

12 DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

22 Date de dépôt : 24.05.16.

30 Priorité :

43 Date de mise à la disposition du public de la demande : 01.12.17 Bulletin 17/48.

56 Liste des documents cités dans le rapport de recherche préliminaire : *Se reporter à la fin du présent fascicule*

60 Références à d'autres documents nationaux apparentés :

Demande(s) d'extension :

71 Demandeur(s) : GAMING PARTNERS INTERNATIONAL Société par actions simplifiée — FR.

72 Inventeur(s) : BROS CYRIL, DUCHENE FREDERIC et GELINOTTE EMMANUEL.

73 Titulaire(s) : GAMING PARTNERS INTERNATIONAL Société par actions simplifiée.

74 Mandataire(s) : CAPRI.

54 DISPOSITIF DE TABLE DE JEU, NOTAMMENT DE TYPE CASINO.

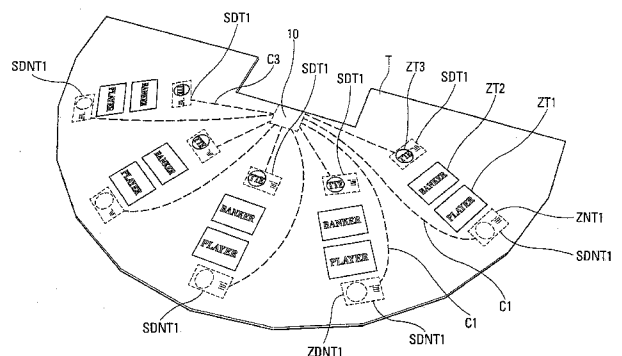
57 Dispositif de table de jeu (T), notamment de type casino, caractérisé en ce qu'il comprend:

une table de jeu définissant une zone de jeu (ZT3, ZNT1) équipée d'un système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1),

un ordinateur (12) muni d'un logiciel capable de récupérer et d'analyser une information de détection envoyée par le système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1),

des jetons et/ou des plaques déposés sur une zone de jeu identifiée de sorte que le système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1) génère une information de détection qui est envoyée à l'ordinateur (12) pour y être analysée,

le logiciel générant une information d'action résultant de l'analyse de l'information de détection, cette information d'action étant envoyée à une zone de jeu identifiée (ZT3, ZNT1), qui peut être celle d'où provient l'information de détection ou une autre zone de jeu identifiée, cette zone de jeu identifiée qui a reçu l'information d'action activant une fonctionnalité propre utilisable par un joueur.



La présente invention concerne un dispositif de table de jeu, notamment de type casino, comprenant une table de jeu avec un tapis de jeu définissant au moins une zone de jeu et des jetons et/ou des plaques destinés à être déposés sur le tapis de jeu, et notamment sur la zone de jeu.

5 Le domaine d'application privilégié de la présente invention est donc celui du matériel équipant les casinos et les salles de jeu.

Une table de jeu classique est prévue pour accueillir un ou plusieurs joueurs, ainsi qu'un croupier. Son tapis de jeu est conçu en fonction du type de jeu : poker, baccarat, Blackjack, roulette, SicBo, Craps et leurs variantes. Une

10 table classique pour le baccarat est représentée sur la figure 1. On y voit cinq séries de zones de jeu ZTi comprenant chacune une zone de jeu « PLAYER », une zone de jeu « BANKER » et une zone de jeu « TIE », disposées en éventail autour d'un évidement où se positionne le croupier.

Dans l'art antérieur, il existe déjà des jetons et/ou de plaques de jeu qui sont pourvus de moyens détectables, tel qu'une puce RFID. Il existe

15 aussi des tables de jeu dont une ou plusieurs zone(s) de jeu est/sont équipée(s) de détecteurs de jetons et/ou de plaques de jeu détectables. Ces détecteurs sont disposés en-dessous du tapis de jeu au niveau de certaines zones de jeu.

Lorsqu'un joueur dépose sur une zone de jeu de la table de jeu des jetons et/ou des plaques de jeu pour effectuer une mise, ils sont détectés en temps réel et leurs éléments d'identification sont envoyés de manière électronique à un ordinateur. Cet ordinateur récupère ces informations et peut les comparer à une base de données afin de vérifier que ces éléments

20 de mise (jeton – plaque) disposent bien de l'autorisation d'usage et/ou qu'ils sont conformes (contrefaçon).

Les détecteurs et l'ordinateur permettent ainsi de collecter des informations sur l'authenticité, l'identité, la localisation, la valeur et la quantité de jetons et de plaques déposées sur certaines zones de jeu du tapis de jeu.

30 Les joueurs n'ont pas conscience que leurs mises sont ainsi analysées et l'ignorent même. En tout cas, il n'y a pas d'interférence entre ces informations et le déroulement du jeu et les décisions des joueurs.

Un but de la présente invention est d'améliorer l'expérience des joueurs à une table de casino sans compromettre le rendement du jeu initial ainsi que la sécurité à la table.

5 Le dispositif de la présente invention a pour principal objectif d'analyser finement les mises des joueurs à une table de jeu, en gérant notamment une gradualité des mises, pour apporter de nouvelles fonctionnalités automatiques de jeux aux joueurs, sans pour autant apporter une contrainte supplémentaire au(x) croupier(s), ni un ralentissement ou une complexité trop importante du jeu. Plus généralement encore, le dispositif de
10 la présente invention a pour but de créer une interaction entre le joueur et les informations recueillies par les détecteurs et l'ordinateur.

Dans ce but, l'invention propose un dispositif de table de jeu, notamment de type casino, caractérisé en ce qu'il comprend:

- 15 • au moins une table de jeu avec un tapis de jeu définissant au moins une zone de jeu identifiée, délimitée localement avec précision, cette zone de jeu étant équipée d'au moins un système de détection et d'identification d'objets, tels que des jetons et/ou des plaques, des dés, des cartes et/ou des ordinateurs portables,
- 20 • au moins un ordinateur muni d'un logiciel capable de récupérer et d'analyser au moins une information de détection envoyée par le système de détection et d'identification d'objets de ladite au moins une zone de jeu,
- des jetons et/ou des plaques déposés sur le tapis de jeu, et notamment sur ladite au moins une zone de jeu identifiée de sorte que le système de détection et d'identification d'objets de ladite zone de jeu génère
25 au moins une information de détection qui est envoyée à l'ordinateur pour y être analysée,
- le logiciel de l'ordinateur générant en outre au moins une information d'action résultant de l'analyse d'au moins une information de détection, cette information d'action étant envoyée à une zone de jeu
30 identifiée, qui peut être celle d'où provient l'information de détection ou une autre zone de jeu identifiée, cette zone de jeu identifiée qui a reçu

l'information d'action activant une fonctionnalité propre utilisable par un joueur.

5 Contrairement à une table de jeu classique, celle de la présente invention offre une interactivité avec les joueurs en leur proposant des fonctionnalités variées. Parmi ces fonctionnalités apportées aux joueurs, on peut prendre comme exemple l'activation d'une nouvelle zone de jeu suite à une mise d'un certain montant ou la multiplication des points de fidélité dont le facteur multiplicateur dépend de paliers de mises paramétrables.

10 Le principe technique sous-jacent est basé sur la détection de mises sur une zone de jeu très précisément délimitée, peu importe sa position et sa taille par rapport aux autres zones de jeu, en ce sens qu'une mise est associée de manière autonome et fiable à une seule zone de jeu. Cette analyse est rendue possible par l'identification de manière autonome et en temps réel, pour chaque joueur, de l'emplacement très précis d'une multitude
15 de mises, en piles de jetons ou non, sur la surface de la table, ainsi que des montants, grâce à un système de reconnaissance et d'identification des jetons et plaques de casino.

A cette détection localisée précise s'ajoute la capacité à interpréter les informations envoyées par chaque zone de jeu à un ordinateur pour contrôler
20 les mises des joueurs, interpréter ces mises en fonction du jeu et de l'état de son déroulement pour en déduire une suite au déroulement de la partie.

Lorsqu'un joueur dépose sur une zone précise de la table de jeu des jetons et/ou des plaques de jeu pour effectuer une mise, ces éléments sont détectés en temps réel et leurs éléments d'identification sont envoyés de
25 manière électronique à un ordinateur. Avec les informations envoyées par la zone de jeu, l'ordinateur en déduit un montant de mise affectée à cette zone de jeu qu'il compare avec les règles et fonctionnalités du jeu en cours pour en déduire la suite du déroulement de la partie. Selon un mode de réalisation préférentiel, cette comparaison des règles et fonctionnalités s'effectue par
30 l'interrogation d'une base de données.

Plus précisément, on peut lister les modes de réalisation suivants :

- la zone de jeu identifiée n'est pas localisable visuellement sur le tapis de jeu lorsqu'elle n'est pas activée,

- la zone de jeu identifiée est délimitée par une source lumineuse qui est déclenchée par l'information d'action, informant ainsi le joueur que cette zone de jeu identifiée est activée,

- un écran associé à la zone de jeu identifiée affiche une information visuelle lisible en relation avec l'information d'action,

- le système de détection et d'identification d'objets comprend un capteur sans fil, du type RFID (NFC), Bluetooth, Infrarouge, WIFI, permettant au joueur de déposer un ordinateur portable et/ou une carte de fidélité sur la zone de jeu identifiée qui sera alors détecté, puis identifié selon un processus adapté,

- la zone de jeu identifiée activée offre au joueur des moyens supplémentaires de jouer,

- l'ordinateur est placé à proximité de la table de jeu et/ou déporté et branché sur un réseau informatique,

- l'ordinateur récupère et analyse des informations de détection issues de zones de jeu situées à une même table de jeu ou de plusieurs tables distinctes,

- les informations reçues par l'ordinateur permettent au logiciel :

- de mesurer le montant d'une mise sur une zone de jeu unique,
- d'affecter un montant de mise à une zone de jeu unique ou à un ensemble de zones de jeu, par addition.

• d'affecter une mise ou un ensemble de mises à une entité identifiée de manière unique.

• de renvoyer une ou des informations à une ou plusieurs zones de jeu en fonction de son analyse,

- le logiciel compare les résultats de son analyse avec des informations situées dans une base de données pour renvoyer au moins une information d'action à ladite au moins une zone de jeu identifiée.

Toutes les opérations effectuées suite à l'envoi des informations de la zone de jeu comme précitées peuvent ainsi être réalisées par un seul ordinateur ou par un ensemble d'ordinateurs dans lequel chaque ordinateur a un rôle bien défini.

5 La suite du déroulement de la partie déduite par l'ordinateur peut être « physique » comme par exemple le retour d'une information vers une autre zone de jeu qui s'activera alors et acceptera dès lors la détection de mises de jeu.

10 La suite du déroulement peut être « virtuelle » comme par exemple la mise à jour d'informations en bases de données. Cette mise à jour de la base de données pouvant alors entraîner une action quelconque en lien avec le jeu actuel.

La suite du déroulement n'est pas exclusivement « physique » ou « virtuelle » mais peut en effet faire appel à ces deux conséquences.

15 Avantageusement, au moins une zone de jeu est capable de détecter et d'identifier d'autres éléments détectables que des jetons et plaques de jeu, comme une carte de membre (ou de fidélité) ou un appareil électronique (ordinateur portable, téléphone portable, tablette).

20 La détection d'une carte de membre permet ainsi au dispositif de relier une mise à un compte joueur, permettant principalement de mettre en œuvre des suites de déroulement « virtuelles » d'une partie.

25 La détection d'un appareil électronique permet ainsi d'identifier un joueur et de faire interagir ses mises avec un logiciel intégré à cet appareil électronique, permettant principalement de mettre en œuvre des suites de déroulement « physiques » d'une partie.

D'autres caractéristiques et avantages de la présente invention ressortiront de la description faite ci-dessous, en référence aux dessins annexés qui en illustrent des exemples de réalisation dépourvus de tout caractère limitatif.

30 Parmi ces dessins :

- La figure 1 représente une table de jeu classique vue d'un joueur, avec les zones de jeu tracées sur le tapis de la table de jeu.

- La figure 2 représente une table de jeu avec la visualisation des zones de jeu tracées ou non, équipées d'un système de détection.

- La figure 3 représente le détail d'une zone de jeu tracée sur le tapis de la table de jeu et équipée d'un système de détection.

5 - La figure 4 représente une architecture matérielle complète de mise en œuvre du dispositif de l'invention.

- La figure 5 représente une zone de jeu non tracée qui détecte la présence d'un appareil mobile.

10 - La figure 6 représente une zone de jeu équipée d'un système de détection et munie de LED en périphérie de la zone de jeu.

La figure 1, précédemment commentée, représente une table de jeu T de baccarat, similaire à l'art antérieur, dépourvu du dispositif selon l'invention. Le joueur visualise cinq séries de trois zones de jeu tracées ZT1, ZT2 et ZT3 sur le tapis de jeu T qui sont des zones de mises, à savoir des zones où placer des jetons et/ou des plaques pour effectuer des mises, à savoir une zone de jeu « PLAYER », une zone de jeu « BANKER » et une zone de jeu « TIE ». Dans cet exemple, les zones sont exclusivement des zones de mise, mais il peut en être autrement. Le nombre de série et le nombre de zones dans chaque série est purement illustratif, et en aucun cas limitatif.

15

20

La figure 2 montre une table de jeu T qui peut être celle de la figure 1, mais maintenant pourvue de systèmes de détection et d'identification d'éléments de jeux placés sous des zones de jeu, qui sont tracées ou non.

25 Un système de détection et d'identification SDT1 placé sous une zone de jeu ZT3 tracée sur le tapis de jeu T permet la détection d'éléments de jeu spécifiques (jetons J1, J2, plaques, dés) équipés de moyens détectables (par exemple RFID, NFC) et placés exclusivement dans la surface délimitée par le tracé sur le tapis et visible par le joueur, conformément aux règles du jeu en vigueur. Un système de détection et d'identification SDT1 peut néanmoins être capable de détection tout autre éléments de jeu (téléphones, cartes de membre, ...) dont la taille n'est pas limitée par la surface délimitée par le tracé. Il n'y a pas d'obligation à ce que toutes les zones tracées ZT1,

30

ZT2 et ZT3 soient équipées d'un système de détection et d'identification SDTk.

Un système de détection et d'identification SDNT1 placé sous une zone de jeu non tracée ZNT1 sur le tapis T permet la détection d'éléments de jeux divers, aussi bien des jetons J1, J2 et plaques que d'autres éléments. C'est la fonctionnalité apportée par l'invention qui en définira principalement l'usage. Il n'y a pas d'obligation sur le nombre de systèmes de détection et d'identification de zones de jeu non tracées sur le tapis,

Sur la figure 2, la zone de jeu ZT3 est une zone tracée ou visible que le joueur peut localiser aisément, alors que la zone de jeu ZNT1 n'est pas tracée et donc invisible tant qu'elle n'est pas activée.

L'ensemble des systèmes SDT1 et SDNT1 peuvent être munis d'une connexion filaire C1 et C3 les reliant à un concentrateur de données 10. Ces connexions peuvent être bidirectionnelles, à savoir transmettre de l'information depuis chaque système de détection et d'identification SDT1 ou SDNT1 vers le concentrateur 10, mais aussi transmettre de l'information depuis le concentrateur 10 vers au moins un système de détection et d'identification SDT1 et/ou SDNT1. Cependant, le transfert d'information depuis ou vers un système de détection et d'identification peut se faire au travers d'une technologie sans fil.

La figure 3 montre un système de détection et d'identification SDT1 placé sous la zone de jeu tracée ZT3 (TIE), ainsi que la connexion filaire C3. Ce système de détection et d'identification SDT1 peut avoir une surface plus importante que la zone tracée ZT3 correspondante, mais il est fait pour ne détecter que des éléments de jeu spécifiques (jetons / plaques) placés à l'intérieur de la surface de la zone tracée ZT3. Ainsi, dans cette figure 3, le jeton J1 sera détecté et identifié par SDT1 tandis que le jeton J2 ne sera pas détecté. On peut également remarquer sur cette figure 3 qu'un écran E peut être associé à la zone ZT3 pour communiquer une information lisible au joueur. L'écran E est ici situé de manière adjacente à la zone ZT3, mais il est également possible de l'intégrer à la zone, ou au contraire de la déporter plus

en éloignement de la zone. L'écran E est activé en même temps que la zone ZT3, ou ultérieurement.

La figure 4 montre une architecture possible, mais non limitative, de mise en œuvre complète de l'invention dans laquelle on retrouve la table de jeu T équipée du concentrateur 10 relié à un ordinateur 12 par le biais d'un câble 11. Dans cette architecture, le logiciel installé dans l'ordinateur 12 demande au concentrateur 10 des informations sur les éléments de jeu détectés sur les zones de jeu tracées ou non, prévues sur la table T, qui véhiculent à travers le câble 11. Dans cette même architecture, le logiciel renvoie des informations au concentrateur 10 suite aux informations précédemment reçues.

D'autres architectures sont possibles comme l'utilisation de plusieurs ordinateurs et/ou logiciels pour effectuer les tâches du logiciel installé dans l'ordinateur 12 comme indiqué dans cette figure 4. Une autre architecture possible est la suppression du concentrateur 10 et de son câble 11 pour une communication sans fil entre les systèmes de détection installés dans la table T et l'ordinateur 12.

La figure 5 montre un système de détection et d'identification SDNT1 placée sous une zone de jeu non tracée ZNT1 quelconque, capable de détection et d'identifier un appareil électronique placé sur le tapis de jeu T et non limitativement au-dessus de la surface de détection du système SDNT1. Par comparaison aux éléments de jeu spécifiques à une mise réelle (jetons / plaques), la détection et l'identification de l'appareil électronique n'est pas limitative à la surface d'une zone tracée équivalente comme dans la figure 3.

Ce système de détection et d'identification SDNT1 peut également envoyer des informations à l'appareil électronique en fonction des règles propres au jeu et à l'état en cours. Un exemple d'usage simple est l'envoi à l'appareil électronique du montant d'une mise d'un joueur pour en afficher la valeur sur l'écran.

La figure 6 montre un système de détection et d'identification SDNT1, ainsi que sa connexion filaire C1, placée sous une zone de jeu non tracée ZNT1 quelconque et munie d'un ensemble LED, en périphérie de sa surface

de détection Ak. A la réception d'une information spécifique reçue par la connexion C1, le système de détection SDTN1 est en mesure de contrôler les LED, unitairement ou par ensemble partiel ou complet. Le contrôle de ces LED permet de matérialiser visuellement une zone de jeu non tracée ZNT1 sur le tapis T et ainsi de rajouter une zone de jeu active pour le joueur. Cette nouvelle zone de jeu ainsi visible n'est pas exclusivement destinée à détecter et identifier des éléments de jeu spécifiques (jetons, plaques).

Très généralement, le logiciel de l'ordinateur 12 génère au moins une information d'action résultant de l'analyse d'au moins une information de détection envoyée par le système de détection et d'identification d'objets SDT1, SDNT1 d'au moins une zone de jeu ZT3, ZNT1 sur laquelle est disposé un ou plusieurs éléments de jeu détectables, cette information d'action étant ensuite envoyée à une zone de jeu identifiée, qui peut être celle d'où provient l'information de détection ou une autre zone de jeu identifiée, cette zone de jeu identifiée qui a reçu l'information d'action activant une fonctionnalité propre utilisable par un joueur. Le dépôt d'un ou de plusieurs jetons ou plaques sur une zone de jeu pourvu d'un système de détection et d'identification peut ainsi activer :

- une nouvelle zone de jeu sur laquelle le joueur pourra miser,
- une nouvelle zone de jeu sur laquelle l'utilisateur pourra déposer son téléphone, sa tablette ou son ordinateur portable, ou encore sa carte de membre ou de fidélité,
- des sources lumineuses (par exemple des LED) qui délimitent une nouvelle zone de jeu,
- un écran associé à une zone de jeu tracée ou à une zone de jeu nouvellement activée pour communiquer une information lisible au joueur,
- des moyens supplémentaires de jouer.

Le dispositif de l'invention, en délivrant des informations aux zones de jeu ou directement aux joueurs, crée une interactivité et une multiplication de fonctionnalités que le joueur peut à sa guise utiliser pour adapter sa stratégie

de jeu, augmenter ses chances de gain, diversifier son jeu, accumuler de manière opportune ses points sur sa carte de fidélité, etc.

Exemple d'application de l'invention avec un effet « virtuel » d'une mise de joueur :

Toutes les zones « TIE » d'une table de Baccarat sont équipées du système de détection de jetons et de plaques.

Pour chaque joueur, une autre zone de jeu (« PLAYER » ou « BANKER » ou zone dédiée) est capable de lire une carte de membre d'un joueur rattachée à son compte de points de fidélité.

Une fois que le dispositif de cette invention a reconnu le compte du client, celui-ci est capable de comparer les mises effectuées sur la zone « TIE » du joueur avec un tableau en base de données qui définit le coefficient multiplicateur de points de fidélité acquis en fonction de la mise.

Ainsi, si, par exemple, le montant de la mise se situe dans un palier de mise qui permet au joueur de multiplier par 2 les points de fidélité normalement acquis, alors le dispositif ajoute automatiquement ce nouveau nombre de points de fidélités sur son compte.

Exemple d'application de l'invention avec un effet « physique » d'une mise de joueur :

Chaque zone de mise principale d'une table de blackjack est équipée du système de détection de jetons et de plaques.

A côté de chaque zone de mise principale se trouve une autre zone de jeu, non tracée sur le tapis (donc non visible par le joueur) et équipée de diodes électroluminescentes (LED) sur sa périphérie.

Le dispositif est alors capable de détecter la mise d'un joueur sur sa zone de mise principale et la comparer à un tableau en base de données qui définit un seuil minimum de mise permettant d'activer une seconde zone de mise.

Ainsi, si un joueur effectue une mise au-delà de ce seuil, le dispositif renvoie une information à la zone de jeu non tracée sur le tapis pour que les

LED s'allument et faire ainsi apparaitre une nouvelle zone de jeu active et visible par le joueur.

Revendications

1.- Dispositif de table de jeu, notamment de type casino, caractérisé en ce qu'il comprend:

• au moins une table de jeu (T) avec un tapis de jeu définissant au moins une zone de jeu identifiée (ZT3, ZNT1), délimitée localement avec précision, cette zone de jeu identifiée (ZT3, ZNT1) étant équipée d'au moins un système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1), tels que des jetons (J1, J2) et/ou des plaques, des dés, des cartes et/ou des appareils électroniques (13),

• au moins un ordinateur (12) muni d'un logiciel capable de récupérer et d'analyser au moins une information de détection envoyée par le système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1) de ladite au moins une zone de jeu (ZT3, ZNT1),

• des jetons (J1, J2) et/ou des plaques déposés sur le tapis de jeu, et notamment sur ladite au moins une zone de jeu identifiée (ZT3, ZNT1), de sorte que le système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1) de ladite zone de jeu (ZT3, ZNT1) génère au moins une information de détection qui est envoyée à l'ordinateur (12) pour y être analysée,

• le logiciel de l'ordinateur (12) générant en outre au moins une information d'action résultant de l'analyse d'au moins une information de détection, cette information d'action étant envoyée à une zone de jeu identifiée (ZT3, ZNT1), qui peut être celle d'où provient l'information de détection ou une autre zone de jeu identifiée, cette zone de jeu identifiée qui a reçu l'information d'action activant une fonctionnalité propre utilisable par un joueur.

2.- Dispositif de table de jeu selon la revendication 1, dans lequel la zone de jeu identifiée (ZNT1) n'est pas localisable visuellement sur le tapis de jeu lorsqu'elle n'est pas activée.

3.- Dispositif de table de jeu selon la revendication 1 ou 2, dans lequel la zone de jeu identifiée (ZNT1) est délimitée par une source lumineuse (LED) qui est déclenchée par l'information d'action, informant ainsi le joueur que cette zone de jeu identifiée est activée, la zone de jeu identifiée activée (ZNT1) offrant au joueur des moyens supplémentaires de jouer.

4.- Dispositif de table de jeu selon la revendication 1, 2 ou 3, dans lequel un écran (E) associé à la zone de jeu identifiée (ZT3) affiche une information visuelle lisible en relation avec l'information d'action.

5.- Dispositif de table de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel le système de détection et d'identification d'objets (SDT1, SDNT1) comprend un capteur sans fil, du type RFID (NFC), Bluetooth, Infrarouge, WIFI, permettant au joueur de déposer un appareil électronique et/ou une carte de membre sur la zone de jeu identifiée qui sera alors détecté, puis identifié selon un processus adapté.

6.- Dispositif de table de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel l'ordinateur (12) est placé à proximité de la table de jeu et/ou déporté et branché sur un réseau informatique.

7.- Dispositif de table de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel l'ordinateur (12) récupère et analyse des informations de détection issues de zones de jeu situées à une même table de jeu ou de plusieurs tables distinctes.

8.- Dispositif de table de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, dans lequel les informations reçues par l'ordinateur (12) permettent au logiciel :

- de mesurer le montant d'une mise sur une zone de jeu unique,
- d'affecter un montant de mise à une zone de jeu unique ou à un ensemble de zones de jeu, par addition.
- d'affecter une mise ou un ensemble de mises à une entité
5 identifiée de manière unique.
- de renvoyer une ou des informations à une ou plusieurs zones
de jeu en fonction de son analyse.

9.- Dispositif selon la revendication précédente, dans lequel le
10 logiciel compare les résultats de son analyse avec des informations
situées dans une base de données pour renvoyer au moins une
information d'action à ladite au moins une zone de jeu identifiée.

* * *

1/4

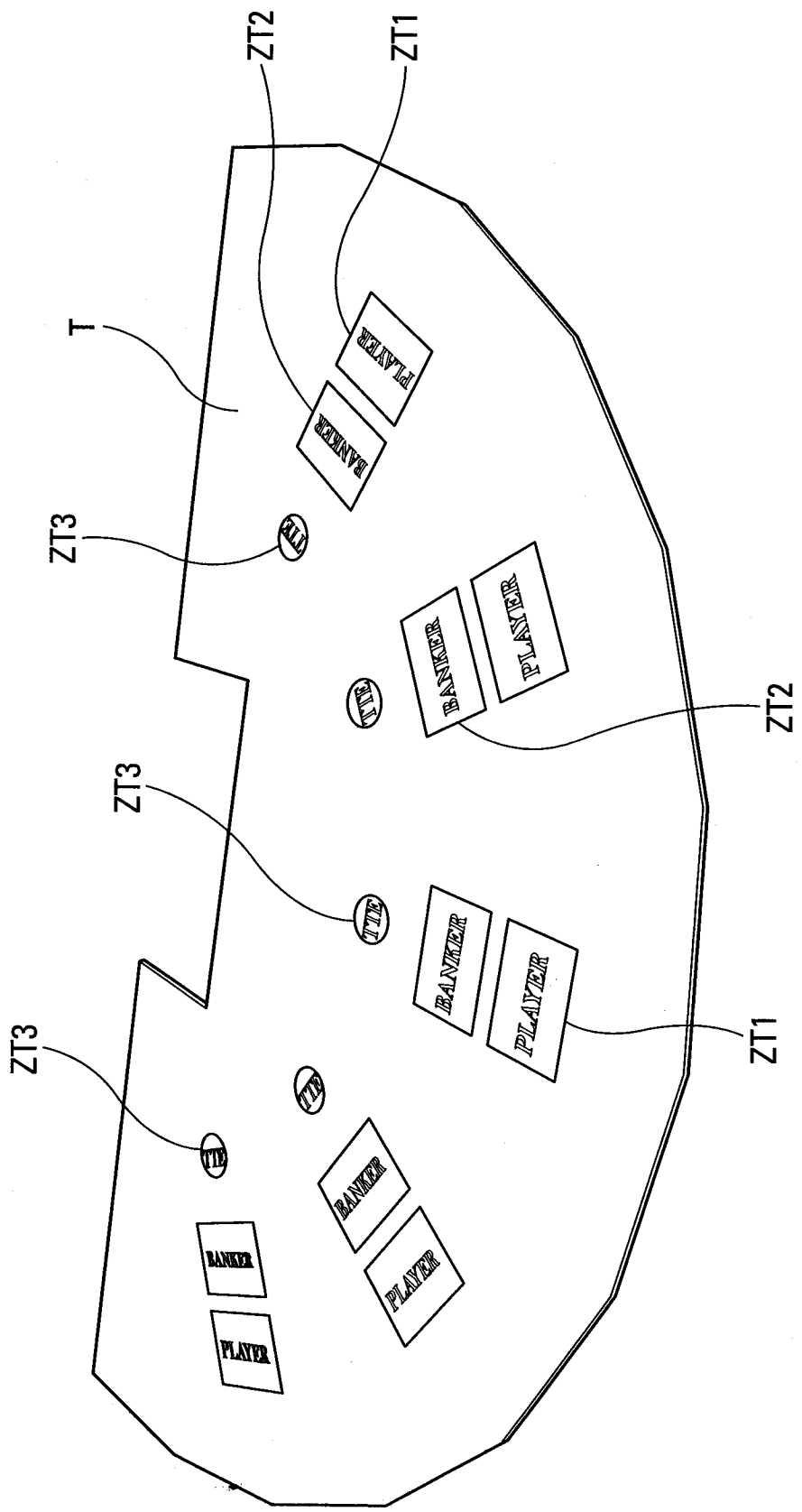


Fig. 1

2/4

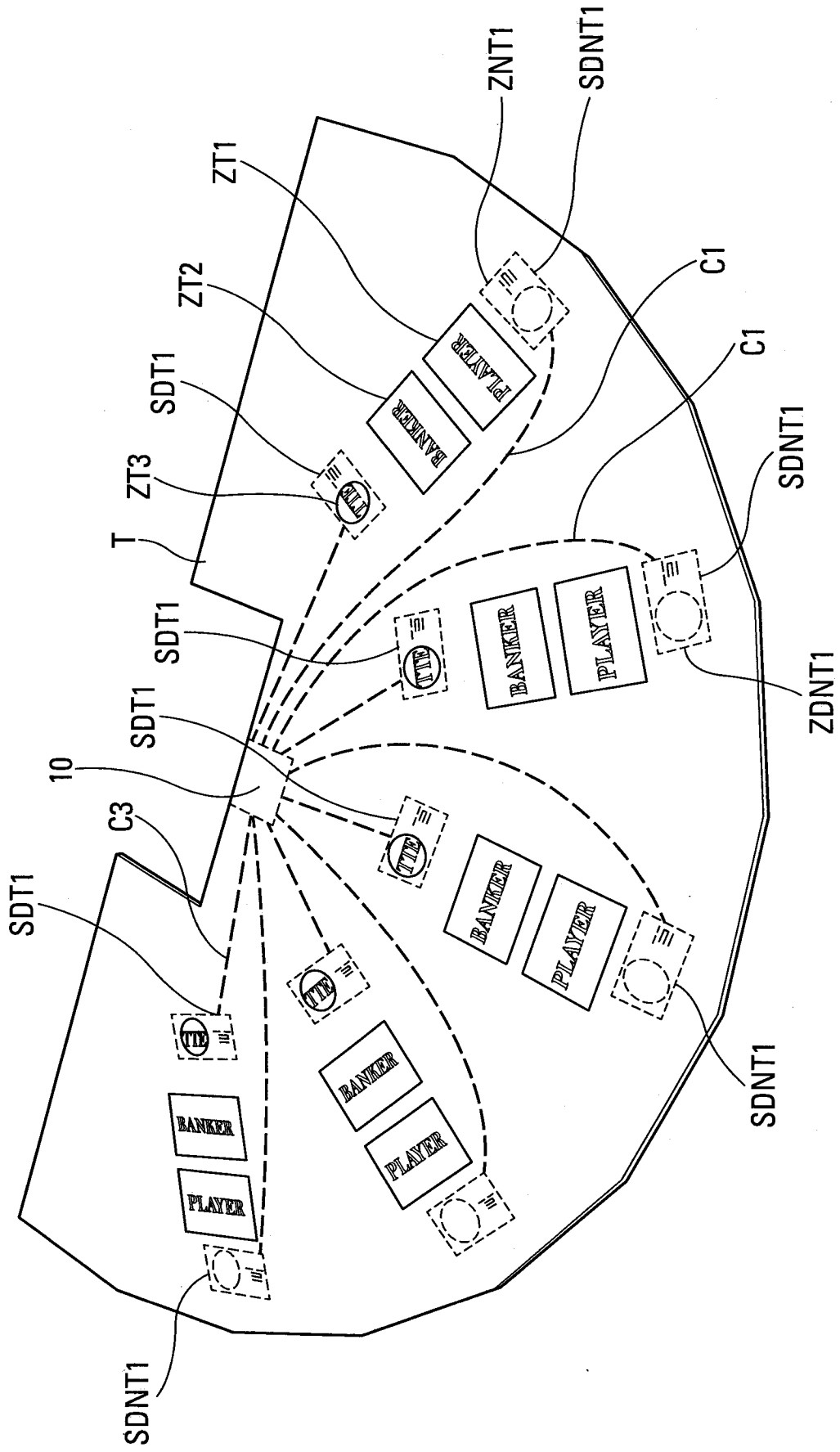


Fig. 2

3/4

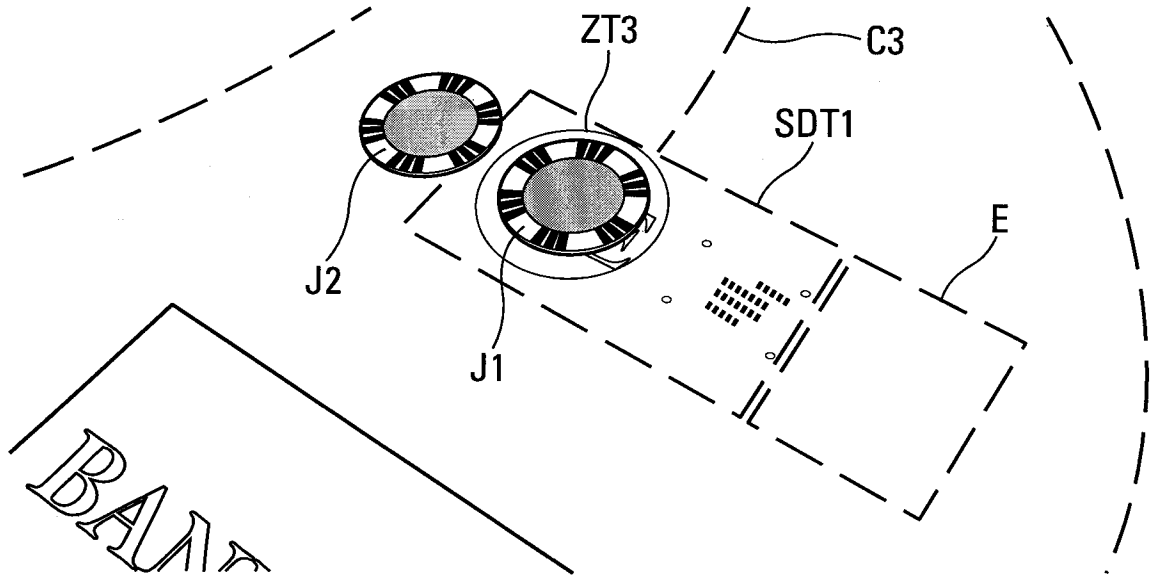


Fig. 3

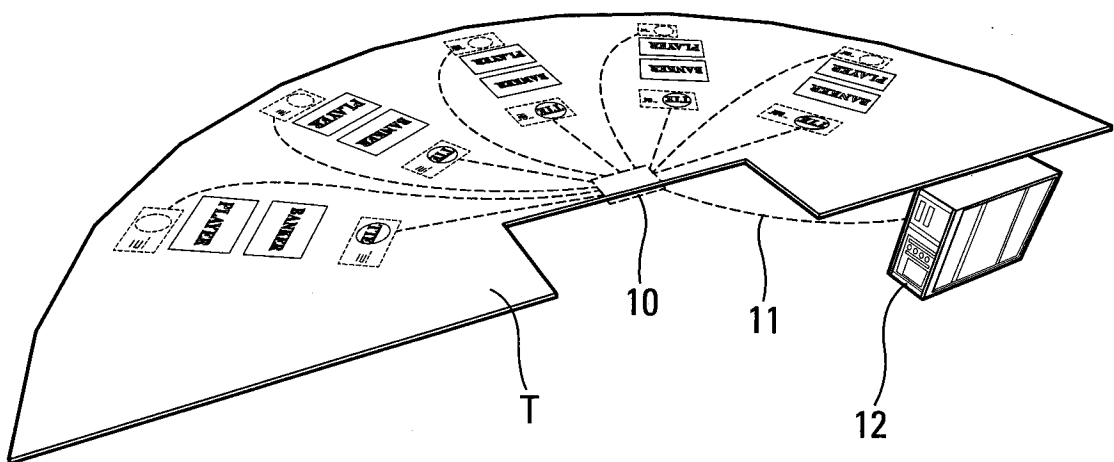


Fig. 4

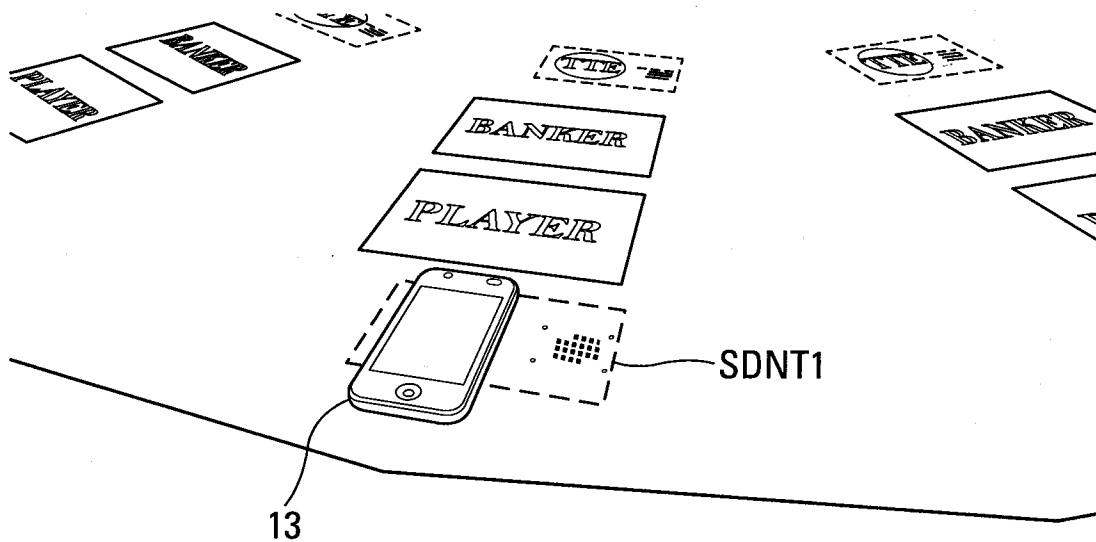


Fig. 5

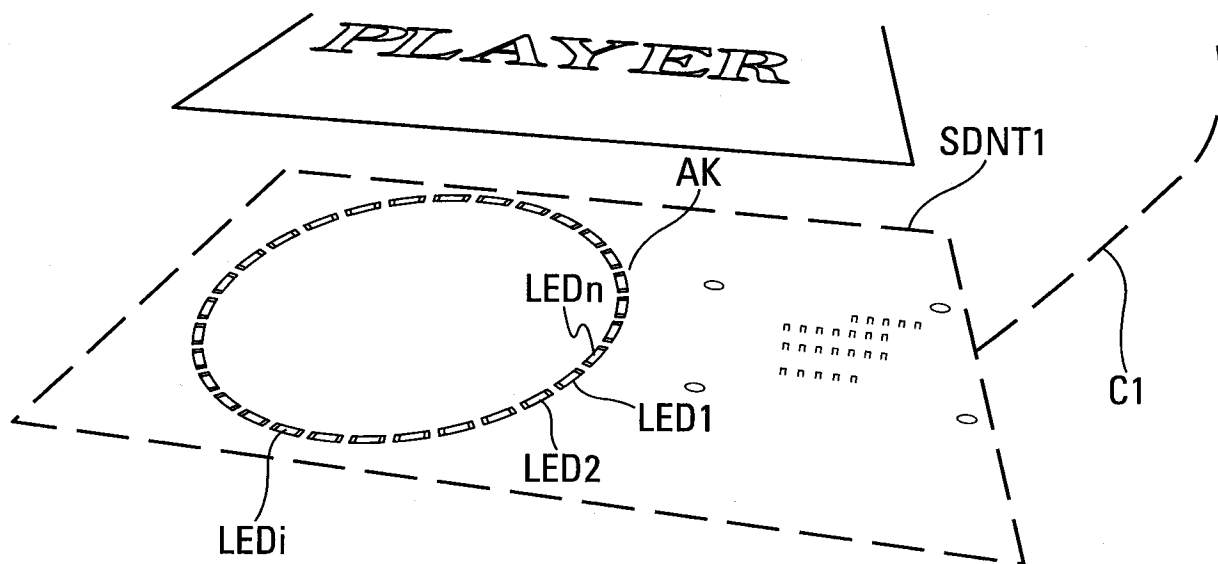


Fig. 6

**RAPPORT DE RECHERCHE
PRÉLIMINAIRE**

N° d'enregistrement
national

établi sur la base des dernières revendications
déposées avant le commencement de la recherche

FA 828536
FR 1654652

DOCUMENTS CONSIDÉRÉS COMME PERTINENTS		Revendication(s) concernée(s)	Classement attribué à l'invention par l'INPI
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes		
X	WO 2008/154588 A1 (WALKER DIGITAL LLC [US]; WALKER JAY S [US]) 18 décembre 2008 (2008-12-18) * alinéas [0054] - [0071]; figures 4-6 *	1,4-9	A63F3/00 G06Q50/34
X	WO 2004/112923 A1 (TANGAM GAMING TECHNOLOGY INC [CA]; GURURAJAN PREM [CA]; PATEL HARISH [] 29 décembre 2004 (2004-12-29) * Figures 1A, 1B et passages correspondants de la description *	1,5-9	
X	US 2015/108717 A1 (JONES MARK H [US]) 23 avril 2015 (2015-04-23) * alinéas [0011], [0018], [0022], [0023], [0027], [0028], [0029], [0030]; figures *	1-5,7	
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHÉS (IPC)
			A63F G07F
Date d'achèvement de la recherche		Examineur	
21 février 2017		Bagarry, Damien	
CATÉGORIE DES DOCUMENTS CITÉS		T : théorie ou principe à la base de l'invention	
X : particulièrement pertinent à lui seul		E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure	
Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un		à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date	
autre document de la même catégorie		de dépôt ou qu'à une date postérieure.	
A : arrière-plan technologique		D : cité dans la demande	
O : divulgation non-écrite		L : cité pour d'autres raisons	
P : document intercalaire		& : membre de la même famille, document correspondant	

**ANNEXE AU RAPPORT DE RECHERCHE PRÉLIMINAIRE
RELATIF A LA DEMANDE DE BREVET FRANÇAIS NO. FR 1654652 FA 828536**

La présente annexe indique les membres de la famille de brevets relatifs aux documents brevets cités dans le rapport de recherche préliminaire visé ci-dessus.

Les dits membres sont contenus au fichier informatique de l'Office européen des brevets à la date du **21-02-2017**

Les renseignements fournis sont donnés à titre indicatif et n'engagent pas la responsabilité de l'Office européen des brevets, ni de l'Administration française

Document brevet cité au rapport de recherche	Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)	Date de publication
WO 2008154588 A1	18-12-2008	AUCUN	

WO 2004112923 A1	29-12-2004	AU 2004248872 A1	29-12-2004
		US 2005026680 A1	03-02-2005
		US 2005051965 A1	10-03-2005
		WO 2004112923 A1	29-12-2004

US 2015108717 A1	23-04-2015	AUCUN	
