1189744 B1 (BIZMETHOD) 10 October 2012 See paragraphs [0016]-[0030] and figures 1-4.	1-10
A	KR 10-1480368 B1 (AN HUI CO., LTD.) 12 January 2015 See paragraphs [0070]-[0089] and figures 6-7.	1-10

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

12 FEBRUARY 2018 (12.02.2018)

Date of mailing of the international search report

12 FEBRUARY 2018 (12.02.2018)

Name and mailing address of the ISA/KR

Korean Intellectual Property Office  
Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,  
Republic of Korea

Facsimile No. +82-42-481-8578

Authorized officer

Telephone No.

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**  
Information on patent family members

International application No.

**PCT/KR2017/011220**

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
JP 2012-234389 A	29/11/2012	AU 2012-202171 A1	22/11/2012
		AU 2012-202171 B2	27/10/2016
		AU 2016-269442 A1	22/12/2016
		AU 2016-269443 A1	22/12/2016
		CN 102831365 A	19/12/2012
		JP 5743144 B2	01/07/2015
		US 2012-0282998 A1	08/11/2012
		US 2015-0194017 A1	09/07/2015
		US 2015-0199642 A1	16/07/2015
		US 8979638 B2	17/03/2015
		US 9652735 B2	16/05/2017
		US 9734481 B2	15/08/2017
		KR 10-2016-0049423 A	09/05/2016
KR 10-1074773 B1	19/10/2011	WO 2012-050295 A1	19/04/2012
KR 10-1189744 B1	10/10/2012	KR 10-2009-0081140 A	28/07/2009
KR 10-1480368 B1	12/01/2015	WO 2016-024748 A1	18/02/2016



**A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))**  
G07F 17/32(2006.01)i, A63F 13/798(2014.01)i

**B. 조사된 분야**

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)  
G07F 17/32; A63F 13/90; G06K 17/00; G06K 19/07; G06Q 50/34; A63F 13/798

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌  
한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC  
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))  
eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 카지노, 게임, 테이블, 스마트, 배팅, 서버, 순위

**C. 관련 문헌**

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	JP 2012-234389 A (UNIVERSAL ENTERTAINMENT CORP.) 2012.11.29 단락 [0024]-[0027] 및 도면 1-3 참조.	1-10
Y	KR 10-2016-0049423 A ((주)몽태랑인터내셔널) 2016.05.09 단락 [0048]-[0071] 및 도면 2-5 참조.	1-10
A	KR 10-1074773 B1 (주식회사 에스아이티코리아) 2011.10.19 단락 [0042]-[0092] 및 도면 2a-3d 참조.	1-10
A	KR 10-1189744 B1 (비즈메소드(주)) 2012.10.10 단락 [0016]-[0030] 및 도면 1-4 참조.	1-10
A	KR 10-1480368 B1 (주식회사 안휘) 2015.01.12 단락 [0070]-[0089] 및 도면 6-7 참조.	1-10

추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.  대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

\* 인용된 문헌의 특별 카테고리:  
 “A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌  
 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌  
 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌  
 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌  
 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌  
 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌  
 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.  
 “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.  
 “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일 2018년 02월 12일 (12.02.2018)	국제조사보고서 발송일 2018년 02월 12일 (12.02.2018)
--	---

ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (35208) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 +82-42-481-8578	심사관 장기정 전화번호 +82-42-481-8364
---	------------------------------------



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
JP 2012-234389 A	2012/11/29	AU 2012-202171 A1 AU 2012-202171 B2 AU 2016-269442 A1 AU 2016-269443 A1 CN 102831365 A JP 5743144 B2 US 2012-0282998 A1 US 2015-0194017 A1 US 2015-0199642 A1 US 8979638 B2 US 9652735 B2 US 9734481 B2	2012/11/22 2016/10/27 2016/12/22 2016/12/22 2012/12/19 2015/07/01 2012/11/08 2015/07/09 2015/07/16 2015/03/17 2017/05/16 2017/08/15
KR 10-2016-0049423 A	2016/05/09	KR 10-1645158 B1	2016/08/02
KR 10-1074773 B1	2011/10/19	WO 2012-050295 A1	2012/04/19
KR 10-1189744 B1	2012/10/10	KR 10-2009-0081140 A	2009/07/28
KR 10-1480368 B1	2015/01/12	WO 2016-024748 A1	2016/02/18