



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0033545

(43) 공개일자 2016년03월28일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 출원번호 10-2014-0124626

(22) 출원일자 2014년09월18일

심사청구일자 2014년09월18일

(71) 출원인

이민혁

서울특별시 관악구 봉천로 472, 917호 (봉천동, 코업레지던스)

(72) 발명자

이민혁

서울특별시 관악구 봉천로 472, 917호 (봉천동, 코업레지던스)

(74) 대리인

특허법인메이저

전체 청구항 수 : 총 12 항

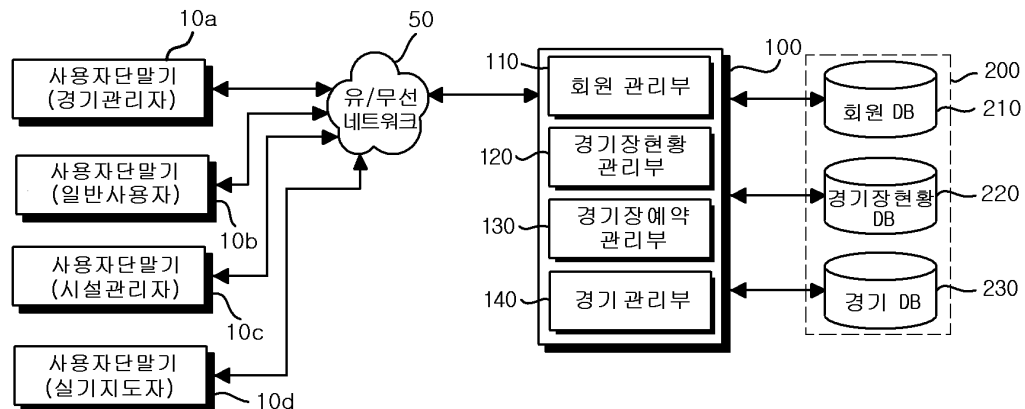
(54) 발명의 명칭 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템 및 방법

### (57) 요약

본 발명은 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 시스템 및 방법에 관한 것으로, 경기장 현황정보를 지역별/종목별/일자별로 구분하여 관리하고 경기장 정보 검색 요청에 따라 위치기반 경기장 현황정보를 제공하여 경기 관리자에 의한 경기장 사용 예약, 대전 신청으로 조건에 맞는 경기 매칭을 자동 성사시키기 위한 것이다.

(뒷면에 계속)

대표도 - 도1



이를 위하여 본 발명은 경기장 정보를 입력받아 위치 기반 지역별/종목별/일자별로 구분 등록하는 제1단계, 경기장 정보 검색 요청에 따라 사용자 위치기반 지역별/종목별/일자별 경기장 현황정보를 제공하는 제2단계, 경기 관리자에 의한 경기장의 사용 예약, 사용 예약된 경기장 내에서의 경기 매칭을 위한 상대팀의 대전 신청 구함을 알리는 공지 메시지 정보의 업로드, 사용 예약된 경기장 내에서의 경기 구성원의 충원을 위한 팀원의 경기 참가 신청 구함을 알리는 공지 메시지 정보의 업로드 및 상대팀의 대전 신청 또는 팀원의 경기 참가 신청에 대응하는 각각의 수락 정보를 수집하여 조건에 맞는 경기 매칭을 성사시켜 경기 매칭 결과를 푸쉬 메시지로 경기 관리자 및 팀원들에게 실시간 통보하는 제3단계를 포함하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 방법을 제공하여, 경기장 및 상대팀을 필요로 하는 스포츠 경기들을 온라인을 통해 효율적으로 활성화시킬 수 있게 한다.

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 스포츠 경기 매칭 서버에 연결되어, 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자 및 실기 지도자 권한의 각 사용자에게 의한 입력정보를 단말기 위치정보와 함께 서버로 전달하거나 경기와 관련된 지역별 및 종목별 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 등록 또는 대전 요청 정보, 및 경기 매칭정보를 서버로부터 수신하여 디스플레이하는 다수의 사용자 단말기;

유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 접속된 사용자 단말기로부터 사용자 정보를 입력받아 회원정보 기반의 사용자 인증을 실시하고, 사용자 권한에 따라 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 및 경기 등록 또는 대전 요청 정보를 선택적으로 입력받아 데이터베이스를 구축하거나 사용자 권한 및 사용자 위치정보 기반의 경기장 현황정보, 경기장 예약 안내정보 및 경기 매칭정보를 데이터베이스에서 검색하여 제공하며, 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청이 있는 경우 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 수락 여부에 따라 경기 매칭을 성사시켜 그 결과를 양 팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 통보하는 스포츠 경기 매칭 서버; 및

스포츠 경기 매칭 서버(100)에 의해 액세스되며, 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 실기 지도자 권한으로 각각 구분되는 회원정보, 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 매칭정보를 각각 구분하여 저장하는 데이터베이스;를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템.

#### 청구항 2

제1항에 있어서, 상기 데이터베이스는,

경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 실기 지도자 권한으로 각각 구분되는 회원정보를 저장하는 회원 데이터베이스;

경기장의 위치정보, 경기장 내의 이용 가능한 시설 관련 상세정보, 경기장의 사용 예약상태, 예약 가능한 날짜 정보 및 시간대정보를 포함하는 하나 이상의 경기장 현황정보를 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 저장하는 경기장 현황 데이터베이스; 및

각 경기별 스케줄과 팀원의 경기기록정보, 대전 요청을 위한 대전팀 또는 경기 참가 팀원 모집 정보, 경기 매칭 결과 정보를 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 저장하는 경기 데이터베이스;를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템.

#### 청구항 3

제2항에 있어서, 상기 스포츠 경기 매칭 서버는,

유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 접속된 사용자 단말기로부터 회원 가입 절차를 통해 사용자 정보를 입력받아 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 및 실기 지도자 권한의 회원정보로 분류하여 회원 데이터베이스에 등록 및 저장하며, 로그인 화면을 통해 입력되는 사용자 정보를 회원 데이터베이스의 회원정보를 기반으로 인증을 실시하여, 사용자별 권한에 따라 경기장 현황정보 등록, 경기장 사용 예약, 경기 정보 또는 대전 요청 정보의 등록과 게시를 위한 새로운 게임방 개설, 또는 기존 게임방의 정보 갱신을 위한 하나 이상의 서비스 안내화면을 각각 구분하여 제시하는 회원 관리부;

상기 메인화면 상에서 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 현황정보 등록 요청에 대응하여, 각 경기장 예약 및 이용 가능한 현황 정보의 등록을 안내하기 위한 경기장 등록 안내화면을 제공하고, 경기장 등록 안내화면 상에서 사용자가 업로드하는 경기장 현황정보를 입력받아 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 경기장 현황 데이터베이스에 등록하는 경기장 현황 관리부; 및

상기 메인화면 상에서 경기 관리자 또는 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 사용 예약 요청에 대응하여, 사용자 위치정보 기반의 종목별 및 일자별 각 경기장 현황정보를 경기장 현황 데이터베이스에서 검색하여 경기장 사용 예약을 안내하기 위한 경기장 예약 안내화면 상에 게시하고 경기장 예약 안내화면을 통해 요청되는 경기장 예약 정보의 예약 처리 및 그 결과정보를 사용자 예약정보와 함께 경기장 현황 데이터베이스에 등록하는 경기장 예약 관리부;를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템.

#### 청구항 4

제3항에 있어서, 상기 스포츠 경기 매칭 서버는,

상기 메인화면 상에서 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기 등록 또는 대전 요청에 대응하여, 경기별 스케줄과 팀원의 경기기록, 대전 요청을 위한 대전팀 및 경기 참가 팀원의 모집 여부의 등록을 위한 게임방의 개설, 또는 기존 게임방에 등록된 정보의 추가 또는 삭제 또는 수정을 위한 경기 등록/대전 요청 안내화면을 제공하고, 상기 경기 등록/대전 요청 안내화면 상의 각 게임방 내에서 등록/추가/삭제/수정되는 경기 정보 또는 대전 요청 정보를 경기 데이터베이스에 저장하고 관리하며, 상기 등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보가 타 경기 관리자 권한의 사용자 또는 일반 사용자에게 의해 입력되는지를 확인하여, 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보의 입력이 확인되면 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에게 해당 신청 정보를 전달하고, 신청 정보를 전달받은 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 대전팀 또는 팀원 참가 신청의 수락 여부를 확인하여 그 수락 여부가 확인되면 경기 매칭을 성사시키고, 성사된 경기 매칭 정보를 양 팀의 각 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 통보하는 경기 관리부;를 더 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템.

#### 청구항 5

하나 이상의 사용자 단말기가 유/무선 네트워크를 통해 접속 가능하도록 구성된 스포츠 경기 매칭 서버를 포함하는 네트워크 시스템에서 상기 스포츠 경기 매칭 서버에 의해 이루어지는 경기 매칭 서비스 제공방법에 있어서,

- (a) 유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 접속된 사용자 단말기로부터 로그인 화면을 통해 사용자 정보가 입력되면 회원 데이터베이스에 기등록된 회원정보 기반의 사용자 인증을 실시하는 제1단계;
- (b) 상기 제1단계에서 인증된 사용자의 요청에 대응하여, 사용자 권한별 서비스를 지원하는 메인화면을 제시하고, 상기 메인화면 상에서 사용자 권한에 따라 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 및 경기 등록 또는 대전 요청 정보를 입력받아 지역별, 종목별 및 일자별로 각각 구분하여 경기장 현황 데이터베이스 및 경기 데이터베이스에 등록하는 제2단계; 및
- (c) 상기 제2단계에서 등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청이 있는 경우, 대전팀 또는 팀원 참가 신청에 대해 해당 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 신청 수락 여부를 확인하여 경기 매칭을 성사시키고 그 결과를 양 팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 전송하는 제3단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

#### 청구항 6

제5항에 있어서,

- (a0) 유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 접속된 사용자 단말기로부터 회원 가입 절차를 통해 사용자 정보를 입력받아, 각 사용자에게 부여되는 정보 관리 권한에 따라 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 및 실기 지도자 등급으로 회원정보를 분류하고 각 분류 등급에 따른 권한별 회원정보를 등록 및 저장하는 회원 등록단계;를 상기 제1단계(a) 이전에 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

#### 청구항 7

제5항 또는 제6항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제2단계(b)는,

경기장 현황정보 등록, 경기장 사용 예약, 경기 정보 또는 대전 요청 정보의 등록과 게시를 위한 새로운 게임방 개설, 또는 기존 게임방의 정보 갱신을 위한 하나 이상의 서비스 안내화면을 사용자별 권한에 따라 각각 구분하여 제시하는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

#### 청구항 8

제7항에 있어서, 상기 제2단계(b)는,

(b1) 상기 제2단계의 메인화면 상에서 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 현황정보 등록 요청에 대응하여, 지역별, 종목별, 및 일자별 각 경기장 현황정보의 등록을 안내하기 위한 경기장 등록 안내화면을 제공하고, 경기장 등록 안내화면 상에서 사용자가 업로드하는 경기장 현황정보를 입력받아 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 경기장 현황 데이터베이스에 등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

#### 청구항 9

제7항에 있어서, 상기 제2단계(b)는,

(b2) 상기 제2단계의 메인화면 상에서 경기 관리자 또는 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 사용 예약 요청에 대응하여, 사용자 위치정보 기반의 종목별 및 일자별 각 경기장 현황정보를 경기장 현황 데이터베이스에서 검색하여 경기장 사용 예약을 안내하기 위한 경기장 예약 안내화면 상에 게시하고 경기장 예약 안내화면을 통해 요청되는 경기장 정보의 예약 처리 및 그 결과정보를 사용자 예약정보와 함께 경기장 현황 데이터베이스에 등록하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

#### 청구항 10

제7항에 있어서, 상기 제2단계(b)는,

(b3) 상기 제2단계의 메인화면 상에서 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기 등록 또는 대전 요청에 대응하여, 경기별 스케줄과 팀원의 경기기록, 대전 요청을 위한 대전팀 및 경기 참가 팀원의 모집 여부의 등록을 위한 게임방의 개설, 또는 기존 게임방에 등록된 정보의 추가 또는 삭제 또는 수정을 위한 경기 등록/대전 요청 안내화면을 제공하고, 상기 경기 등록/대전 요청 안내화면 상의 각 게임방 내에서 등록/추가/삭제/수정되는 경기 정보 또는 대전 요청 정보를 경기 데이터베이스에 저장하고 관리하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

#### 청구항 11

제5항 또는 제6항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 제3단계(c)는,

(c1) 제2단계에서 등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보가 타 경기 관리자 권한의 사용자 또는 일반 사용자에게 의해 입력되는지를 확인하여, 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보의 입력이 확인되면 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에게 해당 신청 정보를 전달하는 단계;

(c2) 신청 정보를 전달받은 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 대전팀 또는 팀원 참가 신청의 수락 여부를 확인하여 그 수락 여부가 확인되면 경기 매칭을 성사시키고, 성사된 경기 매칭 정보를 양 팀의 각 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 전송하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

## 청구항 12

제11항에 있어서, 상기 제3단계(c)는,

(c3) 미리 지정된 특수 종목의 실기 지도자 권한을 가진 사용자에게 의한 레슨 정보의 업로드 요청이 있는지를 확인하여, 미리 지정된 특수 종목의 실기 지도자 권한을 가진 사용자에게 의해 동영상 레슨 정보를 업로드받아 경기 데이터베이스에 등록 및 저장하고, 추후 일반 사용자 또는 경기 관리자 또는 시설 관리자의 권한을 가진 사용자의 요청에 따라 데이터베이스의 동영상 레슨 정보를 검색하여 유료 또는 무료로 제공하는 단계;를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법.

## 발명의 설명

### 기술 분야

[0001] 본 발명은 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템 및 방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 시설 관리자부터 경기장 현황정보를 온라인으로 입력받아 지역별/종목별/일자별로 구분하여 관리하고 경기 관리자의 경기장 정보 검색 요청에 따라 위치기반 경기장 현황정보를 제공하여 경기 관리자에 의한 경기장 사용 예약, 대전 신청을 통해 조건에 맞는 경기 매칭을 자동으로 성사시키고 그 결과를 경기 관리자 및 팀원들에게 자동으로 실시간 통보할 수 있도록 함으로써, 경기장 및 상대팀을 필요로 하는 스포츠 경기들을 온라인을 통해 효율적으로 활성화시킬 수 있게 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 시스템 및 방법에 관한 것이다.

### 배경 기술

[0002] 일반적으로 아마추어 운동가들의 모임인 동호회 등에서 이루어지는 스포츠 경기는 건강한 삶을 추구하기 위해 반드시 필요한 것이지만, 전문적인 운동 선수들이 아니므로 일주일에 한 두번 또는 한 달에 몇 번씩 주기적으로 날짜를 지정하고 경기장을 임의로 확보하여 운동을 실시하게 된다.

[0003] 그러나 대부분 아마추어 운동선수들로 구성된 동호회의 경우는 팀 자체가 조직적이거나 체계적이지 못하기 때문에 미리 정해진 경기장이 없는 경우 동호회 회원의 인맥을 동원하여 경기장 확보를 위해 많은 노력을 기울이게 되며, 특히 상대팀을 필요로 하는 경우 상대팀의 확보에도 많은 어려움에 직면하게 된다.

[0004] 이러한 문제를 해결하기 위한 종래의 기술로는 대한민국 공개특허 제10-2008-0043830호(2008.05.19 공개; 이하 '특허문헌1'이라 약칭함)가 있으며, 스포츠 매치메이커 시스템에 관한 기술이 공지되어 있다.

[0005] 특허문헌1에 의하면, 스포츠 행사 또는 친목 행사에 참가할 것을 제의하는 사람들 및/또는 팀을 유사한 스포츠 행사 또는 친목 행사에 참가하고자 하는 사람들 및/또는 팀과 연결시키는 시스템을 제공하여, 제의 측과 이 제의를 받아들이는 측 간의 통신을 위한 다양한 수단을 통해 행사를 완성하고 스포츠 및 친목 행사를 위한 행사장소를 추천할 수 있게 하였다.

[0006] 또한 대한민국 등록특허 제10-1058910호(2011.08.17 등록; 이하 '특허문헌2'라 약칭함)가 있으며, 온라인을 이용한 스포츠 매치 활성화 시스템에 관한 기술이 공지되어 있다.

[0007] 특허문헌2에 의하면, 아마추어 운동선수들이 자신의 지역에서 팀을 결성하여 재미있게 스포츠를 즐길 수 있도록 온라인을 이용하여 스포츠 매치를 운영하는 기술을 제공하되 보다 많은 가용 회원을 확보할 수 있도록 함과 아울러 대회 조직의 편의성을 도모하여 스포츠 매치가 활성화될 수 있는 환경을 조성할 수 있게 하였다.

[0008] 그러나 상기와 같은 종래 기술에서는 사용자의 위치를 기반으로 경기장 현황 정보가 관리되거나 제공되지 않기 때문에 정보 검색 및 제공이 효율적으로 이루어지지 못하였고, 따라서 사용자들로 하여금 많은 불편함을 야기시키는 문제점이 있었다.

## 선행기술문헌

### 특허문헌

[0009] (특허문헌 0001) KR 10-2008-0043830 A 2008.05.19 공개

(특허문헌 0002) KR 10-1058910 B1 2011.08.17 등록

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

[0010]

따라서 본 발명은 상기의 종래 기술이 갖는 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로서, 본 발명은 경기장 및 상대팀을 필요로 하는 스포츠 경기들에 대해 위치 기반 경기장 현황 정보의 제공 및 자동 매칭을 통해 스포츠 경기를 효율적으로 활성화시킬 수 있게 하는 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 시스템 및 방법을 제공하고자 하는 것이다.

### 과제의 해결 수단

[0011]

상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명의 일 실시 형태는, 유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 스포츠 경기 매칭 서버에 연결되어 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자 및 실기 지도자 권한의 각 사용자에게 의한 입력정보를 단말기 위치정보와 함께 서버로 전달하거나 경기와 관련된 지역별 및 종목별 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 등록 또는 대전 요청 정보, 및 경기 매칭정보를 서버로부터 수신하여 디스플레이하는 다수의 사용자 단말기; 유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 접속된 사용자 단말기로부터 사용자 정보를 입력받아 회원정보 기반의 사용자 인증을 실시하고 사용자 권한에 따라 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 및 경기 등록 또는 대전 요청 정보를 선택적으로 입력받아 데이터베이스를 구축하거나 사용자 권한 및 사용자 위치정보 기반의 경기장 현황정보, 경기장 예약 안내정보 및 경기 매칭정보를 데이터베이스에서 검색하여 제공하며 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청이 있는 경우 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 수락 여부에 따라 경기 매칭을 성사시켜 그 결과를 양 팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 통보하는 스포츠 경기 매칭 서버; 및 스포츠 경기 매칭 서버에 의해 액세스되며 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 실기 지도자 권한으로 각각 구분되는 회원정보, 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 매칭정보를 각각 구분하여 저장하는 데이터베이스를 포함하는, 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템이다.

[0012]

상기의 목적을 달성하기 위한 본 발명의 다른 실시 형태는, 하나 이상의 사용자 단말기가 유/무선 네트워크를 통해 접속 가능하도록 구성된 스포츠 경기 매칭 서버를 포함하는 네트워크 시스템에서 상기 스포츠 경기 매칭 서버에 의해 이루어지는 경기 매칭 서비스 제공방법에 있어서, (a) 유선 또는 무선의 통신 네트워크를 통해 접속된 사용자 단말기로부터 로그인 화면을 통해 사용자 정보가 입력되면 데이터베이스에 기등록된 회원정보 기반의 사용자 인증을 실시하는 제1단계, (b) 제1단계에서 인증된 사용자의 요청에 대응하여 사용자 권한별 서비스를 지원하는 메인화면을 제시하고 메인화면 상에서 사용자 권한에 따라 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 및 경기 등록 또는 대전 요청 정보를 입력받아 지역별, 종목별 및 일자별로 각각 구분하여 데이터베이스에 등록하는 제2단계, 및 (c) 제2단계에서 등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청이 있는 경우 대전팀 또는 팀원 참가 신청에 대해 해당 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 신청 수락 여부를 확인하여 경기 매칭을 성사시키고 그 결과를 양 팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 전송하는 제3단계를 포함하는, 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법이다.

### 발명의 효과

[0013]

본 발명에 의하면, 시설 관리자가 업로드하는 경기장 정보를 GPS 위치 기반의 지역별/종목별/일자별로 구분하여 경기장 현황정보를 관리하고 경기 관리자의 위치 기반 지역별/종목별/일자별 경기장 현황정보를 제공하여 경기장의 사용 예약, 경기 매칭, 상대팀의 대전 신청, 경기 구성원의 충원 등을 수월하게 실시할 수 있는 이점이 있으며, 또한 위치 기반 종목별 및 일자별 조건에 맞는 경기 매칭을 자동으로 성사시킬 수 있게 되므로, 스포츠 경기를 효율적으로 활성화시킬 수 있게 된다.

[0014]

또한 본 발명은 경기 매칭 성사 결과를 푸시 메시지를 통해 실시간으로 경기 관리자 또는 경기 구성원들에게 통보할 수 있으며, 일반 사용자들에게 해당 사용자가 속해 있는 팀에 대한 경기 매칭 정보 및 해당 사용자의 위치

기반 지역별/종목별/일자별 경기 매칭 정보를 제공할 수 있게 되므로, 각 팀원들에 의한 경기 참가 신청 기회를 효율적으로 부여할 수 있어 스포츠 활성화에 많은 기여를 할 수 있게 된다.

[0015] 또한 본 발명에 의하면 미리 지정된 특수 종목의 실기 지도자에 의해 동영상 레슨 정보를 업로드할 수 있도록 하고 주후 일반 사용자 또는 경기 관리자 또는 시설 관리자가 필요에 따라 다운로드하여 사용할 수 있게 하므로, 관심 스포츠 경기에 대한 전문 지식 함양에 도움을 줄 수 있는 이점이 있다.

### 도면의 간단한 설명

[0016] 도 1은 본 발명의 일 실시 형태에 의한 스포츠 경기 매칭 서비스 제공시스템의 전체적인 구성을 개략적으로 예시한 블록도이다.

도 2a 내지 도 2e는 본 발명의 다른 실시 형태에 의한 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법을 설명하기 위하여 예시한 동작 흐름도이다.

### 발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0017] 이하, 본 발명에 의한 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 시스템 및 방법의 구성 및 전체적인 동작을 첨부 도면을 참조하여 상세히 설명한다.

[0018] 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정 해석되지 아니하며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서, 본 명세서에 기재된 실시 예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시 예에 불과할 뿐이므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.

[0019] 도 1은 본 발명의 일 실시 형태에 의한 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 시스템의 전체적인 구성을 개략적으로 예시한 블록도로서, 도 1에 예시된 바와 같이 본 발명의 시스템은 크게 경기 관리자 또는 일반 사용자 또는 시설 관리자 또는 실기 지도자 중의 어느 하나의 사용자에 의해 사용 가능한 하나 이상의 사용자 단말기(10a-10d), 각 사용자 단말기(10a-10a)를 네트워크 상의 서버로 연결하는 유/무선 네트워크(50), 스포츠 경기 매칭 서비스 제공 시스템의 동작을 전체적으로 관장하며 유/무선 네트워크를 통해 연결 가능한 스포츠 경기 매칭 서버(100)), 및 회원정보, 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 매칭정보를 각각 구분하여 저장하는 데이터베이스(200)를 포함하여 구성된다.

[0020] 하나 이상의 사용자 단말기(10a-10d)는 유선 통신망을 경유하는 컴퓨터 환경(WEB) 또는 무선 통신망을 경유하는 모바일 환경(WAP)의 통신이 가능한 디바이스로서 데스크탑 PC, 노트북 PC, 넷북 PC, 스마트 폰 단말기, 태블릿 PC, 스마트 TV 등과 같은 인터넷 또는 스마트 기기로 구성되며, 유선 또는 무선 통신 네트워크(50)를 통해 스포츠 경기 매칭 서버(100)에 접속되어, 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자 및 실기 지도자 권한의 각 사용자에 의한 입력정보(예를 들면 사용자에 의해 요청 또는 작성되거나 업로드되거나 선택되는 하나 이상의 회원 정보 및 경기 관련 정보 등)를 단말기 위치정보와 함께 스포츠 경기 매칭 서버(100)로 전송하거나 스포츠 경기 매칭 서버(100)에서 제공되는 경기와 관련된 지역별 및 종목별 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 등록 또는 대전 요청 정보 등에 대한 상세 정보를 스포츠 경기 매칭 서버(100)로부터 수신하여 디스플레이한다.

[0021] 스포츠 경기 매칭 서버(100)는 유선 또는 무선의 통신 네트워크(50)를 통해 접속된 하나 이상의 사용자 단말기(10a-10d)로부터 사용자 정보를 입력받아 사용자 인증을 실시하고, 사용자 권한에 따라 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 및 경기 등록 또는 대전 요청 정보를 선택적으로 입력받아 데이터베이스를 구축하거나, 또는 사용자 권한 및 사용자 위치정보 기반의 경기장 현황정보, 경기장 예약 안내정보 및 경기 매칭정보를 데이터베이스에서 검색하여 제공하며, 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청이 있는 경우 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에 의한 수락 여부에 따라 경기 매칭을 성사시켜 그 결과를 양팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 통보하는 역할을 한다. 이러한 기능의 구현을 위해 스포츠 경기 매칭 서버(100)는 회원 관리부(110), 경기장 현황 관리부(120), 경기장 예약 관리부(130), 및 경기 관리부(140)를 포함하여 구성될 수 있다.

[0022] 회원 관리부(110)는 유선 또는 무선의 통신 네트워크(50)를 통해 접속된 사용자 단말기(10)로부터 회원 가입 절차를 통해 사용자 정보를 입력받아 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 및 실기 지도자 권한의 회원정보로



분류하여 회원 데이터베이스(210)에 등록 및 저장하며, 로그인 화면을 통해 입력되는 사용자 정보를 회원 데이터베이스(210)의 회원정보를 기반으로 인증을 실시하여, 사용자별 권한에 따라 경기장 현황정보 등록, 경기장 사용 예약, 경기 정보 또는 대전 요청 정보의 등록과 게시를 위한 새로운 게임방 개설, 또는 기존 게임방의 정보 갱신을 위한 하나 이상의 서비스 안내화면을 각각 구분하여 메인화면을 통해 제시한다.

[0023] 경기장 현황 관리부(120)는 메인화면 상에서 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 현황정보 등록 요청에 대응하여, 각 경기장 예약 및 이용 가능한 현황 정보의 등록을 안내하기 위한 경기장 등록 안내화면을 제공하고, 경기장 등록 안내화면 상에서 사용자가 업로드하는 경기장 현황정보를 입력받아 GPS 위치 기반의 지역별(예를 들면 10km 반경)/종목별(야구, 농구, 축구 등)/일자별로 각각 구분하여 경기장 현황 데이터베이스(220)에 등록하고 관리한다.

[0024] 이러한 경기장 현황 관리부(120)는 또한 경기 관리자 또는 시설 관리자 권한의 사용자가 단말기를 통해 요청하는 종목별 및 일자별 경기장 현황정보 검색 요청에 따라 사용자 위치정보를 기반으로 하는 지역별 경기장 현황정보를 경기장 현황 데이터베이스(220)에서 검색하여 종목별/일자별로 제공한다.

[0025] 경기장 예약 관리부(130)는 상기 메인화면 상에서 경기 관리자 또는 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 사용 예약 요청에 대응하여, 사용자 위치정보 기반의 종목별 및 일자별 각 경기장 현황정보를 경기장 현황 데이터베이스(220)에서 검색하여 경기장 사용 예약을 안내하기 위한 경기장 예약 안내화면 상에 게시하고 경기장 예약 안내화면을 통해 요청되는 경기장 예약 정보의 예약 처리 및 그 결과정보를 사용자 예약정보와 함께 경기장 현황 데이터베이스(220)에 등록한다.

[0026] 경기 관리부(140)는 메인화면 상에서 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기 등록 또는 대전 요청에 대응하여, 경기별 스케줄과 팀원의 경기기록, 대전 요청을 위한 대전팀 및 경기 참가 팀원의 모집 여부의 등록을 위한 게임방의 개설, 또는 기존 게임방에 등록된 정보의 추가 또는 삭제 또는 수정을 위한 경기 등록/대전 요청 안내화면을 사용자 단말기에 제공하고, 경기 등록/대전 요청 안내화면 상의 각 게임방 내에서 등록/추가/삭제/수정되는 경기 정보 또는 대전 요청 정보를 경기 데이터베이스(230)에 저장하고 관리한다. 아울러 경기 관리부(140)는 기등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보가 타 경기 관리자 권한의 사용자 또는 일반 사용자에게 의해 입력되는지를 확인하여, 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보의 입력이 확인되면 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에게 해당 신청 정보를 전달하고, 신청 정보를 전달받은 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 대전팀 또는 팀원 참가 신청의 수락 여부를 확인하여 그 수락 여부가 확인되면 경기 매칭을 성사시키고, 성사된 경기 매칭 정보를 양 팀의 각 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 통보할 수 있게 된다.

[0027] 따라서 스포츠 경기 매칭 서버(100)는 사용자들에 의해 선택되거나 업로드되거나 입력되는 정보를 전체적으로 수집하여 지역과 종목, 날짜와 시간정보를 기준으로 조건에 맞는 경기 매칭을 실시할 수 있게 되며, 이러한 경기 매칭 정보를 지역별/종목별/일자별로 각각 구분하여 경기 데이터베이스(230)에 저장 및 관리하면서 경기 매칭 성사에 따른 공지 메시지 정보의 업로드 및 그 결과를 알리기 위한 푸쉬 메시지를 경기 매칭이 이루어진 양 팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 경기 구성원인 팀원들에게 실시간 전송함으로써, 해당 경기 관리자 권한의 사용자 및 경기 구성원인 팀원들로 하여금 경기 매칭 정보를 실시간 확인할 수 있도록 유도 가능하게 된다.

[0028] 또한 이러한 경기 관리부(140)는 일반 사용자들에 의한 경기 매칭 정보의 검색 요청이 있을 경우 그에 대응하여 해당 사용자가 속해 있는 팀에 대한 경기 매칭 정보를 제공함으로써 개인 사용자가 자신의 팀에 대한 경기 매칭 정보를 개별적으로 확인 가능하게 하여 자신이 속하는 팀의 경기 일정을 놓치지 않고 인지할 수 있도록 하며, 이와 함께 사용자의 위치기반 지역별/종목별/일자별 경기 매칭 정보를 데이터베이스에서 검색하여 제공함으로써 자신이 속해 있는 팀의 정보 뿐만 아니라 자신이 속해 있는 지역의 종목별 및 일자별 경기 매칭 정보를 이용하여 해당 경기를 관람하거나 새롭게 팀원으로 가입 및 참여할 수 있는 기회를 부여할 수 있게 된다.

[0029] 또한 이러한 경기 관리부(140)는 경기 관리자 뿐만 아니라 특정 팀원에 대한 개별 관리를 통해 미리 특수 관리자 권한의 사용자를 별도로 지정할 수 있도록 하여, 해당 사용자에게 자신이 속한 팀의 팀원에 대한 경기 기록, 스케줄 관리, 경기 매칭을 위한 대전 요청, 팀원의 충원을 위한 팀원 모집 요청 등의 권한을 선택적으로 부여하도록 하는 것이 가능하다.

[0030] 또한 경기 관리부(140)는 미리 지정된 특수 종목의 실기 지도자 권한을 가진 사용자의 요청에 따라 동영상 레슨 정보를 업로드받아 경기 데이터베이스(230)에 등록 및 저장하고, 추후 일반 사용자 또는 경기 관리자 또는 시설 관리자의 권한을 가진 사용자의 요청에 따라 데이터베이스의 동영상 레슨 정보를 검색하여 유료 또는 무료로 제

공할 수 있게 함으로써, 일반 사용자 또는 경기 관리자 또는 시설 관리자의 권한을 가진 사용자들로 하여금 관심 스포츠 경기에 대한 전문 지식 함양에 도움을 줄 수 있게 한다.

[0031] 데이터베이스(200)는 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 실기 지도자 권한으로 각각 구분되는 회원정보, 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 경기 매칭정보를 각각 구분하여 저장한다. 이를 위하여 데이터베이스(200)는 회원 데이터베이스(210), 경기장 현황 데이터베이스(220), 및 경기 데이터베이스(230)를 각각 포함하여 구성될 수 있다.

[0032] 회원 데이터베이스(210)는 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 실기 지도자 권한으로 각각 구분되는 회원 정보를 저장한다.

[0033] 경기장 현황 데이터베이스(220)는 경기장의 위치정보, 경기장 내의 이용 가능한 시설 관련 상세정보, 경기장의 사용 예약상태, 예약 가능한 날짜정보 및 시간대정보를 포함하는 하나 이상의 경기장 현황정보를 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 저장한다.

[0034] 경기 데이터베이스(230)는 각 경기별 스케줄과 팀원의 경기기록정보, 대전 요청을 위한 대전팀 또는 경기 참가 팀원 모집 정보, 경기 매칭 결과 정보를 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 저장한다.

[0035] 한편, 도 2a 내지 도 2e는 본 발명의 다른 실시 형태에 의한 스포츠 경기 매칭 서비스 제공방법을 설명하기 위하여 예시한 동작 흐름도로서, 본 발명의 스포츠 경기 매칭 서버(100)는 상기와 같은 동작을 수행하기 위해 도 2a 내지 도 2e에 예시된 바와 같이 제1단계(a) 내지 제3단계(c)로 이루어지는 일련의 스포츠 경기 매칭 프로세스를 실행하도록 프로그램될 수 있으며, 제2단계(b)는 b1 내지 b3의 상세 처리단계를 실행하도록 구성되고, 제3단계(c)는 c1 내지 c3의 상세 처리단계를 실행하도록 구성될 수 있다. 특히 제2단계(b)는 b1 내지 b3의 상세 처리단계를 모두 또는 그 중 하나의 처리단계를 선택적으로 실행하도록 프로그램될 수도 있다. 또한 이러한 프로세스는 어플리케이션의 형태로 스마트 기기에 탑재되어 실행될 수도 있으며, 바람직하게는 하나 이상의 사용자 단말기(10)가 유/무선 네트워크(50)를 통해 접속 가능하도록 구성된 스포츠 경기 매칭 서버(100)를 포함하는 네트워크 시스템에서 스포츠 경기 매칭 서버(100)에 의해 이루어지는 경기 매칭 서비스 제공방법인 것이다.

[0036] 제1단계(a)는 유선 또는 무선의 통신 네트워크(50)를 통해 접속된 사용자 단말기(10)로부터 로그인 화면을 통해 사용자 정보가 입력되면 회원 데이터베이스(210)에 기등록된 회원정보를 기반으로 사용자 인증을 실시하여 인증 완료하는 단계(S111-S115)이다. 이러한 제1단계는 회원정보의 등록 및 저장단계(a0)를 그 이전단계로서 먼저 실행하도록 프로그램되는 것이 바람직하다.

[0037] 회원정보의 등록 및 저장단계(a0)는 유선 또는 무선의 통신 네트워크(50)를 통해 접속된 사용자 단말기(10)로부터 회원 가입 절차를 통해 사용자 정보를 입력받아, 각 사용자에게 부여되는 정보 관리 권한에 따라 경기 관리자, 일반 사용자, 시설 관리자, 및 실기 지도자 등급으로 회원정보를 분류하고 각 분류 등급에 따른 권한별 회원정보를 등록 및 저장하는 단계(S101-S105)이다.

[0038] 제2단계(b)는 제1단계에서 인증 완료된 사용자의 요청에 대응하여, 사용자 권한별 서비스를 지원하는 메인화면을 제시하고, 메인화면 상에서 경기장 현황정보, 경기장 사용 예약정보, 및 경기 등록 또는 대전 요청 정보를 입력받아 지역별, 종목별 및 일자별로 각각 구분하여 경기장 현황 데이터베이스(220) 및 경기 데이터베이스(230)에 등록하는 단계이다. 이러한 제2단계(b)에서는 경기장 현황정보 등록, 경기장 사용 예약, 경기 정보 또는 대전 요청 정보의 등록과 게시를 위한 새로운 게임방 개설, 또는 기존 게임방의 정보 갱신을 위한 하나 이상의 서비스 안내화면을 사용자별 권한에 따라 각각 구분하여 메인화면 상에 제시하도록 프로그램될 수 있으며, 제1 내지 제3상세 처리단계(b1-b3)로 구성될 수 있다.

[0039] 제1상세 처리단계(b1)는 제2단계의 메인화면 상에서 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기장 현황정보 등록 요청에 대응하여, 지역별, 종목별, 및 일자별 각 경기장 현황정보(예약 및 이용 가능한 현황 정보)의 등록을 안내하기 위한 경기장 등록 안내화면을 제시하고, 경기장 등록 안내화면 상에서 사용자가 업로드하는 경기장 현황정보를 입력받아 지역별, 종목별, 및 일자별로 각각 구분하여 경기장 현황 데이터베이스(220)에 등록하는 단계(S120-S125)이다. 이러한 제2단계의 제1상세처리단계(b1)를 실행하게 되면, 시설 관리자 권한의 사용자가 업로드하는 경기장 현황 정보를 입력받아 사용자 단말기의 위치정보를 기반으로 지역별로 분류한 후 경기장 현황 데이터베이스에 종목별/일자별로 구분하여 등록 및 관리함으로써, 추후 각 사용자에게 의한 경기장 현황정보의 검색 요청이 있을 경우 사용자 위치정보를 기반으로 하는 지역별/종목별/일자별 경기장 현황정보를 체계적으로 제공할 수 있는 구간을 마련할 수 있게 된다.

[0040] 제2상세 처리단계(b2)는 제2단계의 메인화면 상에서 경기 관리자 또는 시설 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기

장 사용 예약 요청에 대응하여, 사용자 위치정보 기반의 종목별 및 일자별 각 경기장 현황정보를 경기장 현황 데이터베이스(220)에서 검색하여 경기장 사용 예약을 안내하기 위한 경기장 예약 안내화면 상에 게시하고 경기장 예약 안내화면을 통해 요청되는 경기장 정보의 예약 처리 및 그 결과정보를 사용자 예약정보와 함께 경기장 현황 데이터베이스(220)에 등록하는 단계(S131-S136)이다. 이러한 제2단계(b)의 제2상세 처리단계(b2)를 실행하게 되면, 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 종목별 및 일자별 경기장 현황 정보 검색 요청에 대응하여 경기 관리자 권한의 사용자 위치기반 지역별/종목별/일자별 경기장 현황정보를 데이터베이스에서 검색하여 제공할 수 있으며, 이러한 프로세스는 경기 관리자 권한의 사용자가 보다 신속하고 효율적으로 경기장 현황정보를 파악할 수 있도록 하며, 아울러 경기장의 사용 예약을 효율적으로 처리할 수 있도록 도움을 줄 수 있게 한다.

[0041]

제3상세 처리단계(b3)는 제2단계의 메인화면 상에서 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 경기 등록 또는 대전 요청에 대응하여, 경기별 스케줄과 팀원의 경기기록, 대전 요청을 위한 대전팀 및 경기 참가 팀원의 모집 여부의 등록을 위한 게임방의 개설, 또는 기존 게임방에 등록된 정보의 추가 또는 삭제 또는 수정을 위한 경기 등록/대전 요청 안내화면을 제공하고, 경기 등록/대전 요청 안내화면 상의 각 게임방 내에서 등록/추가/삭제/수정되는 경기 정보 또는 대전 요청 정보를 경기 데이터베이스(230)에 저장하고 관리하는 단계(S141-S145)이다. 이러한 프로세스의 실행을 통해 스포츠 경기 매칭 서버(100)는 경기 관리자 권한의 사용자로 하여금 경기 정보의 등록과 관리를 위한 게임방의 개설과 각 게임방 내의 정보 관리를 보다 편리하게 실시할 수 있도록 기여할 수 있으며, 이로써 경기 관리자 권한의 사용자는 경기 등록 또는 대전 요청, 그에 따른 경기 정보의 관리를 각 게임방을 통해 간단하게 온라인으로 처리할 수 있고, 아울러 경기장의 사용 예약 또한 효율적으로 처리할 수 있게 된다.

[0042]

제3단계(c)는 제2단계에서 등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청이 있는 경우, 대전팀 또는 팀원 참가 신청에 대해 해당 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 신청 수락 여부를 확인하여 경기 매칭을 성사시키고 그 결과를 양 팀의 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 전송하는 단계로서, 이러한 제3단계(c)는 제4 내지 제6상세 처리단계(c1-c3)로 구성될 수 있다.

[0043]

제4상세 처리단계(c1)는 제2단계에서 등록된 대전 요청 정보에 대응하는 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보가 타 경기 관리자 권한의 사용자 또는 일반 사용자에게 의해 입력되는지를 확인하여 대전팀 또는 팀원 참가 신청 정보의 입력이 확인되면 해당 대전 요청 정보를 업로드한 경기 관리자 권한의 사용자에게 해당 신청 정보를 전달하는 단계(S151-S153)이다.

[0044]

제5상세 처리단계(c2)는 신청 정보를 전달받은 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 대전팀 또는 팀원 참가 신청의 수락 여부를 확인하여 그 수락 여부가 확인되면 경기 매칭을 성사시키고 성사된 경기 매칭 정보를 양 팀의 각 경기 관리자 권한의 사용자 및 각 대전팀의 팀원들에게 실시간 전송하는 단계(S154-S156)이다.

[0045]

이러한 프로세스의 실행을 통해 스포츠 경기 매칭 서버(100)는 경기 관리자 권한의 사용자로 하여금 각 게임방을 통해 경기 정보의 등록과 대전 요청, 대전 요청에 대응하는 다른 팀의 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 대전 신청 접수, 자신의 팀원에 의한 경기 참가 신청의 접수 및 그 각각의 수락여부, 경기 매칭, 및 매칭 결과의 실시간 알림에 대한 관리를 각 게임방을 통해 보다 편리하게 실시할 수 있도록 기여할 수 있으며, 이로써 각 경기 관리자 권한의 사용자는 경기 등록 또는 대전 요청, 그에 따른 신청 접수와 수락 처리, 매칭 결과의 실시간 통보를 각 게임방을 통해 간단하게 온라인으로 처리할 수 있게 된다. 따라서 이러한 프로세스는 각 팀의 경기 관리자 권한의 사용자에게 의한 전체적인 경기의 일정, 구성, 팀 관리를 효율적으로 처리 가능하게 하며, 경기 매칭 성사가 완료된 해당 경기의 경기 관리자 권한의 사용자 및 일반 사용자로 하여금 서버에 접속하지 않고도 자신의 팀에 대한 경기 매칭 성사 결과를 각각 개별적으로 편리하게 인식할 수 있게 하여, 개인 사용자로 하여금 자신이 속하는 팀의 경기 일정을 놓치지 않고 인지할 수 있게 하며, 아울러 일반 사용자 자신이 속해 있는 지역의 종목별 및 일자별 경기 매칭 정보를 이용하여 해당 경기를 관람하거나 새롭게 팀원으로 가입 및 참여할 수 있는 기회를 부여할 수 있게 한다.

[0046]

제6상세 처리단계(c3)는 미리 지정된 특수 종목의 실기 지도자 권한을 가진 사용자에게 의한 레슨 정보의 업로드 요청이 있는지를 확인하여, 미리 지정된 특수 종목의 실기 지도자 권한을 가진 사용자에게 의해 동영상 레슨 정보를 업로드받아 경기 데이터베이스에 등록 및 저장하고 추후 일반 사용자 또는 경기 관리자 또는 시설 관리자의 권한을 가진 사용자의 요청에 따라 데이터베이스의 동영상 레슨 정보를 검색하여 유료 또는 무료로 제공할 수 있게 하는 단계(S161-S165)이다. 이러한 프로세스는 일반 사용자 또는 경기 관리자 또는 시설 관리자의 권한을 가진 사용자들로 하여금 관심 스포츠 경기에 대한 전문 지식 함양에 도움을 줄 수 있게 한다.

[0047]

또한 이러한 제3단계(c)에서는 특히 미리 지정된 특수 관리자 권한의 사용자를 지정하여 특정 팀원에 대한 경기

기록, 스케줄 관리, 팀원 정보를 이용한 경기 대전팀의 구성 권한을 선택적으로 부여함으로써, 해당 사용자의 요청에 따라 사용자 자신이 속한 팀의 팀원에 대한 경기 기록, 스케줄 관리, 경기 매칭을 위한 대전 요청, 팀원의 충원을 위한 팀원 모집 요청 등을 관리할 수 있다.

[0048] 이상과 같이 본 발명은, 경기장 및 상대팀을 필요로 하는 스포츠 경기들에 대해 위치 기반 경기장 현황 정보의 제공 및 자동 매칭을 통해 스포츠 경기를 효율적으로 활성화시킬 수 있는 이점이 있다.

[0049] 이상의 본 발명의 상기 실시 예들은 다양한 컴퓨터로 구현되는 동작을 수행하기 위한 프로그램 명령을 포함하는 컴퓨터 판독 가능 매체를 포함한다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있으며, 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예로서는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체, 롬, 램, 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 또한 프로그램 명령의 예로서는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어코드를 포함한다.

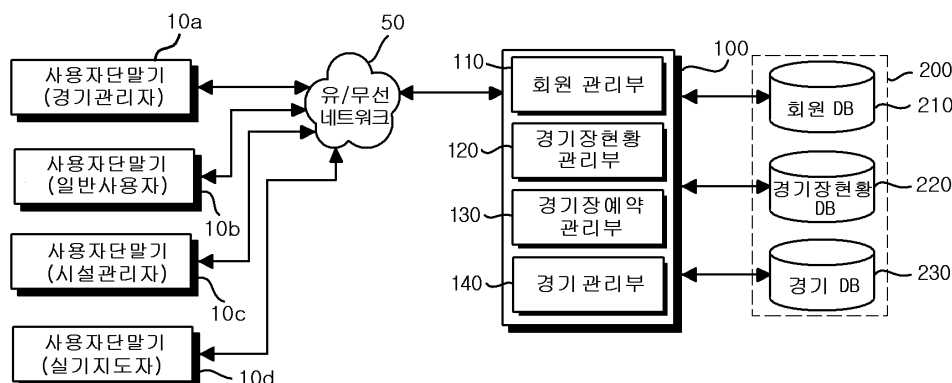
[0050] 이상과 같이 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 상기의 실시예에 한정되는 것은 아니며, 이는 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 따라서, 본 발명 사상은 아래에 기재된 특허 청구 범위에 의해서만 파악되어야 하고, 이의 균등 또는 등가적 변형 모두는 본 발명 사상의 범주에 속한다고 할 것이다.

## 부호의 설명

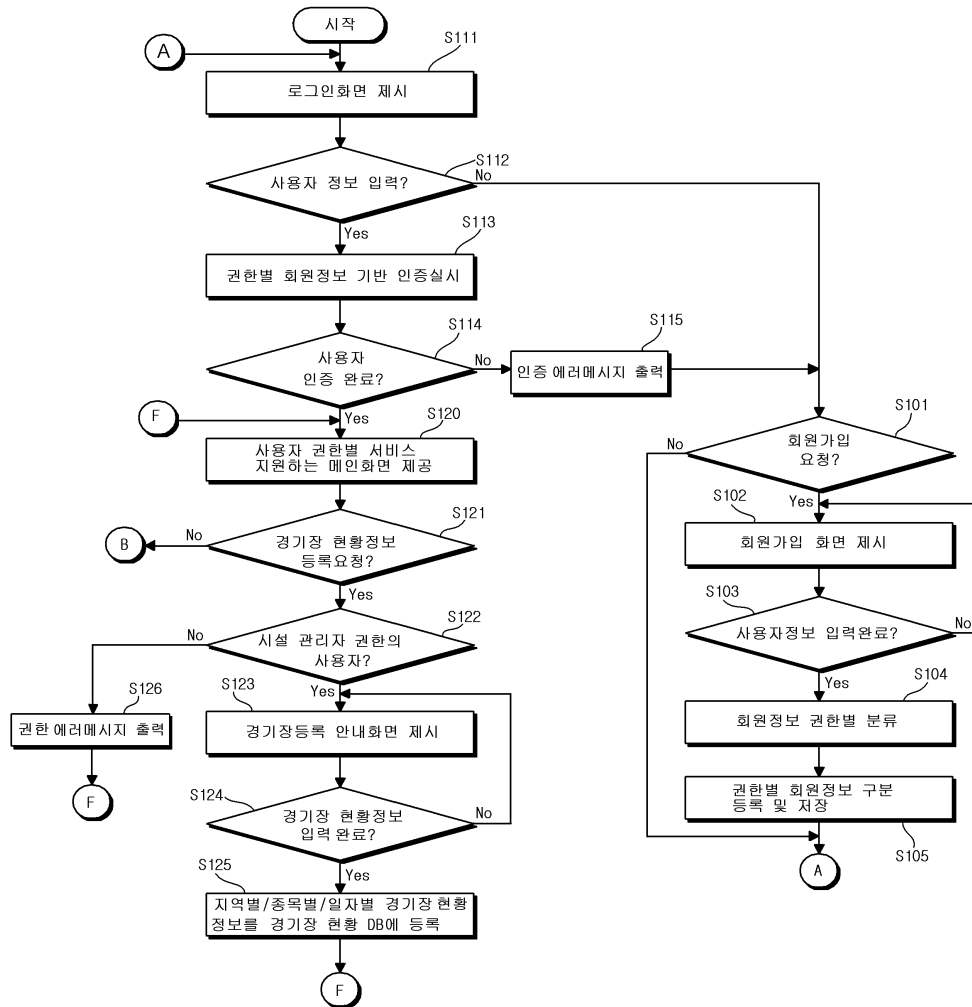
[0051] 10a-10d : 사용자 단말기                      50 : 유/무선 네트워크  
100 : 스포츠 경기 매칭 서버                  110 : 회원 관리부  
120 : 경기장 현황 관리부                    130 : 경기장 예약 관리부  
140 : 경기 관리부                              200 : 데이터베이스  
210 : 회원 데이터베이스                    220 : 경기장 현황 데이터베이스  
230 : 경기 데이터베이스

## 도면

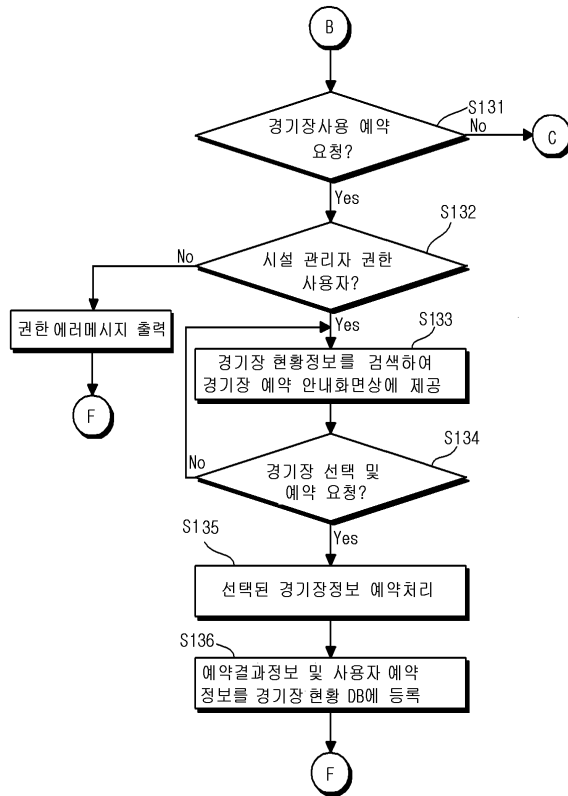
### 도면1



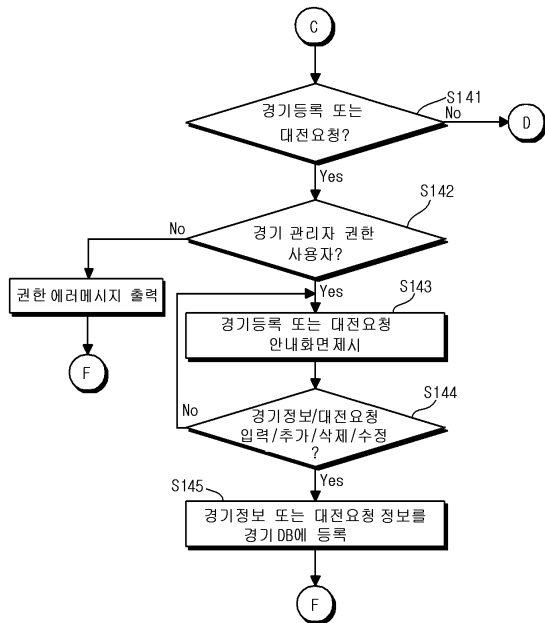
도면2a



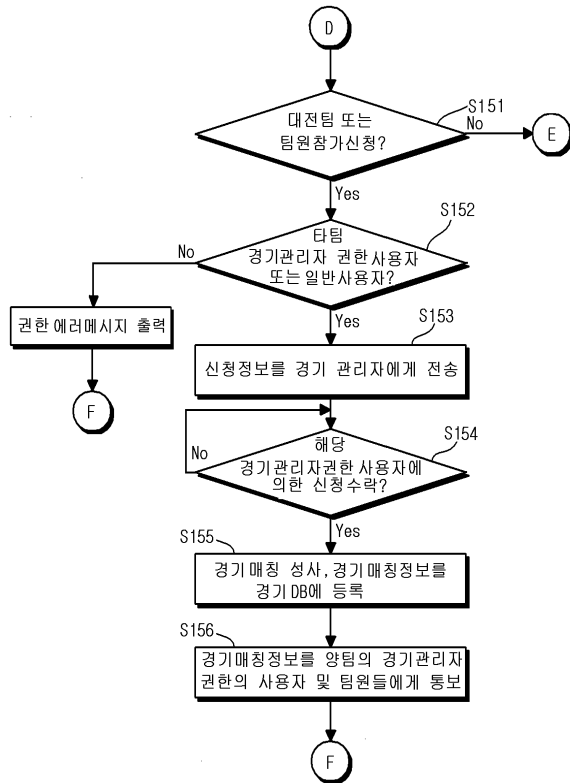
도면2b



도면2c



도면2d



도면2e

