

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

PARIS

(11) N° de publication :
(A n'utiliser que pour les
commandes de reproduction).

2 464 730

A1

**DEMANDE
DE BREVET D'INVENTION**

(21)

N° 79 22629

(54) Procédé pour transposer un jeu de balle sur terrain en jeu de table et jeu de tennis suivant un tel procédé.

(51) Classification internationale (Int. Cl. ³). A 63 F 3/00.

(22) Date de dépôt..... 11 septembre 1979.

(33) (32) (31) Priorité revendiquée :

(41) Date de la mise à la disposition du
public de la demande..... B.O.P.I. — « Listes » n° 12 du 20-3-1981.

(71) Déposant : BOBIN Gérard, résidant en France.

(72) Invention de : Gérard Bobin.

(73) Titulaire : *Idem* (71)

(74) Mandataire : S.A. Fedit-Loriot,
38, av. Hoche, 75008 Paris.

La présente invention concerne les jeux dits de "table" ou de "société", c'est-à-dire des jeux qui comportent l'emploi d'un support de dimensions réduites tels ceux des jeux de dames, de jacquet et analogues. Elle vise plus particulièrement un
5 procédé pour transposer sur un support de ce type, un jeu de balle sur terrain et notamment des jeux de tennis, base-ball, football, rugby, hockey, volley ball, basket ball, pelote basque, trinquet, squash, cricket, croquet, qui sont des jeux de salle ou de plein air.

10 L'invention a pour but de réaliser des jeux de table adaptés à des jeux de salle ou de plein air tout en conservant dans une très grande mesure les règles de ces jeux.

L'invention a pour objet un procédé pour transposer en jeu de table un jeu de balle sur terrain. Il consiste à :

15 - découper un plan dudit terrain en une pluralité de secteurs susceptibles d'être occupés par au moins un joueur et/ou ladite balle ;

- attribuer une référence d'identification à chacun desdits secteurs ;

20 - reproduire lesdites références individuellement sur une pluralité de cartes à jouer ;

- reproduire lesdites références individuellement sur au moins un élément mobile à choix aléatoire ; et,

25 - localiser lesdits joueurs et/ou ladite balle sur lesdits secteurs par des éléments déplaçables à volonté.

On peut indiquer un déplacement spécifique de la balle et/ou d'au moins un joueur sur au moins un élément mobile, à choix aléatoire tel qu'une carte à jouer. Un tel élément ^{aussi} peut/ être constitué par un dé à jouer dont chaque face porte une
30 référence de secteur. Il peut également être constitué par un organe circulaire à la périphérie duquel sont réparties les références des secteurs et comportant un repère associé, l'organe circulaire et le repère tournant librement l'un par rapport à l'autre.

35 Un tel élément mobile peut ainsi être réalisé sous forme d'une roue portant les références et tournant librement en face d'un repère fixe, du type roue de loterie. Un tel élément mobile à choix aléatoire peut également comprendre une cuvette portant les références et dans laquelle tourne li-
40 brement un repère sphérique, du type jeu de roulette.

L'invention a aussi pour objet un jeu de table transposé d'un jeu de balle sur terrain suivant le procédé précité. Ce jeu de table comprend un plan dudit terrain partagé en secteurs référencés, un jeu de cartes à jouer, un jeu de dés à jouer, au moins trois pions différenciés pouvant être librement déplacés sur ledit plan.

Un tel jeu peut être réalisé sous forme d'une boîte plate à couvercle à charnière pivotant de 180° jusqu'à venir dans la prolongement du fond, l'une des faces internes dudit couvercle et dudit fond portant le plan du terrain, l'autre étant partagée par des cloisons délimitant une piste de lancement de dés, ainsi que des compartiments de rangement desdits dés, et d'au moins un jeu de cartes et de pions.

L'invention sera mieux comprise à la lecture de la description détaillée qui va suivre et à l'examen des dessins annexés qui représentent, à titre d'exemple non limitatif un mode de réalisation de l'invention. Sur ces dessins :

- la figure 1 est une vue en perspective cavalière d'un jeu de tennis suivant l'invention ;
- la figure 2 est une vue en perspective cavalière d'un dé déterminant la balle de service ;
- la figure 3 est une vue en perspective cavalière d'un dé déterminant les impacts d'une balle en cours de jeu.

Le jeu représenté sur ces dessins est essentiellement constitué de deux demi boîtes plates symétriques 1 et 2, articulées autour d'une charnière 3. Lorsque la boîte est représentée ouverte, comme représenté sur la figure 1, la partie 1 constituant le couvercle et la partie 2 constituant le fond sont situées dans un même plan.

Le fond 2 est séparé en plusieurs compartiments par une cloison transversale 4 et plusieurs cloisons longitudinales 5, 6, 7 et 8.

Ces cloisons déterminent avec le rebord 9 du fond 2 plusieurs compartiments dont le plus grand 10 constitue une piste de lancement des dés, tandis que les petits compartiments 11, 12, 13, 14 et 15 servent respectivement de casiers de rangement pour des dés 16, 17, 18 dans le compartiment 11, des cartes à jouer 19 dans les compartiments 12, 13 et 14 et des pions 20 dans le compartiment 15.

La face interne du couvercle 1 porte la reproduction

du plan d'un court de tennis avec son filet 21, ses couloirs 22 et 23 , ses zones de filet 24, 25, 26, 27 et ses zones de fond qui sont ici partagées de part et d'autre du filet en six secteurs numérotés respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6 dans chaque camp tandis que les couloirs sont séparés dans chaque camp de part et d'autre du filet en deux secteurs, chacun numéroté 7, 8, 9 et 10.

De plus, dans chaque camp, en dehors du plan du terrain se trouvent indiquées deux bandes symétriques 28, 29 comportant une zone centrale noire et deux zones latérales rouges.

Le dé 17 représenté sur la figure 2 sert à déterminer la balle de service. Ses faces comportent respectivement des points noirs 30 et des points rouges 31 ainsi que des indications telles que "F" (faute) ou "A" signifiant Ace c'est-à-dire un service non rattrapable.

Le dé 16 est un dé normal dont les faces portent de un à six points (jeu simple) tandis que le dé 18 comporte seulement un à quatre points (jeu double), les autres faces portant les mentions "F", (filet) ou "OUT".

En variante, les deux dés 16 et 18 peuvent porter sur leurs faces des points et des inscriptions telles que "F" (filet) et "OUT" qui déterminent les secteurs dans lesquels est censée tomber la balle. Dans le jeu simple à deux joueurs, il y a deux possibilités : soit d'utiliser un dé normal portant des points de 1 à 6, l'autre dé portant des faces blanches ou des mentions de faute, ou encore, on peut utiliser deux dés dont le total des points peut atteindre 10 pour le jeu en double, les secteurs correspondant aux couloirs 7, 8, 9, 10 étant alors considérés comme des fautes.

Le jeu de pions 20 comporte quatre pions appariés deux par deux servant à désigner les joueurs de chaque camp tandis qu'un cinquième pion permet de localiser la balle.

Le jeu de cartes 19 comporte plusieurs séries de cartes, par exemple cinq par série, portant toutes un même numéro de 1 à 10. Le jeu comprend en outre des cartes marquées "JOK" pour joker, c'est-à-dire des cartes polyvalentes et des cartes marquées "LOB" concernant le coup particulier ainsi désigné dans le jeu de tennis.

Pour utiliser un tel jeu, on peut utiliser la règle suivante : on commence par répartir un certain nombre de cartes

du jeu entre les deux camps et on conserve un talon comme il est d'usage dans la plupart des jeux de table.

Bien entendu, si l'on joue à deux joueurs seulement, on élimine préalablement du jeu toutes les cartes numérotées 7, 8, 9 et 10 qui correspondent aux secteurs des couloirs utilisés seulement dans le jeu en double, c'est-à-dire à quatre joueurs.

Un tirage au sort déterminera celui des camps à jouer en premier, c'est-à-dire qui aura le service.

10 A ce moment-là, le camp adverse posera son ou ses pions sur l'une des zones (ou deux des zones rouges et noires) des bandes symétriques 28 (ou 29).

Le joueur qui a le service lance alors le dé 17.

Si ce dé montre la face "F", le serveur relance le dé pour un deuxième service. Si le dé montre à nouveau la face "F", l'adversaire marque un point. Si le dé 17 montre l'un des points rouges ou noirs, la balle est bonne mais l'adversaire ne peut la recevoir que s'il se trouve lui-même dans l'une des zones de même couleur rouge ou noire des bandes 28 (ou 29).

20 Dans le cas où l'adversaire se trouve dans une couleur différente de celle du dé 17, le service marque un point. Dans le cas où le pion de l'adversaire se trouve dans la zone de même couleur que le point du dé 17, il est considéré comme apte à renvoyer la balle. Le joueur de service place alors son pion 25 dans l'un des secteurs du fond numérotés 4, 5, 6. Par convention, chaque secteur 4, 5, 6 ne couvre que les secteurs avec lesquels il a un côté commun. Autrement dit, le secteur 6 couvre également les secteurs 3 et 5, tandis que le secteur 4 couvre également les secteurs 1 et 5. Le secteur 5 couvre également le secteur 30 4, 6 et 2.

L'adversaire renvoie alors la balle en jouant les deux dés 17 et 18. Si l'un des dés montre la face "OUT", la balle est considérée comme relancée en dehors du terrain et le joueur de service marque un point. Dans ce cas, le jeu recommence 35 avec le dé 17.

Si les deux dés 17 et 18 montrent tous les deux des points ou une face blanche, le total des points détermine le secteur dans lequel la balle est censée tomber. Si le secteur ainsi désigné correspond à un secteur couvert par le pion du 40 joueur, celui-ci est censé être apte à renvoyer la balle, ce qu'il fait en lançant à son tour les dés 17 et 18.

Si le secteur désigné est au contraire en dehors des secteurs couverts par le pion du joueur, celui-ci peut rattraper la balle en utilisant une de ses cartes ou au contraire tirer une carte du talon.

5 Lorsqu'un joueur a rattrapé une balle, il peut monter en deuxième ligne, c'est-à-dire occuper les secteurs 1, 2, 3. Si la balle arrive dans le secteur même occupé par le joueur, celui-ci peut monter au filet dans les secteurs 24, 25 ou 26, 27. Il pourra alors utiliser éventuellement les cartes "LOB"
10 pour les coups hors de sa portée (secteurs 4 ou 6 à l'opposé du secteur occupé au filet) ou encore un joker.

 Une telle règle de jeu peut être évidemment perfectionnée et compliquée ou simplifiée en s'inspirant des règles normales du jeu de tennis. La marque des points s'effectue de
15 la même façon que pour le jeu de tennis sportif.

 Bien entendu, l'invention n'est nullement limitée au mode de réalisation décrit et représenté, elle est susceptible de nombreuses variantes accessibles à l'homme de l'art, suivant les applications envisagées et sans s'écarter pour cela du
20 cadre de l'invention.

REVENDEICATIONS

1. Procédé pour transposer en jeu de table un jeu de balle sur terrain, caractérisé en ce qu'il consiste à :

- découper un plan dudit terrain en une pluralité de secteurs susceptibles d'être occupés par au moins un joueur et/ou ladite balle ;
- attribuer une référence d'identification à chacun desdits secteurs ;
- reproduire lesdites références individuellement sur une pluralité de cartes à jouer ;
- reproduire lesdites références individuellement sur au moins un élément mobile à choix aléatoire ; et,
- localiser lesdits joueurs et/ou ladite balle sur lesdits secteurs par des éléments déplaçables à volonté.

2. Procédé suivant la revendication 1, caractérisé en ce qu'il comprend l'indication d'au moins un déplacement spécifique de la balle et/ou d'au moins un joueur sur au moins un élément mobile à choix aléatoire.

3. Procédé suivant la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que l'élément mobile à choix aléatoire est constitué par un dé à jouer dont chaque face porte une référence de secteur.

4. Procédé suivant la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que l'élément mobile à choix aléatoire est constitué par un organe circulaire à la périphérie duquel sont réparties les références des secteurs et comportant un repère associé, ledit organe circulaire et ledit repère tournant librement l'un par rapport à l'autre.

5. Procédé suivant la revendication 4, caractérisé en ce que l'élément mobile à choix aléatoire comprend une roue portant les références, librement rotative en face d'un repère fixe.

6. Procédé suivant la revendication 4, caractérisé en ce que l'élément mobile à choix aléatoire comprend une cuvette portant les références dans laquelle tourne librement un repère sphérique.

7. Procédé suivant l'une quelconque des revendications 1 à 6, caractérisé en ce qu'il comprend l'indication d'au moins un déplacement spécifique de la balle et/ou d'au moins un joueur sur au moins une des cartes à jouer.

5 8. Jeu de table transposé d'un jeu de balle sur terrain suivant le procédé d'au moins une des revendications 1 à 7, caractérisé en ce qu'il comprend un plan dudit terrain partagé en secteurs référencés, un jeu de cartes à jouer, un jeu de dés à jouer, au moins trois pions différenciés pouvant être
10 librement déplacés sur ledit plan.

9. Jeu suivant la revendication 8 caractérisé en ce qu'il comprend une piste de lancement de dés.

10. Jeu suivant l'une des revendications 8 ou 9, caractérisé en ce qu'il comprend une boîte plate à couvercle à charnière pivotant de 180° jusqu'à venir dans le prolongement du
15 fond, l'une des faces internes dudit couvercle et dudit fond portant le plan du terrain, l'autre étant partagée par des cloisons délimitant une piste de lancement de dés, l'autre des compartiments de rangement desdits dés, d'au moins un jeu
20 de cartes et de pions.

11. Jeu suivant l'une des revendications 8 à 10, caractérisé en ce que le plan représente un terrain du groupe comprenant les jeux de tennis, base ball, football, rugby, hockey, volley ball, basket ball, pelote basque,
25 trinquet, squash, cricket, croquet.

