



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2019-0063296
(43) 공개일자 2019년06월07일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 30/08 (2012.01)
G06T 13/40 (2011.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2013.01)
G06Q 30/08 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2017-0162265
(22) 출원일자 2017년11월29일
심사청구일자 2017년11월29일

(71) 출원인
류동균
대구광역시 수성구 지범로22길 9, 103동 505호 (지산동, 지산한라타운)
(72) 발명자
류동균
대구광역시 수성구 지범로 22길 9 103동 505호
(74) 대리인
손승희, 한성용, 이신표

전체 청구항 수 : 총 4 항

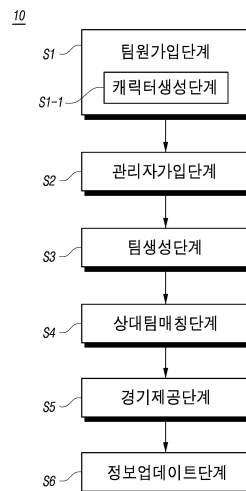
(54) 발명의 명칭 스포츠매칭 방법 및 시스템

(57) 요약

본 발명은 스포츠매칭 방법 및 시스템에 관한 것으로, 본 발명의 실시예에 의하면, 사용자의 위치정보를 기반으로 팀원 및 상대팀 그리고 경기장 등을 제공해줌에 따라, 신속하고 효율적인 생활스포츠가 이루어지게 할 수 있다.

또한, 본 발명의 실시예에 의하면, 팀원을 모집하여 각자의 팀원을 개인별로 특화된 포지션에 배치하고, 각각의 팀의 경기력별로 상대팀을 매칭시켜줌에 따라, 개인별로 경기력을 최대한 발휘할 수 있고, 서로 비슷한 경기력을 갖는 팀을 매칭하여 사용자로 하여금 흥미와 승부욕을 자극시킬 수 있는 효과가 있다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류
G06T 13/40 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

다수의 팀원단말기로부터 팀원개인정보와 포지션정보 및 경기력정보를 포함하는 팀원정보를 입력받아 서버에 등록하는 팀원가입단계;

관리자단말기로부터 관리자정보 및 팀모집정보를 입력받아 상기 서버에 등록하는 관리자가입단계;

상기 서버가 상기 팀원정보를 통해 상기 팀모집정보와 매칭되는 팀원을 모집하고, 상기 포지션정보를 통해 상기 팀원을 해당 포지션에 배치한 후, 상기 경기력정보를 합산하여 팀경기력정보를 생성하는 팀생성단계;

상기 서버가 다수의 상대팀원단말기로부터 입력된 상대팀경기력정보를 통해 상대팀 경기력정보를 생성하고, 상기 상대팀 경기력정보를 통해 상기 팀경기력정보와 매칭되는 상대팀을 선별하는 상대팀매칭단계; 및

상기 서버가 상기 팀원개인정보와 상대팀원개인정보를 통해 경기장소를 선별하고, 상기 경기장소 및 경기날짜를 포함하는 매칭정보를 상기 팀원단말기와 상기 관리자단말기 및 상기 상대팀원단말기로 전송하는 경기제공단계;

를 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠매칭 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 경기제공단계 이후 경기가 종료되면, 상기 서버가 상기 포지션별 상기 팀원의 기여도에 따라 상기 경기력 정보를 업데이트 하는 정보업데이트단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠매칭 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 팀원가입단계는,

상기 팀원단말기로부터 상기 팀원정보를 입력받은 뒤, 성별, 외모, 헤어스타일, 유니폼에 해당되는 캐릭터선택 정보를 입력받아 상기 캐릭터선택정보와 대응되는 캐릭터를 생성하여 상기 서버에 등록하는 캐릭터생성단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠매칭 방법.

청구항 4

팀원개인정보와 포지션정보 및 경기력정보를 포함하는 팀원정보가 입력되는 팀원단말기;

관리자정보 및 팀모집정보가 입력되는 관리자단말기;

상대팀원개인정보 및 상대팀경기력정보가 입력되는 상대팀원단말기; 및

상기 팀원정보를 통해 상기 팀모집정보와 매칭되는 팀원을 모집하고, 상기 포지션정보를 통해 상기 팀원을 해당 포지션에 배치한 후, 상기 경기력정보를 합산하여 팀경기력정보를 생성하고, 상기 상대팀경기력정보를 통해 획득된 상대팀 경기력정보를 통해 상기 팀경기력정보와 매칭되는 상대팀을 선별하며, 상기 팀원개인정보와 상기 상대팀원개인정보를 통해 경기장소를 선별하고, 상기 경기장소 및 경기날짜를 포함하는 매칭정보를 상기 팀원단말기와 상기 관리자단말기 및 상기 상대팀원단말기로 전송하는 서버;

를 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠매칭 시스템.

발명의 설명

기술 분야

본 발명은 스포츠매칭 방법 및 시스템에 관한 것이다.

[0001]

배경 기술

- [0002] 현재 경제성장과 더불어 편의시설이 늘어남에 따라, 운동부족에 의한 체력저하와 비만 등으로 고충을 겪는 인원들이 꾸준히 증가하고 있는 추세이다. 따라서, 현재 체력 및 체중을 관리하고 취미생활을 공유하기 위한 생활체육을 기반으로 한 온라인, 오프라인 동호회모임이 꾸준히 늘고 있다.
- [0003] 한편, 이러한 온라인, 오프라인 동호회모임은 장기간 활동하여 선수들의 포지션, 경기장, 경기시간, 상대팀 등에 해당하는 생활체육 시스템이 체계적으로 잡혀 있는 모임이 있는 반면에, 개설된지 얼마되지 않아 팀원, 상대팀 및 경기장 확보에 큰 어려움을 겪는 모임도 적지않다.
- [0004] 이러한 문제를 해결하기 위한 선행기술로 한국공개특허 제10-2008-0043830호(공개일자: 2008. 05. 19)에는 '스포츠 매치메이커 시스템'이 기재되어 있다.
- [0005] 상기 한국공개특허의 경우, 스포츠 행사 또는 친목 행사에 참가할 것을 제의하는 팀을 유사한 스포츠 행사에 참가하고자 하는 팀과 연결시키는 시스템을 제공하여, 제의 측과 이 제의를 받아들이는 측 간의 통신을 원활하게 하기 위한 스포츠 매치메이커 시스템에 관한 것이다.
- [0006] 하지만, 상기 한국공개특허의 경우, 사용자의 위치를 기반으로 경기장 현황 정보가 관리되거나 제공되지 않기 때문에 인근에 위치한 팀원, 상대팀 및 경기장 정보를 효율적으로 제공하지 못하여 사용자로 하여금 많은 불편함을 야기 시킨다는 문제점이 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0008] 본 발명은 상기와 같은 종래의 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로, 본 발명의 목적은 사용자의 위치정보를 기반으로 팀원 및 상대팀 그리고 경기장 등을 제공해줌에 따라, 신속하고 효율적인 생활스포츠가 이루어질 수 있도록 하는 스포츠매칭 방법 및 시스템을 제공하는데 있다.
- [0009] 또한, 본 발명의 다른 목적은 팀원을 모집하여 각각의 팀원을 개인별로 특화된 포지션에 배치하고, 각각의 팀의 경기력별로 상대팀을 매칭시켜줌에 따라, 개인별로 경기력을 최대한 발휘할 수 있고, 서로 비슷한 경기력을 갖는 팀을 매칭하여 사용자로 하여금 흥미와 승부욕을 자극시킬 수 있는 스포츠매칭 방법 및 시스템을 제공하는데 있다.
- [0010] 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 여기에 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 과제들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

발명의 효과

- [0012] 본 발명의 실시예에 의하면, 사용자의 위치정보를 기반으로 팀원 및 상대팀 그리고 경기장 등을 제공해줌에 따라, 신속하고 효율적인 생활스포츠가 이루어지게 할 수 있다.
- [0013] 또한, 본 발명의 실시예에 의하면, 팀원을 모집하여 각각의 팀원을 개인별로 특화된 포지션에 배치하고, 각각의 팀의 경기력별로 상대팀을 매칭시켜줌에 따라, 개인별로 경기력을 최대한 발휘할 수 있고, 서로 비슷한 경기력을 갖는 팀을 매칭하여 사용자로 하여금 흥미와 승부욕을 자극시킬 수 있는 효과가 있다.
- [0014] 본 발명의 효과들은 이상에서 언급한 효과들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 효과들은 청구범위의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

- [0016] 도 1은 본 발명의 일실시예에 의한 스포츠매칭 방법의 순서도이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 의한 스포츠매칭 시스템의 구성을 나타낸 도면이다.

도 3은 도 1의 캐릭터생성단계에서 생성되어 서버에 등록된 캐리터를 나타낸 도면이다.

도 4는 도 1의 캐릭터생성단계에서 생성된 캐릭터가 팀매칭단계에서 온라인상에 표시된예를 나타낸 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0017] 이하, 본 발명의 일부 실시예들을 예시적인 도면을 통해 상세하게 설명한다. 각 도면의 구성요소들에 참조부호를 부가함에 있어서, 동일한 구성요소들에 대해서는 비록 다른 도면상에 표시되더라도 가능한 한 동일한 부호를 가지도록 하고 있음에 유의해야 한다. 또한, 본 발명을 설명함에 있어, 관련된 공지 구성 또는 기능에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명은 생략한다.
- [0018] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 제 1, 제 2, A, B, (a), (b) 등의 용어를 사용할 수 있다. 이러한 용어는 그 구성 요소를 다른 구성 요소와 구별하기 위한 것일 뿐, 그 용어에 의해 해당 구성 요소의 본질이나 차례 또는 순서 등이 한정되지 않는다. 어떤 구성 요소가 다른 구성요소에 "연결", "결합" 또는 "접속"된다고 기재된 경우, 그 구성 요소는 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되거나 또는 접속될 수 있지만, 각 구성 요소 사이에 또 다른 구성 요소가 "연결", "결합" 또는 "접속"될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.
- [0019] 도 1은 본 발명의 일실시예에 의한 스포츠매칭 방법의 순서도이다. 도 2는 본 발명의 일실시예에 의한 스포츠매칭 시스템의 구성을 나타낸 도면이다. 도 3은 도 1의 캐릭터생성단계에서 생성되어 서버에 등록된 캐리터를 나타낸 도면이다. 도 4는 도 1의 캐릭터생성단계에서 생성된 캐릭터가 팀매칭단계에서 온라인상에 표시된예를 나타낸 도면이다.
- [0020] 이들 도면에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일실시예에 의한 스포츠매칭 방법(10)은 다수의 팀원단말기(201)로부터 팀원개인정보(i1)와 포지션정보(i2) 및 경기력정보(i3)를 포함하는 팀원정보(i4)를 입력받아 서버(203)에 등록하는 팀원가입단계(S1); 관리자단말기(205)로부터 관리자정보(i5) 및 팀모집정보(i6)를 입력받아 서버(203)에 등록하는 관리자가입단계(S2); 서버(203)가 팀원정보(i4)를 통해 팀모집정보(i6)와 매칭되는 팀원을 모집하고, 포지션정보(i2)를 통해 팀원을 해당 포지션에 배치한 후, 경기력정보(i3)를 합산하여 팀경기력정보(i7)를 생성하는 팀생성단계(S3) 서버(203)가 상대팀원단말기(205)로부터 입력된 상대경기력정보(i8)를 통해 상대팀 경기력정보를 생성하고, 상대팀 경기력정보를 통해 팀경기력정보와 매칭되는 상대팀을 선별하는 상대팀매칭단계(S4); 및 서버(203)가 팀원개인정보(i1)와 상대팀원개인정보(i9)를 통해 경기장소를 선별하고, 경기장소 및 경기날짜를 포함하는 매칭정보(i10)를 팀원단말기(201)와 관리자단말기(205) 및 상대팀원단말기(207)로 전송하는 경기제공단계(S5);를 포함한다.
- [0021] 팀원가입단계(S1)는 다수의 팀원들이 서버(203)로부터 어플리케이션을 다운받아 팀원단말기(201)에 설치한 뒤 회원가입을 하는 단계인데, 좀더 구체적으로 다수의 팀원들이 팀원단말기(201)에 어플리케이션을 설치한 뒤 팀원개인정보(i1)와 포지션정보(i2) 및 경기력정보(i3)를 포함하는 팀원정보(i4)를 입력하여 서버(203)에 등록하는 단계이다.
- [0022] 여기서, 팀원개인정보(i1)는 팀원의 거주지정보, 연령정보, 신체정보, 성별정보 및 운동정보를 포함할 수 있고, 포지션정보(i2)는 운동정보와 대응되는 해당 포지션일 수 있는데, 예를 들어 팀원이 축구에 대응되는 운동정보를 입력하는 경우 골키퍼, 수비, 미드필더, 스트라이커 중 하나일 수 있고, 팀원이 농구에 대응되는 운동정보를 입력하는 경우 포인트가드, 센터, 가드, 레프트포워드, 라이트포워드 중 하나일 수 있다.
- [0023] 또한, 경기력정보(i3)는 팀원이 선택한 포지션정보(i2)와 대응되는 포지션에서 플레이하는 경우, 팀원 본인이 판단하는 본인의 실력일 수 있는데, 일례로 상, 중, 하로 표시되거나, 1부터 10까지 숫자로 표시되어 팀원이 팀원단말기(201)를 통해 선택할 수 있도록 제공된다.
- [0024] 한편, 팀원가입단계(S1)는 팀원단말기(201)로부터 상기 팀원정보(i4)를 입력받은 뒤, 성별, 외모, 헤어스타일, 유니폼에 해당되는 캐릭터선택정보(i11)를 입력받아 캐릭터선택정보(i11)와 대응되는 캐릭터를 생성하여 서버(203)에 등록하는 캐릭터생성단계(S1-1)를 더 포함한다.
- [0025] 캐릭터생성단계(S1-1)는 도 3에 도시된 바와 같이, 팀원이 원하는 캐릭터(301)를 직접 꾸밀 수 있는 단계로, 캐릭터의 외모, 성별, 헤어스타일, 유니폼, 운동화 등에 해당되는 캐릭터선택정보(i11)를 통해 팀원이 원하는 캐릭터를 생성하여 서버(201)에 등록하는 단계이다.
- [0026] 이와 같이, 캐릭터생성단계(S1-1)에서 생성된 캐릭터선택정보(i11)와 대응되는 캐릭터(301)는, 도 4에 도시된

바와 같이 서버(203)에 등록되어 팀생성단계(S3) 또는 상대팀매칭단계(S4)에서 어플리케이션을 통해 표시될 수 있다.

- [0027] 이어서, 관리자가입단계(S2)는 팀원을 모집하기 위한 관리자가 서버(203)로부터 어플리케이션을 다운받아 관리지단말기(205)에 설치한 뒤, 어플리케이션을 통해 관리자정보(i5) 및 팀모집정보(i6)를 서버(203)에 등록하는 단계이다.
- [0028] 여기서, 관리자정보(i5)는 관리자의 거주지정보, 연령정보, 신체정보, 성별정보 및 운동정보를 포함할 수 있다.
- [0029] 또한, 팀모집정보(i6)는 팀원을 모집하기 위한 관리자가 원하는 운동종목, 팀원의 팀원개인정보(i1)와, 포지션정보(i2) 및 경기력정보(i3)의 조합인데, 예를 들어 관리자는 팀모집정보(i6)를 축구, 서울시 관악구에 거주하는 30대 남성, 스트라이커, 중수이상으로 설정하여, 관리자가 원하는 팀원을 모집할 수 있게 된다.
- [0030] 팀생성단계(S3)는 서버(203)가 팀모집정보(i6)를 통해 관리자가 원하는 팀을 생성하는 단계로, 좀더 구체적으로 서버(203)가 팀모집정보(i6)와 다수의 팀원정보(i4)를 비교하여 팀모집정보(i6)와 대응되는 다수의 팀원들을 모집한 후, 팀원가입단계(S1)에서 최초 설정된 포지션정보(i2)를 통해 다수의 팀원을 해당 포지션에 배치하고, 팀원가입단계(S1)에서 최초 설정된 팀원들의 경기력정보(i3)를 합산하여 팀경기력정보(i7)를 생성하는 단계이다.
- [0031] 예를 들어, 고수가 15점, 중수가 10점, 하수가 5점으로 환산될 경우, 팀생성단계(S3)에서 고수가 2명, 중수가 1명, 하수가 2명일 경우, 팀경기력정보(i7)는 50점으로 환산될 수 있으며, 이러한 팀경기력정보(i7)는 후술할 상대팀매칭단계(S4)에서 다수의 상대팀원단말기(207)로 전송된다.
- [0032] 즉, 팀생성단계(S3)는 관리자가 원하는 팀모집정보(i6)를 통해 팀원을 모집한 뒤, 각각의 팀원들의 개인별 경기력을 점수로 환산하여 도출하는 단계이다.
- [0033] 이어서, 상대팀매칭단계(S4)는 팀생성단계(S3)에서 생성된 팀과 유사한 실력의 상대팀을 선별하여 매칭시켜주는 단계이다.
- [0034] 즉, 상대팀매칭단계(S4)는 팀생성단계(S3)에서 팀원들의 경기력정보(i3)를 통해 획득된 팀경기력정보(i7)와, 다수의 상대팀원단말기(207)로부터 입력된 상대경기력정보(i8)를 통해 획득된 상대팀 경기력정보(i12)를 비교하여, 팀경기력정보(i7)와 매칭되는 상대팀을 선별한다.
- [0035] 이와 같이, 팀경기력정보(i7)와 상대팀 경기력정보(i12)를 비교하여 팀경기력정보(i7)와 매칭되는 상대팀을 선별함에 따라, 본 발명은 양팀의 경기력이 어느 한쪽으로 치우치지않도록 양팀을 매칭하여 공정한 경기를 할 수 있도록 하는 효과가 있다.
- [0036] 이어서, 경기제공단계(S5)는 상대팀매칭단계(S4)에서 매칭된 상대팀과 대전을 펼칠 수 있도록, 경기장소와 경기일정을 제공해주는 단계이다.
- [0037] 좀더 구체적으로 경기제공단계(S5)는 서버(207)가 팀원개인정보(i1)와 상대팀원개인정보(i9)를 통해 양 팀원들의 거주지에 따라 경기장소를 선별하고, 경기장소 및 경기날짜를 포함하는 매칭정보(i10)를 팀원단말기(201)와 관리자단말기(205) 및 상대팀원단말기(207)로 전송하는 단계이다.
- [0038] 이러한 경기제공단계(S5)에서 선별되는 경기장소는 서버(203)에 미리 저장된 지자체 경기장데이터베이스 및 사설경기장 데이터베이스와, 양팀의 주거지를 고려하여 선별될 수 있는데, 예를 들어 거리순, 교통순, 시설순으로 우선순위가 부여되어 양팀원들에게 추천될 수 있으며, 이러한 경기장은 양팀원들의 다수결을 통해 선정할 수 있다.
- [0039] 한편, 본 발명의 일실시예에 의한 스포츠매칭 방법(10)은 경기 종료 후, 팀원들의 정보가 업데이트되는 정보업데이트단계(S6)를 더 포함한다.
- [0040] 좀더 구체적으로 정보업데이트단계(S6)는 경기제공단계(S5) 이후 경기가 종료되면, 포지션별 팀원의 기여도에 따라 경기력정보(i3)를 업데이트하여 서버(203)에 등록하는 단계이다.
- [0041] 즉, 서버(203)는 경기현황을 실시간으로 분석하여, 해당 포지션에서 팀원들의 기여도에 따라 팀원들의 경기력정보(i3)를 객관적으로 업데이트 함으로써 보다 정확한 팀원들의 경기력정보(i3)를 획득할 수 있다.
- [0042] 또한, 정보업데이트단계(S6)는 해당 포지션에서 팀원들의 기여도에 따라 팀원들의 경기력정보(i3) 및 캐릭터생성단계(S1-1)에서 생성된 캐릭터를 업데이트 할 수 있는데, 예를 들어 해당 포지션의 기여도가 높을 경우, 보다 많은 외모, 헤어스타일, 유니폼, 운동화 등에 해당되는 캐릭터선택정보(i11)가 제공되어 팀원이 원하는 스타일

의 캐릭터를 꾸밀 수 있게 된다.

- [0043] 한편, 본 발명의 실시예에 의한 스포츠매칭 시스템(20)은 팀원개인정보(i1)와 포지션정보(i2) 및 경기력정보(i3)를 포함하는 팀원정보(i4)가 입력되는 다수의 팀원단말기(201); 관리자정보(i5) 및 팀모집정보(i6)가 입력되는 관리자단말기(205); 상대팀원개인정보(i9) 및 상대경기력정보(i8)가 입력되는 상대팀원단말기(207); 팀원정보(i4)를 통해 팀모집정보(i6)와 매칭되는 팀원을 모집하고, 포지션정보(i2)를 통해 팀원을 해당 포지션에 배치한 후, 경기력정보(i3)를 합산하여 팀경기력정보(i6)를 생성하고, 상대경기력정보(i8)를 통해 획득된 상대팀 경기력정보(i12)를 통해 팀경기력정보(i7)와 매칭되는 상대팀을 선별하며, 팀원개인정보(i1)와 상대팀원개인정보(i9)를 통해 경기장소를 선별하고, 경기장소 및 경기날짜를 포함하는 매칭정보(i10)를 팀원단말기(201)와 관리자단말기(205) 및 상대팀원단말기(207)로 전송하는 서버(203);를 포함한다.
- [0044] 팀원단말기(201)는 팀원의 거주지정보, 연령정보, 신체정보, 성별정보, 및 운동정보에 해당되는 팀원개인정보(i1)와, 운동정보와 대응되는 해당 포지션정보(i2) 및 팀원이 선택한 포지션정보(i2)와 팀원 본인이 판단하는 본인의 실력에 해당되는 경기력정보(i3)가 입력되며, 이러한 개인정보(i1)와 포지션정보(i2) 및 경기력정보(i3)를 포함하는 팀원정보(i4)를 서버로 전송한다.
- [0045] 관리자단말기(205)는 관리자정보(i5) 및 팀모집정보(i6)가 입력되며, 이러한 관리자정보(i5) 및 팀모집정보(i6)를 서버(203)로 전송한다.
- [0046] 여기서, 관리자정보(i5)는 관리자의 거주지정보, 연령정보, 신체정보, 성별정보 및 운동정보를 포함할 수 있고, 팀모집정보(i6)는 팀원을 모집하기 위한 관리자가 원하는 운동종목, 팀원의 팀원개인정보(i1)와, 포지션정보(i2) 및 경기력정보(i3)인데, 예를 들어 팀모집정보(i6)는 축구, 서울시 관악구에 거주하는 30대 남성, 스트라이커, 중수이상으로 설정될 수 있다.
- [0047] 상대팀원단말기(207)는 상대팀원개인정보(i9) 및 상대경기력정보(i8)가 입력되며, 이러한 상대팀원개인정보(i9) 및 상대경기력정보(i8)를 서버(203)로 전송하는데, 여기서 상대팀원개인정보(i9)는 상대 팀원의 거주지정보, 연령정보, 신체정보, 성별정보 및 운동정보를 포함할 수 있고, 상대경기력정보(i8)는 상대 팀원 본인이 판단하는 본인의 경기력에 해당된다.
- [0048] 이어서, 서버(207)는 팀원단말기(201)로부터 팀원정보(i4)를 전송받고, 관리자단말기(205)로부터 관리자정보(i5)와 팀모집정보(i6)를 전송받아 팀원정보(i4)를 통해 팀모집정보(i6)와 매칭되는 팀원을 모집한다.
- [0049] 그리고, 서버(207)는 포지션정보(i2)를 통해 팀원을 원하는 해당 포지션에 배치하는데, 일예로, 운동정보가 농구인 경우, 포인트가드, 센터, 가드, 레프트포워드, 라이트포워드 중 하나일 수 있다.
- [0050] 이러한 서버(207)는 팀원의 개인별 경기력정보(i3)를 합산하여 팀경기력정보(i6)를 생성하고, 팀경기력정보(i6)와 상대경기력정보(i8)를 통해 획득된 상대팀 경기력정보(i12)를 비교하여 팀경기력정보(i7)와 매칭되는 상대팀을 선별한다.
- [0051] 또한, 서버(207)는 팀원개인정보(i1)와 상대팀원개인정보(i9)를 통해 경기장소를 선별하고, 경기장소 및 경기날짜를 포함하는 매칭정보(i10)를 팀원단말기(201)와 관리자단말기(205) 및 상대팀원단말기(207)로 전송한다.
- [0052] 한편, 서버(207)는 경기진행 현황을 실시간으로 분석하고, 경기 종료 후 포지션별 팀원의 기여도에 따라 경기력정보(i3)를 업데이트하여 객관적인 경기력정보(i3) 및 팀경기력정보(i7)를 도출한다.
- [0053] 상술한 바와 같이, 본 발명의 실시예에 의하면, 사용자의 위치정보를 기반으로 팀원 및 상대팀 그리고 경기장 등을 제공해줌에 따라, 신속하고 효율적인 생활스포츠가 이루어지게 할 수 있다.
- [0054] 또한, 본 발명의 실시예에 의하면, 팀원을 모집하여 각가의 팀원을 개인별로 특화된 포지션에 배치하고, 각각의 팀의 경기력별로 상대팀을 매칭시켜줌에 따라, 개인별로 경기력을 최대한 발휘할 수 있고, 서로 비슷한 경기력을 갖는 팀을 매칭하여 사용자로 하여금 흥미와 승부욕을 자극시킬 수 있는 효과가 있다.
- [0055] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.
- [0056] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다. 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게

정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.

[0057] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

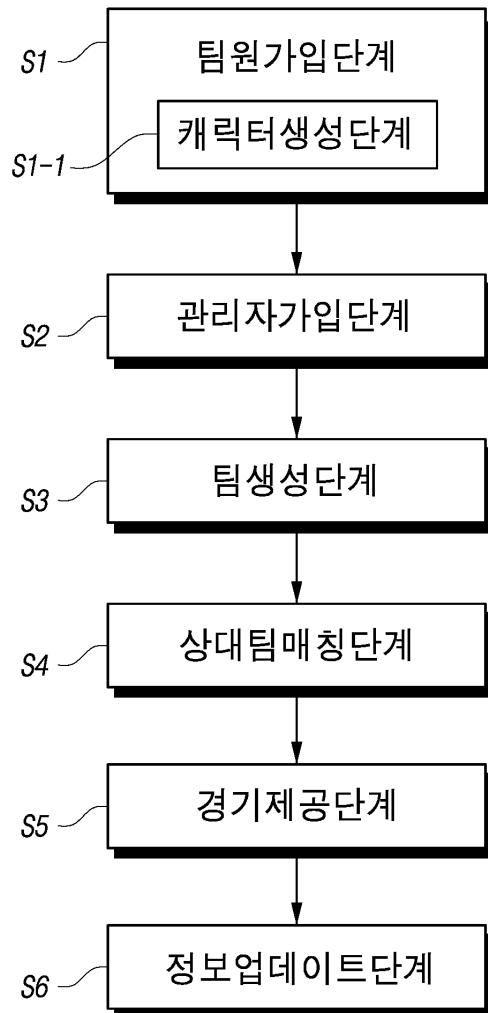
부호의 설명

[0058] i1 : 팀원개인정보
i2 : 포지션정보
i3 : 경기력정보
i4 : 팀원정보
i5 : 관리자정보
i6 : 팀모집정보
i7 : 팀경기력정보
i8 : 상대경기력정보
i9 : 상대팀원개인정보
i10 : 매칭정보
i11 : 캐릭터선택정보
i12 : 상대팀 경기력정보
10 : 스포츠매칭 방법
201 : 팀원단말기
203 : 서버
205 : 관리자단말기
207 : 상대팀원단말기

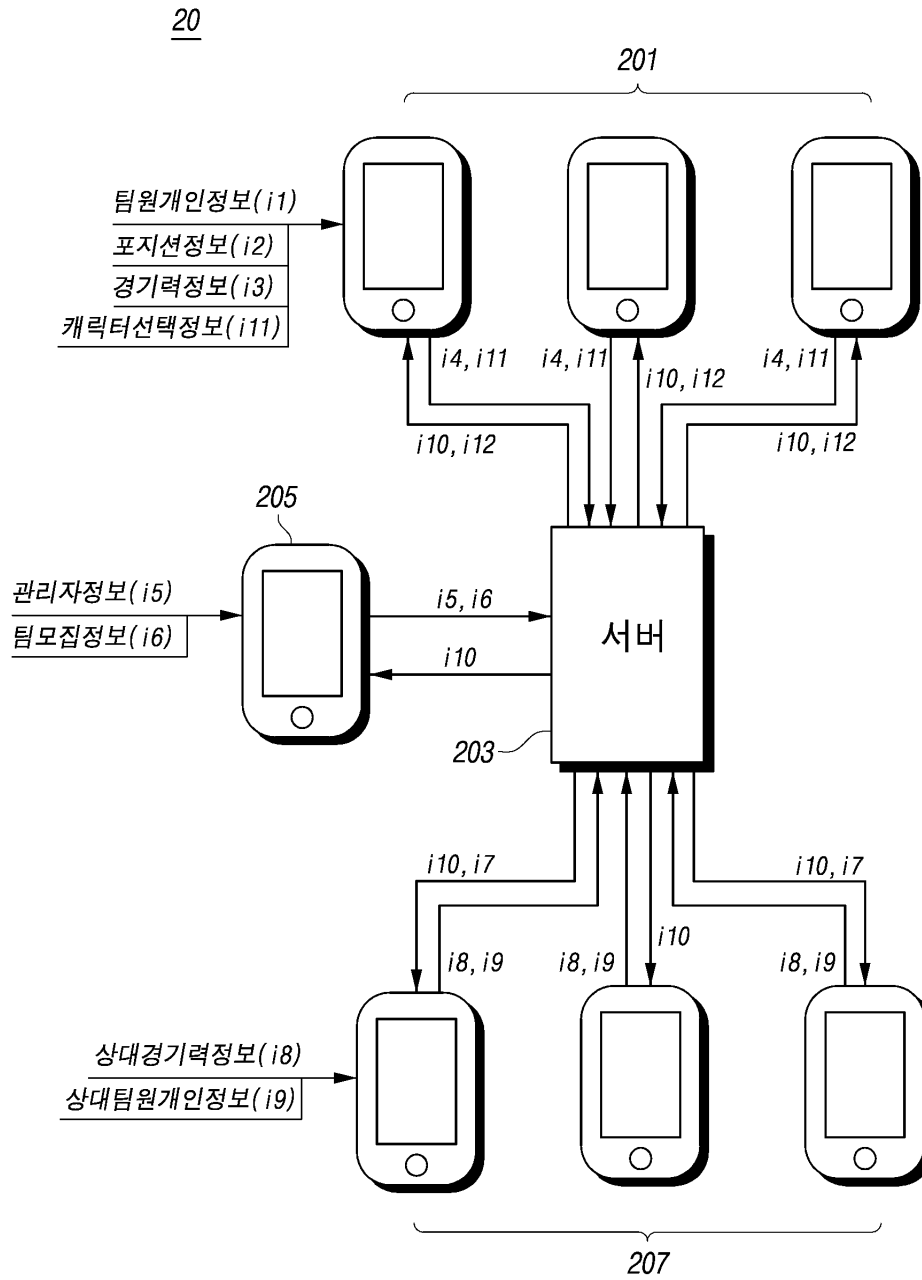
도면

도면1

10



도면2



도면3



도면4

