

⑫

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

⑫② Date de dépôt : 30.03.90.

⑫③ Priorité :

⑫④ Date de la mise à disposition du public de la
demande : 04.10.91 Bulletin 91/40.

⑫⑤ Liste des documents cités dans le rapport de
recherche : *Se reporter à la fin du présent fascicule.*

⑫⑥ Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

⑦① Demandeur(s) : BROGGIO Guy — FR.

⑦② Inventeur(s) : BROGGIO Guy.

⑦③ Titulaire(s) :

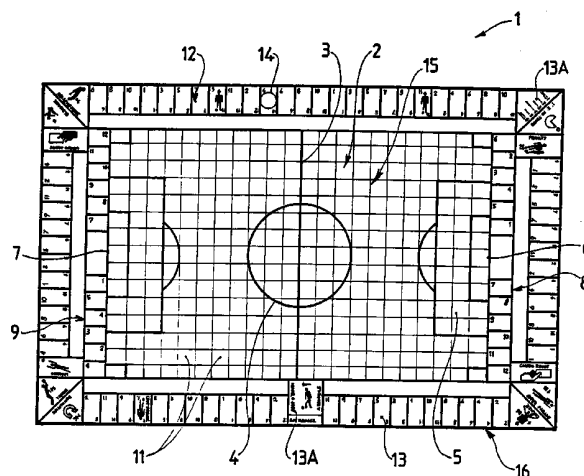
⑦④ Mandataire : Cabinet Lepage et Aubertin Innovations
et Prestations.

⑤④ Jeu de société évoquant un sport d'équipe tel que football, basket-ball, hand-ball, rugby ou autres.

⑤⑦ L'invention a trait à un jeu de société comprenant une
planche de jeu illustrant un terrain de jeu quadrillé sur le-
quel sont amenés à évoluer des pions, représentant des
joueurs, d'un sport d'équipe, en vue de disposer un objet,
tel qu'un ballon ou analogue, dans des buts ou paniers, se
situant sur ledit terrain de jeu.

Ce jeu de société est caractérisé en ce qu'il comporte en
combinaison avec la planche de jeu (1) illustrant le terrain
de jeu (2), une piste de jeu (12) associée, subdivisée en
cases (13, 13A) et sur laquelle se déplace un jeton (14)
dont la position détermine le ou les pions susceptibles
d'être déplacés.

La présente invention trouvera son application dans l'in-
dustrie spécialisée dans la conception de jeux de société.



L'invention concerne un jeu de société comprenant une planche de jeu illustrant un terrain de jeu quadrillé sur lequel sont amenés à évoluer des pions représentant des joueurs composant au moins deux équipes distinctes s'affrontant, selon des règles prédéterminées, en vue de disposer un objet, tel
5 qu'un ballon ou analogue, dans des réceptacles, par exemple des buts ou paniers, se situant sur ou en périphérie dudit terrain de jeu.

La présente invention trouvera son application dans l'industrie spécialisée dans la conception de jeux de société.

On connaît déjà un certain nombre de jeux de sociétés s'apparentant à
10 des sports d'équipes tels que football, hand-ball, basket-ball ou autre, faisant intervenir une planche de jeu illustrant, en dimensions réduites, un terrain sur lequel se pratique habituellement le sport d'équipe ainsi transformé en jeu.

En fait, sur cette planche de jeu sont amenés à se mouvoir des pions,
15 éventuellement sous forme de figurine, dont le nombre peut être variable. Ces pions, sont mus par des joueurs selon des conditions prescrites dans une règle de jeu.

Ainsi, selon les jeux de société envisagés, le chant d'action d'un pion est limité dans une zone déterminée sur la planche de jeu ou encore s'étend sur
20 toute la surface de cette dernière et, dans ce cas, le déplacement dudit pion est fonction de la localisation de l'objet qu'il convient, précisément, de placer dans l'un ou l'autre réceptacle disposé sur le terrain de jeu ou en périphérie de ce dernier.

A titre d'exemple, on citera le baby-foot consistant en un terrain de jeu
25 bardé de murets verticaux surmontés de tringles de commande à déplacement transversal limité. Ces tringles de commande supportent des figurines analogues à des joueurs de football. En fait, dans ces conditions, lesdites figurines ne présentant qu'une mobilité relative n'étaient susceptibles que d'agir dans une zone déterminée dont les dimensions sont fonctions de la
30 mobilité des tringles de commande. En conséquence, chacune des figurines ne peut agir sur la balle en vue de l'envoyer dans le but du camp adverse, qu'à condition où cette balle entre dans son chant d'action.

Il est bien clair, dans ce type de jeu, que l'action d'un joueur sur la balle au travers des figurines qu'il contrôle, est totalement dépendant, dans
35 un premier temps, du déplacement de cette balle et, dans un second temps, de ses capacités de contrôle de cette dernière lorsqu'elle rentre dans le chant

d'action de ses figurines. Ceci ne correspond en rien à la pratique du sport d'équipe considéré.

Selon un autre jeu de société, comportant également une planche de jeu, équivalent à un terrain de jeu aux dimensions réduites, le nombre de pions ou
5 figurines est considérablement réduit et se limite généralement, à deux éléments dont l'un confère aux joueurs la possibilité de protéger le réceptacle en vue d'empêcher l'autre joueur d'y faire pénétrer, par exemple, un ballon ou une balle. Quant au second élément, il s'agit d'un pion ou d'une figurine susceptible d'être mu, librement, sur toute la surface du terrain de jeu, de
10 manière à suivre la progression d'une balle ou d'un ballon lui-même déplacé au moyen dudit pion ou de ladite figurine. A titre d'exemple, ce pion ou cette figurine peut être équipé d'un organe articulé apte, précisément, à envoyer la balle ou le ballon, en direction du réceptacle du joueur adverse.

En fait, dans un tel jeu, le nombre de pions dont dispose un joueur est
15 nécessairement limité en raison du fait que le déplacement de l'un d'entre eux sur le terrain de jeu est totalement libre et que l'intervention de l'un ou l'autre joueur sur la balle au travers de ces pions, est strictement liée au hasard et, étant généralement, déterminée par la position de la balle ou le ballon. Ainsi, cette balle ou ce ballon peut présenter plusieurs facettes de
20 différentes couleurs, la couleur de la facette sur laquelle venant à reposer ladite balle ou ledit ballon déterminant le joueur qui est en droit de jouer. Selon une autre possibilité, le terrain de jeu peut être quadrillé, les cases étant de différentes couleurs, de sorte que lorsque la balle ou le ballon vient à reposer dans l'une ou l'autre des cases, la couleur de cette dernière
25 déterminant le pion et, par voie de conséquence, le joueur dont c'est le tour de jouer.

Tout comme dans le cadre du jeu précédent, ces jeux de sociétés connus sont totalement dépourvus de moyens permettant d'adapter la règle de jeu aux conditions réelles de la pratique du sport d'équipe ainsi illustré.

30 A titre d'exemple, on ne peut considérer que dans la pratique réelle, quel que soit le sport d'équipe envisagé, le champ d'action des joueurs sur un terrain est limité sur ce dernier ou encore que leur déplacement est totalement libre leur permettant de se rendre, instantanément, sur la position où se situe la balle. Cette condition a, par ailleurs, motivé le concepteur du
35 jeu décrit ci-dessus, de n'employer que le strict minimum de pions. Or, dans ce cas, le jeu de société ne peut plus représenter un sport d'équipe quelconque.

La présente invention a pour but de remédier aux inconvénients précités en conférant, précisément, à un jeu de société, s'apparentant à un sport d'équipe, les moyens qui soient en mesure de faire évoluer les pions selon des conditions sensiblement similaires à celles que l'on retrouve dans la réalité.

5 A cet effet, l'invention a trait à un jeu de société comprenant une planche de jeu illustrant un terrain de jeu quadrillé sur lequel sont amenés à évoluer des pions représentant des joueurs composant au moins deux équipes distinctes s'affrontant, selon des règles prédéterminées, en vue de disposer un objet, tel qu'un ballon ou analogue, dans un réceptacle, notamment un but ou
10 un panier, disposé sur ou en périphérie dudit terrain de jeu, caractérisé par le fait qu'il comporte, en combinaison avec la planche de jeu illustrant le terrain de jeu, une piste de jeu associée, subdivisée en cases et sur laquelle se déplace un jeton dont la position sur l'une des cases de ladite piste de jeu détermine le ou les pions susceptibles d'être déplacés.

15 Les avantages obtenus grâce à cette invention consistent en ce que la combinaison d'une planche de jeu illustrant un terrain de jeu et une piste de jeu permet aux joueurs de faire progresser leurs pions respectifs sur ledit terrain de jeu de manière similaire aux conditions de la pratique du sport d'équipe auquel il s'apparente. Ainsi, ces joueurs peuvent envisager des
20 tactiques qui leur sont propres, dans le cadre de cette progression en vue de faire gagner l'équipe qu'ils représentent.

De plus, cette mobilité, non limitée mais relative à chaque tour de jeu des pions, permet l'emploi du nombre équivalent de ces derniers au nombre réel de joueurs du sport représenté.

25 D'autres buts et avantages de la présente invention apparaîtront au cours de la description qui va suivre correspondant à un mode de réalisation qui n'est donné qu'à titre indicatif et non limitatif.

La compréhension de cette description sera facilitée en se référant au dessin joint en annexe et dans lequel :

30 - la figure 1 représente de manière schématisée et en plan une planche de jeu conforme à l'invention ;

- la figure 2 est une vue schématisée et en élévation d'un mode de réalisation d'un pion analogue à une figurine et susceptible de trouver son application dans le jeu de société, objet de la présente invention.

35 On se réfère à la figure 1.

La présente invention est relative à un jeu de société susceptible d'illustrer la pratique d'un sport d'équipe tel que football, hand-ball, basket-ball, hockey sur glace ou sur herbe, rugby ou autre.

Ainsi, ce jeu de société comporte, tel que représenté dans la figure 1, une planche de jeu 1 illustrant un terrain de jeu 2, préférentiellement quadrillé, et sur lequel sont amenés à évoluer des pions dont un mode de réalisation est illustré en figure 2.

Le jeu de société ayant pour but de s'apparenter à un sport d'équipe, il peut y être représenté sur la planche de jeu un terrain de football comportant, dans ce cas, une ligne médiane 3, un rond central 4, une surface de réparation 5, et des buts 6, 7, se situant sur chacun des côtés 8, 9, dudit terrain de jeu 2. Par contre, s'il s'agit d'évoquer le basket-ball, aux buts précités seront substitués des panneaux munis d'un panier suspendu. Par ailleurs, la surface de réparation sera remplacée par la ligne des paniers, un couloir des lancers francs et la ligne des lancers francs. De même, si le terrain de jeu 2 doit correspondre à un terrain de hand-ball, il comportera au niveau de chacun des buts, se situant sur les côtés transversaux 8, 9, une ligne de jets francs, une seconde ligne représentant la ligne des six mètres et un trait se situant entre les lignes précitées et correspondant à la ligne des sept mètres pour les lancer de pénalty.

Il en va, bien entendu, de même en ce qui concerne les pions 10 (voir figure 2) dont le nombre sera de préférence équivalent au nombre de joueurs nécessaires à la pratique du sport d'équipe concerné. A noter, à ce propos, que pour la pratique de certains sports d'équipe, ce nombre est variable, il en est, notamment, ainsi en ce qui concerne le rugby.

Préférentiellement, le terrain de jeu 2 est quadrillé de manière à déterminer des cases 11 facilitant le repérage de la position d'un pion 10. Dans le même but, les cases 11 se situant en périphérie du terrain de jeu 2, peuvent être numérotées.

En fait et selon une caractéristique de la présente invention, le jeu de société, objet de la présente invention, comporte, en combinaison avec le terrain de jeu quadrillé 2, une piste de jeu 12 également subdivisée en cases 13 et sur laquelle les joueurs font évoluer un jeton 14, jeton 14 qui, en fonction de sa position sur l'une desdites cases 13, détermine le déplacement d'un ou de plusieurs pions 10 sur les cases 11 du terrain de jeu 2.

En somme, cette piste de jeu 12 associée au terrain de jeu 2 constitue des moyens susceptibles de déterminer la mobilité relative de chacun des

pions 10 à chaque tour de jeu. En fait, de tels moyens permettent de faire évoluer lesdits pions 10 de manière équivalente à des joueurs lors de la pratique réelle du sport d'équipe ainsi miniaturisé.

La figure 1 représente une planche de jeu 2 sur la partie centrale 15 de laquelle étant illustré le terrain de jeu 2 tandis qu'au niveau de sa périphérie 16 apparaît la piste de jeu 12. Une telle disposition, bien que non nécessaire, présente l'avantage de conférer au jeu de société, une certaine unité réduisant par là même son encombrement et conduisant à un emploi plus commode.

A noter, en outre, que les cases 13 de cette piste de jeu 12, peuvent être numérotées de manière à faciliter le repérage du ou des pions 10 qu'il conviendra de déplacer. Dans ces conditions, les chiffres reportés dans ces cases 13 seront de préférence en concordance avec les numéros desdits pions 10.

Il est, cependant, évident, que d'autres méthodes de repérage peuvent être envisagées. De plus, certaines cases 13A de la piste de jeu 12 peuvent être à l'origine, lorsqu'elles sont rejointes par l'un des jetons 14 correspondant à un joueur, de changements dans le déroulement du jeu ou de modifications des capacités ou du comportement d'un ou de plusieurs pions 10. En fait, là encore, ces cases 13A de la piste de jeu 12 ont pour but de faire en sorte que le déroulement du jeu s'apparente au mieux aux conditions de la pratique du sport d'équipe ainsi représenté.

La figure 2 illustre un mode de réalisation des pions 10, en fait il s'agit là de figurines, susceptibles de trouver leur application dans le cadre du jeu de société, objet de la présente invention. Ainsi ces pions 10 comportent une embase 17 dont les dimensions n'excèdent, en aucun cas, celles des cases 11 du terrain de jeu 2.

Sur cette embase 17 vient éventuellement à reposer la figurine 18 proprement dite qui peut correspondre, notamment, à un joueur dans une posture particulièrement représentative et typique du sport d'équipe évoqué par le présent jeu de société. Toutefois, cette figurine 18 se maintient préférentiellement, dans un espace 19 délimité verticalement, par la surface de l'embase 17.

Par ailleurs, il peut être préférable que le centre de gravité de la figurine 18 soit maintenu, sensiblement, à proximité de l'axe vertical passant par le centre de cette embase 17.

Selon une autre caractéristique de la présente invention, la figurine 18 est équipée d'un accessoire 20 généralement nécessaire à la pratique du sport représenté. Ainsi, cet accessoire 20, en cas d'un jeu s'apparentant au football, peut être un ballon rond muni de moyens de liaison 21 susceptibles de le
5 rendre solidaire d'un des membres inférieurs 22 de la figurine 18.

De tels moyens de liaison 21 peuvent être constitués, à titre d'exemple, d'une tige 23 aux dimensions ajustées à un alésage 24 pratiqué au niveau dudit membre inférieur 22.

Ainsi, un même alésage 25 peut être usiné au niveau de l'un des
10 membres supérieurs 26 de la figurine 18 de sorte que celle-ci soit en mesure de représenter, à la fois, un joueur de football, de basket-ball ou de hand-ball. Par ailleurs, en disposant d'un accessoire 20 sous forme d'un ballon ovale, cette même figurine 18 est à même de représenter un joueur de rugby.

Le jeu de société peut ainsi être équipé de plusieurs accessoires 20 tels
15 que ballons ronds, ou ovales ou encore de crosses permettant aux figurines 18 d'adopter la posture de joueurs de différents sports d'équipe tels que football, hand-ball, basket-ball, rugby ou encore de hockey.

En conséquence, les avantages obtenus par le présent jeu de société consistent en ce que le déroulement du jeu grâce à des moyens appropriés, est
20 en mesure de s'apparenter, au mieux, aux conditions réelles de la pratique du sport d'équipe évoqué.

Bien que l'invention ait été décrite à propos d'une forme de réalisation particulière, il est bien entendu qu'elle n'y est nullement limitée et qu'on peut y apporter diverses modifications de formes, de matériaux et de
25 combinaisons de ces divers éléments, sans pour cela s'éloigner du cadre et de l'esprit de l'invention.

Revendications

1. Jeu de société comprenant une planche de jeu (1), illustrant un terrain de jeu (2) quadrillé sur lequel sont amenés à évoluer des pions (10)
5 représentant des joueurs composant au moins deux équipes distinctes s'affrontant, selon des règles prédéterminées, en vue de disposer un objet, tel qu'un ballon ou analogue, dans un réceptacle (6, 7) notamment un but ou un panier disposé sur ou en périphérie dudit terrain de jeu (2), caractérisé par le fait qu'il comporte en combinaison avec la planche de jeu (1) illustrant le
10 terrain de jeu (2), une piste de jeu (12) associée, subdivisée en cases (13, 13A) et sur laquelle se déplace un jeton (14) dont la position sur l'une des cases (13, 13A) de ladite piste de jeu (12) détermine le ou les pions (10) susceptibles d'être déplacés.

2. Jeu de société selon la revendication 1, caractérisé par le fait que le
15 terrain de jeu (2) est illustré dans la partie centrale (15) de la planche de jeu (2), la piste de jeu (12) apparaissant en périphérie (16) de cette dernière.

3. Jeu de société selon la revendication 1, caractérisé par le fait que les cases (13) de la piste de jeu (12) sont numérotées de manière à permettre le repérage du ou des pions (10) qu'il convient de déplacer.

20 4. Jeu de société selon la revendication 1, caractérisé par le fait que la piste de jeu (12) comporte des cases (13A) qui, lorsqu'elles sont rejointes par l'un des jetons (14) provoquent, soit des changements dans le déroulement du jeu, soit des modifications des capacités ou du comportement d'un ou de plusieurs pions (10).

25 5. Jeu de société selon la revendication 1, caractérisé par le fait que les pions (10) comportent une embase (17) dont les dimensions sont inférieures ou égales à celles de cases (11) définies sur le terrain de jeu (2) quadrillé.

6. Jeu de société selon la revendication 5, caractérisé par le fait que sur l'embase (17) des pions (10) repose une figurine (18) munie d'un
30 accessoire (20), tel qu'un ballon rond ou de forme ovale, une crosse ou autre, de type escamotable par l'intermédiaire de moyens de liaisons (21).

7. Jeu de société selon la revendication 6, caractérisé par le fait que les moyens de liaison (21) sont constitués d'une tige (23) équipant l'accessoire (20) et présentant des dimensions ajustées à celles d'un alésage (24, 25)
35 présent au niveau de la figurine (18).

1

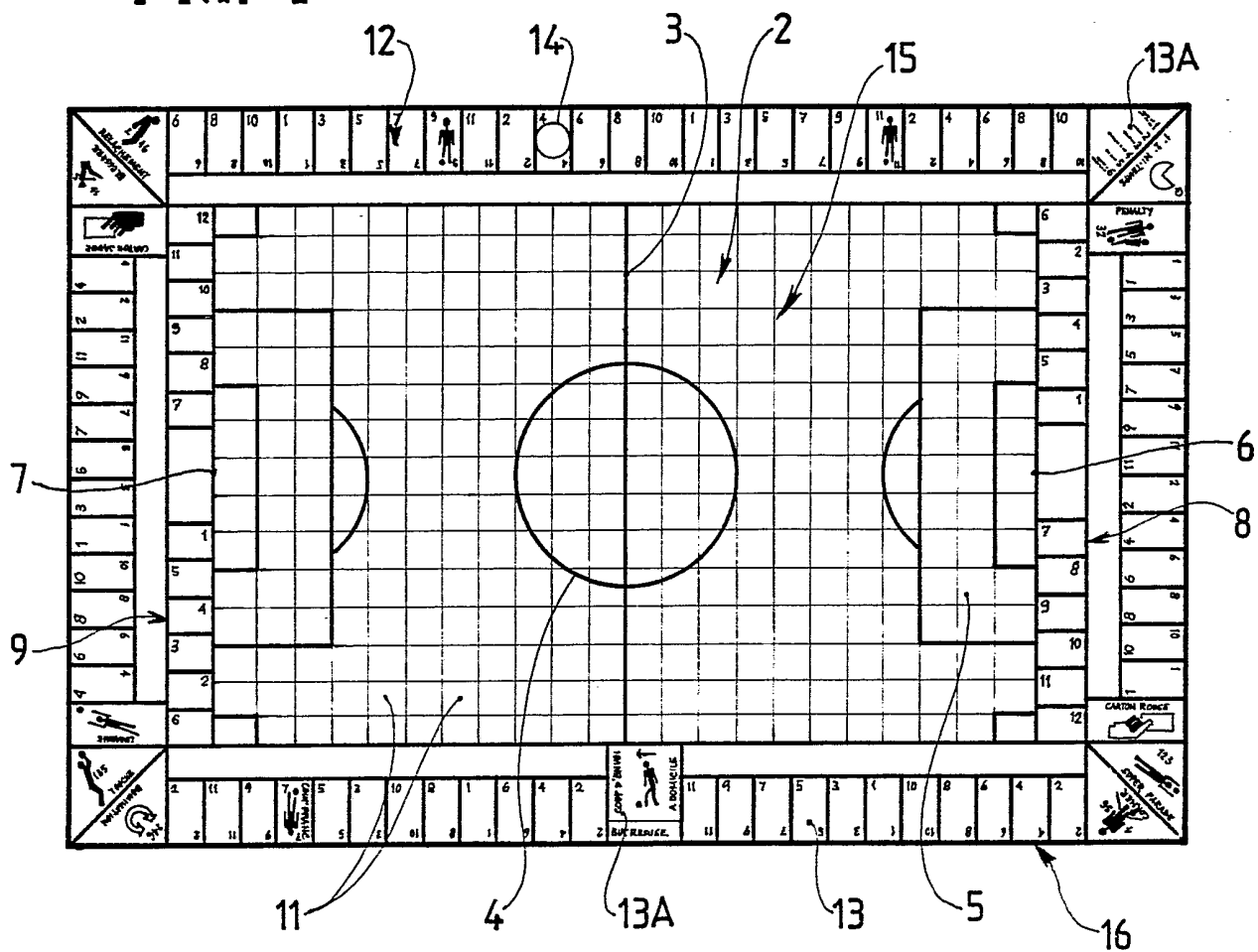
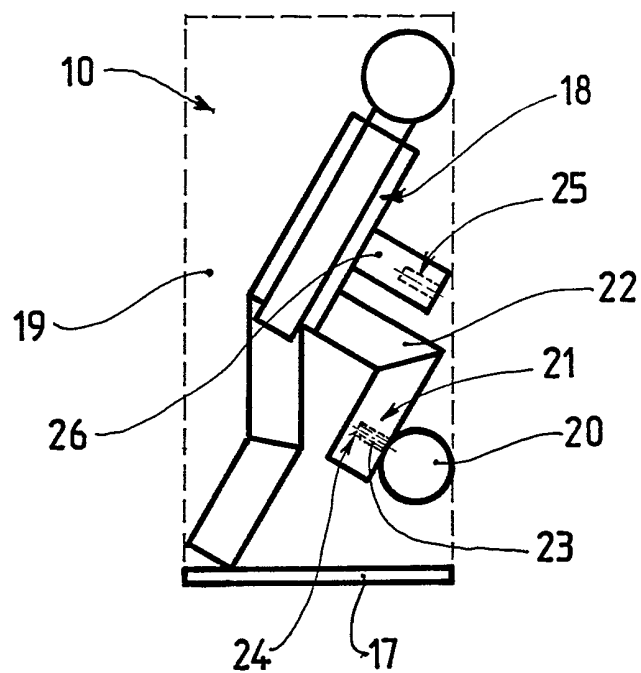


FIG. 2



INSTITUT NATIONAL
de la
PROPRIETE INDUSTRIELLE

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

N° d'enregistrement
national

FR 9004293
FA 439846

DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS		Revendications concernées de la demande examinée
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	
X	GB-A-2154455 (ORCHARD) * revendications 1-4, 9, 11; figures 1, 2, 7, 8 *	1-5
A	----	7
A	DE-A-2739248 (KAMPEN) * revendications 1, 2, 18-25; figure 1 * ----	1-4
A	GB-A-2221846 (GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD.) * abrégé; revendications 1-3; figures 4, 5 * ----	1, 5-7
A	BE-A-866290 (VANDENPLAS) * page 1; revendication 1 * ----	1-3
A	GB-A-2181961 (BURROWES) * revendications 1-10; figures 1-4 * -----	1, 2, 5-7
		DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (Int. Cl.5)
		A63F
Date d'achèvement de la recherche 03 DECEMBRE 1990		Examineur MICHELS N.
CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : pertinent à l'encontre d'au moins une revendication ou arrière-plan technologique général O : divulgation non-écrite P : document intercalaire T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet bénéficiant d'une date antérieure à la date de dépôt et qui n'a été publié qu'à cette date de dépôt ou qu'à une date postérieure. D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant		