CH 691 939 A5

(19) CONFÉDÉRATION SUISSE
INSTITUT FÉDÉRAL DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

(11) CH 691 939 A5

(51) Int. Cl.[7]: G 04 B 047/04
A 63 F 005/04

Brevet d'invention délivré pour la Suisse et le Liechtenstein
Traité sur les brevets, du 22 décembre 1978, entre la Suisse et le Liechtenstein

(12) FASCICULE DU BREVET A5

(21) Numéro de la demande: 00321/99

(22) Date de dépôt: 19.02.1999

(24) Brevet délivré le: 30.11.2001

(45) Fascicule du brevet publiée le: 30.11.2001

(73) Titulaire(s):
Watchland S.A., route de Malagny 22,
1294 Genthod (CH)

(72) Inventeur(s):
Franck Muller Watchland SA, 22, route de Malagny,
1294 Genthod (CH)
Franck Muller, Route de Malagny 22,
1294 Genthod (CH)

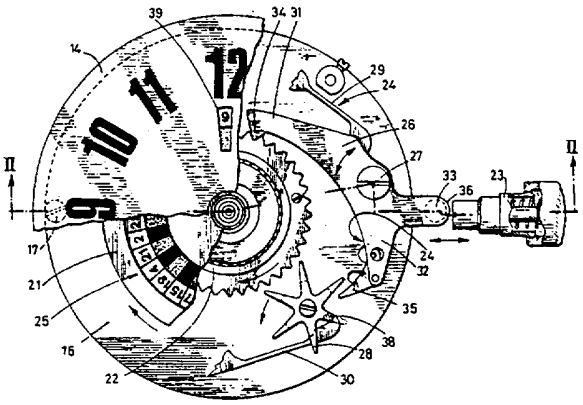
(74) Mandataire:
Georges R. Charbonnier, avenue de Miremont 11,
1206 Genève (CH)

(54) Dispositif mécanique constituant ou permettant de simuler un jeu de hasard.

(57) Le dispositif permet de simuler un jeu de roulette. Il est, en l'occurrence, réalisé sous la forme d'un module partie intégrante d'une montre.

Ce module, monté sur le mouvement (10) de cette dernière, est constitué par un ensemble rotatif formé d'une roue dentée (20) et d'un disque (21) portant sur son pourtour les numéros d'un jeu de roulette, par un bouton-poussoir (23), et par une liaison cinématique (24) interposée entre la roue dentée (20) et ce bouton-poussoir (23).

En pressant sur ce dernier on provoque la mise en rotation de l'ensemble (20, 21) et en le relâchant son arrêt, dans une position angulaire aléatoire pour laquelle un numéro apparaît dans un guichet (39) du cadran (14) de la montre.



Description

On connaît des dispositifs permettant de simuler un jeu de hasard, notamment des jeux comportant des billes marquées par des signes dont l'une ou plusieurs sont tirées au sort de façon aléatoire et désignent une ou plusieurs personnes ayant misé sur ce ou ces signes.

Ces dispositifs peuvent être combinés avec des pièces d'horlogerie, par exemple des montres double-face. On connaît également des dispositifs électroniques permettant de simuler des jeux de hasard, dans lesquels un bouton-poussoir ouvre ou ferme un interrupteur disposé dans un circuit faisant apparaître, de façon aléatoire, un signe au moment où le bouton-poussoir est relâché.

L'objet de la présente invention est un dispositif mécanique susceptible d'être utilisé comme jeu de société de simuler un jeu de hasard.

Ce dispositif peut être réalisé sous la forme d'un module associé à une pièce d'horlogerie, par exemple un chronomètre, en le superposant à son mouvement, un passage étant prévu pour les axes de ses aiguilles.

Le dispositif selon l'invention est défini par la revendication 1.

Le dessin ci-annexé représente, schématiquement et à titre d'exemples non limitatifs, deux formes d'exécution de l'objet de l'invention.

La première forme d'exécution est une montre traditionnelle affichant les heures, les minutes et les secondes, à laquelle est associé un module permettant de simuler un jeu de roulette.

La fig. 1 en est une vue en plan, par dessus, avec trois déchirures.

La fig. 2 est une vue en coupe par la ligne II–II de la fig. 1.

La seconde forme d'exécution est une variante de la première.

La fig. 3 est une vue en plan de son cadran.

La montre représentée aux fig. 1 et 2 comprend un mouvement classique 10, entraînant les axes 11, 12, 13 des aiguilles indicatrices du temps qui tournent en regard d'un cadran 14.

Le module est rapporté sur le bâti 15 du mouvement 10 par l'entremise d'une platine 16 et de vis 17.

Il comprend un mécanisme constitué par un palier 18 fixé sur cette platine par des vis 19, par une roue dentée 20 rotativement solidaire d'un volant 21 tournant dans le palier 18 par l'entremise d'un roulement à billes 22, par un bouton poussoir 23, et par une liaison cinématique 24 interposé entre ce dernier et la roue 20.

Le volant 21 porte, s'étendant sur une couronne 25 de son pourtour, les numéros et les couleurs – rouge et noir – d'un jeu de roulette.

La liaison cinématique 24 est constituée par une bascule 26 dont le pivot 27 est monté sur la platine 16, par une roue en étoile à six branches 28 coplanaire à la roue 20 et deux sautoirs 29 et 30 maintenant les roues 20, 28 dans les positions qu'elles occupent au dessin.

La bascule 26 présente trois bras 31, 32 et 33, se terminant respectivement par un bec 34, un cliquet 35 et une partie arrondie 36 solidaire d'un élément cylindrique 37 s'étendant vers le bas et destiné à coopérer avec le bouton-poussoir 23.

Le sautoir 30 prend appui sur des doigts 38 de la roue 28 situés au dessous de ses branches.

Lorsque la roue 20 est immobilisée par le bec 34, l'un des numéros et la couleur qui lui correspond apparaissent dans un guichet 39 du cadran 14.

Le module décrit et représenté fonctionne comme suit:

L'utilisateur presse le bouton-poussoir 23 ce qui, par l'intermédiaire de l'élément 37 et du bras 33 de la bascule 26 fait pivoter cette dernière dans une position pour laquelle le bec 34 est dégagé de la denture de la roue 20.

Au cours de ce pivotement, effectué à l'encontre de l'action élastique du sautoir 29 le cliquet 35 fait pivoter la roue 28 de 60 degrés à l'encontre de l'action du sautoir 30.

Durant ce mouvement, l'une des branches de cette roue entre en contact avec une dent de la roue 20 et donne à cette dernière une impulsion qui lui imprime une rotation dans le sens horaire au cours de laquelle les numéros défilent dans le guichet 39.

Puis l'utilisateur relâche le bouton-poussoir 23 ce qui a pour effet de remettre le bec 34 au contact de la denture de la roue 20. Si l'action du sautoir 29 est importante, le bec 34 entre brusquement entre deux dents de cette roue et un numéro et sa couleur sont instantanément affichés dans le guichet 39. Dans le cas contraire, la roue 20 est freinée et s'arrête après un certain laps de temps.

Dans la variante représentée à la fig. 3, seuls change l'affichage des numéros et de leur couleur, qui est réalisé par une aiguille 40 rotativement solidaire de la roue 20, se déplaçant en regard des numéros portés eux par un cadran fixe 41.

On notera encore que dans les deux formes d'exécution, le module ménage un espace pour le passage des aiguilles horaires, sans nécessiter des modifications du calibre.

Le dispositif selon l'invention, associé ou non à une pièce d'horlogerie, peut être utilisé de plusieurs manières par exemple,

– par un joueur d'un jeu de roulette d'un casino qui, indécis sur le choix du numéro à jouer, s'en remet à sa montre pour ce choix,

– comme jeu de société, plusieurs personnes misant, comme dans un casino sur un numéro, le gagnant des mises étant celui dont le numéro apparaît dans le guichet 39 ou indiqué par l'aiguille 40.

Dans ce dernier cas le dispositif pourra faire partie d'un objet que l'on place au milieu d'une table autour de laquelle les joueurs prennent place.

L'invention n'est évidemment pas limitée à ce qui est décrit et mentionné ci-dessus ou représenté au dessin. En particulier le dispositif, associé ou non à un objet, pourra constituer ou simuler un autre jeu de hasard que la roulette. En introduisant en lieu et place des numéros d'un jeu de roulette, des signes correspondant à des loteries, la boule, le loto, des jeux de cartes, de dés, etc.

Revendications

1. Dispositif mécanique constituant ou permettant de simuler un jeu de hasard, notamment pour une pièce d'horlogerie, caractérisé par le fait qu'il comprend:
– deux organes coaxiaux (14–21, 14–40), l'un rotatif (21, 40), le second fixe (14), l'un d'eux portant des signes d'un jeu de hasard, l'autre affichant au moins l'un de ces signes lorsque l'organe rotatif est immobilisé,
– un bouton-poussoir (23),
– une liaison cinématique interposée entre ledit bouton-poussoir et ledit organe rotatif (21, 40),
le tout étant agencé de manière qu'une pression exercée sur le bouton-poussoir (23) mette en rotation l'organe rotatif (21, 40) et la suppression de cette pression immobilise cet organe dans une position angulaire aléatoire pour laquelle l'un desdits signes est mis en évidence.

2. Dispositif selon la revendication 1, caractérisé par le fait qu'il est agencé de manière que ledit arrêt soit instantané.

3. Dispositif selon la revendication 1, caractérisé par le fait qu'il est agencé de manière que ledit arrêt soit temporisé par un freinage.

4. Dispositif selon la revendication 1, caractérisé par le fait que ledit organe rotatif est un disque (21) portant lesdits signes et l'organe fixe un cadran (14) dans un guichet (39) duquel apparaît le signe mis en évidence de manière aléatoire.

5. Dispositif selon la revendication 1, caractérisé par le fait que ledit organe rotatif est une aiguille (40) et l'organe fixe un cadran (14) portant lesdits signes, ladite aiguille s'immobilisant de manière aléatoire en regard de l'un d'eux.

6. Dispositif selon la revendication 1, caractérisé par le fait que ladite liaison cinématique comprend une roue dentée (20) et une bascule (26) immobilisant au repos ladite roue dans une position pour laquelle un signe est mis en évidence.

7. Dispositif selon la revendication 6, caractérisé par le fait que ladite bascule (26) libère ladite roue lorsqu'une pression est exercée sur ledit bouton-poussoir (23) et, dans le même temps, lui imprime un mouvement de rotation.

8. Pièce d'horlogerie comportant un dispositif selon la revendication 1.

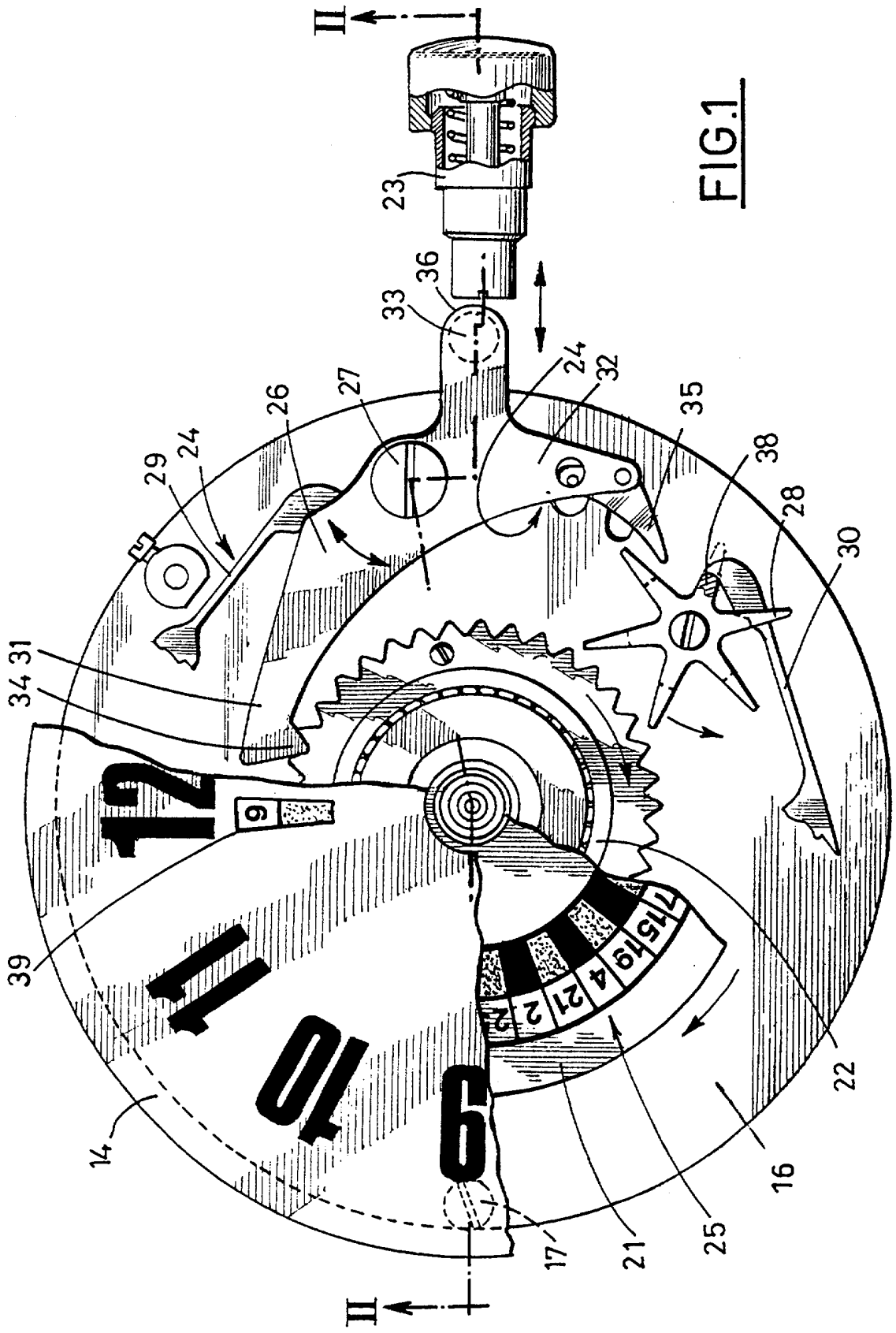


FIG.1

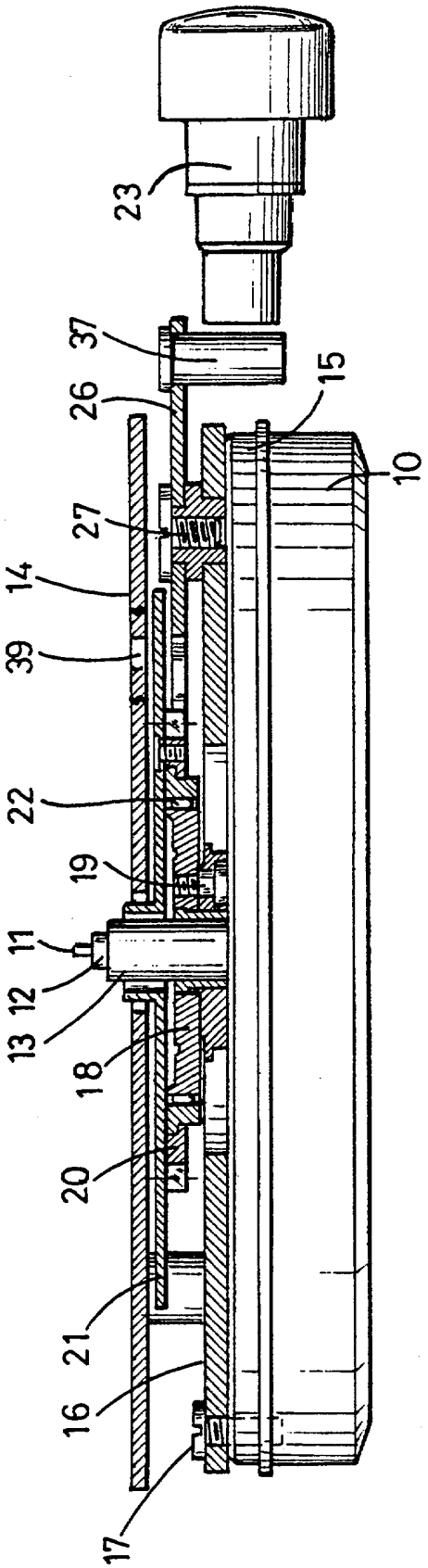


FIG.2

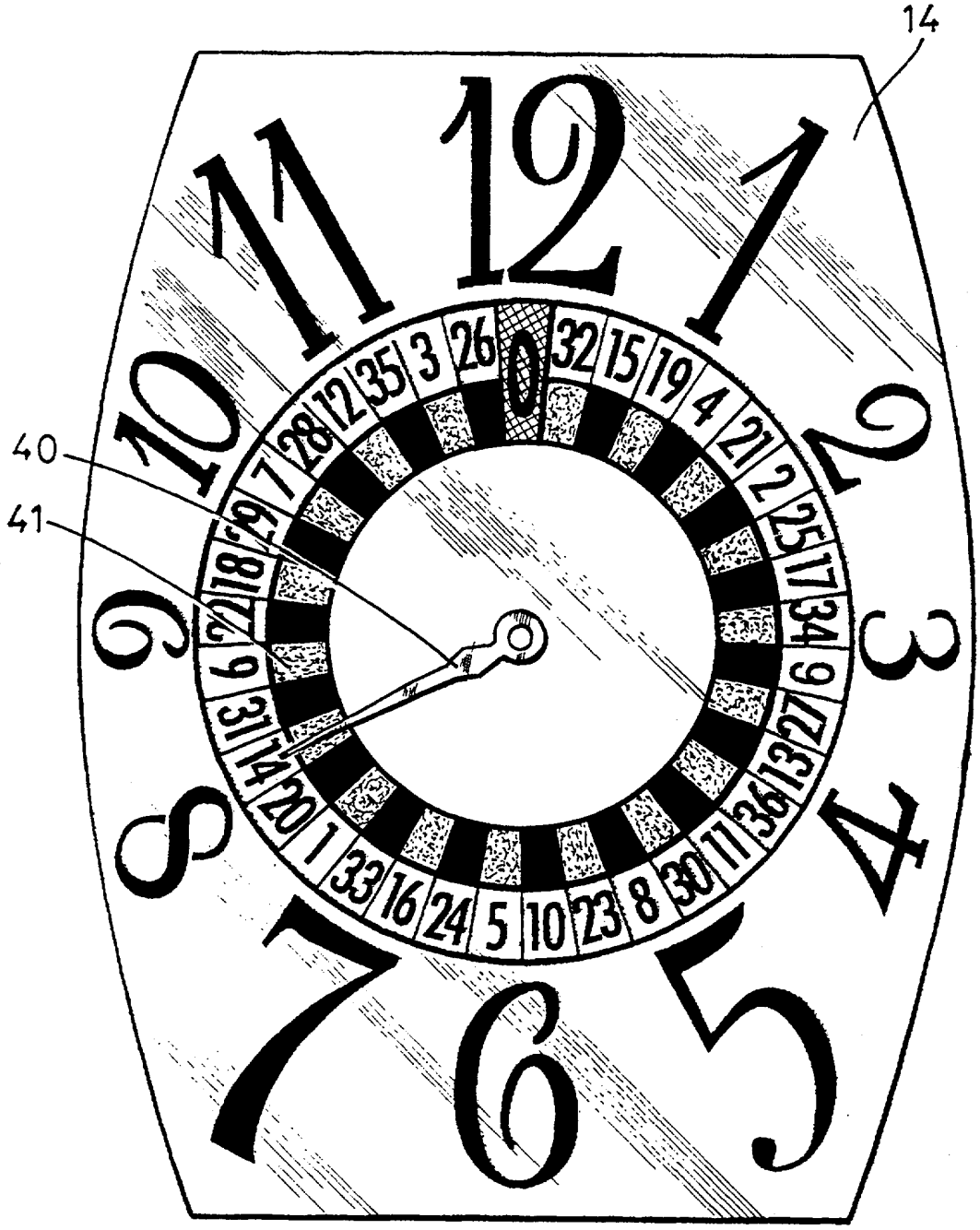

14
40
41
12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
0
32
15
19
4
21
2
25
17
34
6
27
13
36
11
30
8
23
10
5
24
16
33
1
20
14
31
9
22
18
29
7
28
12
35
3
26

FIG.3