



N° 898.615

Classif. Internat.: A63F/607F

Mis en lecture le:

02 -05- 1984

LE Ministre des Affaires Economiques,

*Vu la loi du 24 mai 1854 sur les brevets d'invention;**Vu la Convention d'Union pour la Protection de la Propriété Industrielle;**Vu le procès-verbal dressé le 5 janvier 1984 à 15 h. 00**au Service de la Propriété industrielle***ARRÊTE :**

Article 1. - Il est délivré à la Sté dite : CIRSA COMPANIA DE INVERSIONES, S.A
Ctra. de Castellar 298-302 à Tarrasa (Barcelone)
(Espagne)

repr. par le Cabinet Bede à Bruxelles

un brevet d'invention pour: Module de jeu pour jeu de hasard

qu'elle déclare avoir fait l'objet d'une demande de modèle
d'utilité déposée en Espagne le 7 octobre 1983, n° 274.842

Article 2. - Ce brevet lui est délivré sans examen préalable, à ses risques et périls, sans garantie soit de la réalité, de la nouveauté ou du mérite de l'invention, soit de l'exactitude de la description, et sans préjudice du droit des tiers.

Au présent arrêté demeurera joint un des doubles de la spécification de l'invention (mémoire descriptif et éventuellement dessins) signés par l'intéressé et déposés à l'appui de sa demande de brevet.

Bruxelles, le 31 janvier 1984
PAR DELEGATION SPECIALE:

Le Directeur


L. WUYTS

La présente invention concerne un module pour jeu de hasard dont l'élément de base est constitué par un dé; ce module est conçu spécialement pour être intégré dans des machines électroniques de salon permettant de
5 réaliser différents jeux en fonction du nombre de modules utilisés.

Dans les machines de salon on a exploité tous les jeux qui sont pratiqués couramment en société, à l'exception des dés.

10 Normalement, les machines de salon sont basées sur l'utilisation de tambours tournants dans lesquels on s'efforce d'obtenir une coïncidence entre différentes figures ou sur l'utilisation d'écrans lumineux sur lesquels apparaissent des cartes planes qui repré-
15 sentent tous les jeux connus.

Les machines du genre de la roulette s'éloignent totalement des machines décrites plus haut et forment un groupe à part et peu répandu dans lequel la boule est remplacée par un point lumineux mobile.

20 Cependant, les dés sont des éléments de jeu qui n'ont jamais été utilisés et moins encore de façon matérialisée; sans aucun doute, la difficulté est due au fait que, géométriquement, un dé est un cube à six faces et que l'on n'avait pu trouver d'autre moyen de les utili-
25 ser qu'en les faisant rouler sur une surface plane jusqu'à ce que, leur force d'inertie étant épuisée, ils s'arrêtent sur l'une de leurs faces, en présentant sur la face opposée le résultat obtenu.

Dans ces conditions, il est sinon impossible, du moins très difficile de relier le dé à un programme
30 intégré dans des mémoires qui, obéissant à un programme de gains, puisse donner lieu à un jeu dans lequel le hasard soit l'élément principal et dans lequel le joueur puisse intervenir.

35 Le module de jeux selon l'invention comporte

un dé matérialisé physiquement, et ce module utilisé conjointement avec un autre module ou plusieurs autres modules, peut constituer la base d'un jeu. Le contrôle du dé matérialisé a été obtenu par des moyens très simples et ces moyens sont intégrés dans une structure de machine de jeu de salon conventionnelle, étant entendu que l'expression machine conventionnelle correspond à toute machine qui comporte dans un programme de gains, préparé en accord avec les règlements légaux, des conditions de jeux emmagasinées dans l'une ou plusieurs mémoires permanentes, un ou plusieurs éléments discriminateurs faisant partie d'un micro-ordinateur qui détermine au cours de chaque partie la prime à obtenir, avec ou sans accumulation de prime, c'est-à-dire, en résumé, une machine de jeu de salon dont le fonctionnement est provoqué par l'introduction de monnaie, qui, pour la première fois, n'est pas basée sur une coïncidence entre différentes figures (tambours) ou sur des cartes planes présentées à l'endroit ou à l'envers sur un écran de machine.

L'utilisation du dé est possible parce qu'on le fait tourner autour d'un axe vertical ou horizontal, transversal aux deux sommets diagonalement opposés, de façon à créer deux génératrices coniques symétriques opposées par la base.

Des moyens d'arrêt qui peuvent être contrôlés facilement grâce à la technologie actuelle d'utilisation de micro-ordinateurs permettent d'établir le nombre de points obtenus à l'arrêt du dé. Sur cette base, l'organisation d'un jeu est extrêmement simple.

D'autres caractéristiques et avantages de l'invention seront mieux compris à la lecture de la description qui va suivre un exemple de réalisation et en se référant aux dessins annexés, dans lesquels :

La figure unique représente schématiquement un exemple de réalisation qui, sans constituer une limita-

tion des possibilités pratiques, permet d'obtenir une image claire de la mise en pratique de l'invention.

Dans la représentation en perspective de cette figure, on peut voir en premier lieu un dé 1 traversé
5 par un axe imaginaire diagonal situé entre deux sommets opposés 2-3; c'est précisément autour de ces sommets 2-3 que s'effectue la rotation du dé; cette rotation est obtenue généralement par un moteur pas à pas 4 qui attaque directement l'axe 5 solidaire du dé 1.

10 Entre le moteur pas à pas 4 et le dé 1 est disposée une barrière optique 6 dans laquelle ont été formées six fenêtres 7, une pour chacune des faces du dé 1; un simple détecteur optique 8 permet le comptage, la sélection et la détermination du nombre de points obtenus
15 du fait que l'information du détecteur optique 8 est reçue par un micro-ordinateur du genre utilisé couramment dans les machines récréatives.

L'arrêt du dé est produit, grâce à la barrière optique 6 et au détecteur 8, dans une position clairement définie, c'est-à-dire dans une position dans laquelle
20 l'une des faces du dé est située dans un plan qui fait face à l'observateur. Dans le cas du dessin, la face 9 est située dans un plan frontal incliné ascendant, mais, cependant, le dé peut s'arrêter dans toute autre position,
25 par exemple dans une position dans laquelle la face 10 est placée dans un plan frontal descendant en prenant comme référence le point de vue d'un observateur.

En tous cas, qu'il s'agisse de la face 9 ou de la face 10, l'un des émetteurs de lumière 11 s'illuminera et éclairera seulement la face qui est prise en compte
30 comme élément de détermination du nombre de points par le micro-ordinateur qui réalise l'évaluation de la partie.

Il est nécessaire de situer le dé dans une
35 carcasse 12 qui l'entoure latéralement pour éviter la dis-

persion du faisceau lumineux de l'émetteur de lumière 11
 en fonctionnement de façon que cette illumination affecte
 seulement la face du dé appropriée. D'autre part, l'en-
 semblé étant compact, l'utilisation de plusieurs modules
 5 dans une machine est simplifiée.

On voit clairement dans le dessin écrit que
 n'ont pas été représentés les composants électroniques ni
 les circuits correspondants, ce qui est dû au fait que le
 module peut être monté dans une machine conventionnelle
 10 en conservant tous ses composants, le seul changement étant
 celui du programme et des mémoires appropriées pour réali-
 ser un jeu. Par conséquent, on peut employer un meuble
 de machine conventionnel doté d'un sélecteur de pièces de
 monnaies, d'un distributeur de primes, de circuits, de
 15 composants et d'éléments déjà existants pour mettre en
 pratique ce qui vient d'être exposé, car, en définitive,
 l'invention est centrée exclusivement sur la façon de fai-
 re tourner le dé pour que ses six faces participent au
 jeu.

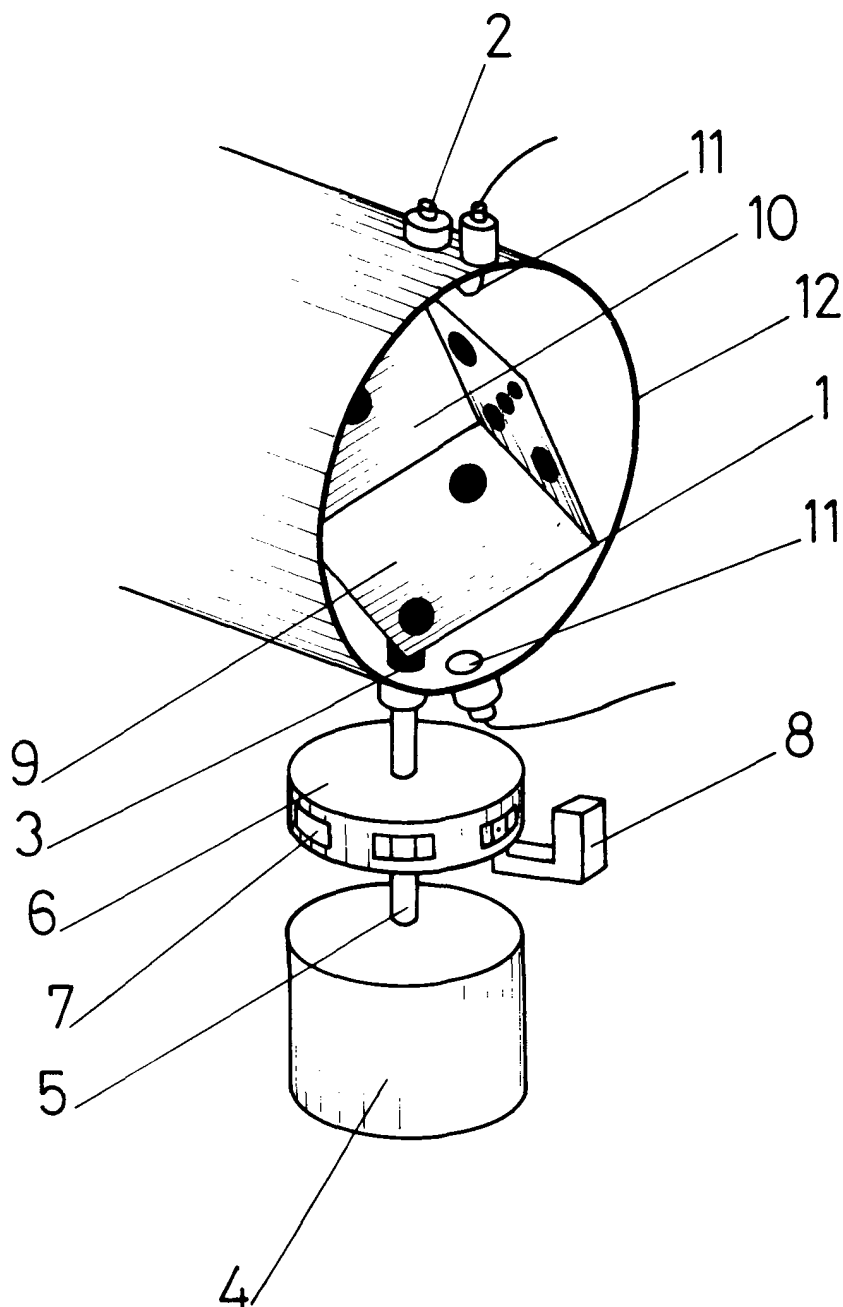
20 Bien entendu, diverses modifications peuvent
 être apportées par l'Homme de l'Art aux dispositifs ou
 procédés qui viennent d'être décrits uniquement à titre
 d'exemple non limitatif, sans sortir du cadre de l'in-
 vention.

REVENDEICATIONS

1. Module de jeu pour jeu de hasard, caractérisé essentiellement en ce qu'il est constitué par un dé qui tourne autour d'un axe qui traverse deux sommets diagonalement opposés, étant entraîné par un moteur pas à pas qui, de façon avantageuse, l'attaque directement, et qui est contrôlé par un détecteur optique conjointement à une barrière optique dans laquelle sont formées six fenêtres qui correspondent chacune à l'une des faces du dé, de façon que chacun des arrêts exécutés par le moteur d'entraînement situe l'une des faces du dé dans un plan placé face à un observateur, ce plan étant incliné, vers le haut ou vers le bas, selon la position du sommet inférieur ou la position du sommet supérieur par rapport au plan de rotation, deux émetteurs de lumière étant prévus qui agissent sélectivement pour illuminer le plan situé face à l'observateur au moment de l'arrêt du moteur, pour indiquer à celui-ci le nombre de points obtenus.
2. Module de jeu pour jeu de hasard, en substance, tel que décrit dans le présent mémoire.

Bruxelles, le 5 janvier 1984
P.Pon. Cirsa Compania de Inversiones, S.A.
P.Pon. CABINET BEDE, R. van Schoonbeek





Bruxelles, le 5 janvier 1984

P.Pon. Cirsa Compania de Inversiones, S.A.

P.Pon. CABINET BEDE, R. van Schoonbeek

[Handwritten signature]