



(12) **DEMANDE DE BREVET EUROPEEN**

(43) Date de publication:
23.07.2008 Bulletin 2008/30

(51) Int Cl.:
G07F 17/32 (2006.01)

(21) Numéro de dépôt: **08290055.6**

(22) Date de dépôt: **22.01.2008**

(84) Etats contractants désignés:
AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MT NL NO PL PT RO SE SI SK TR
Etats d'extension désignés:
AL BA MK RS

(30) Priorité: **22.01.2007 FR 0700410**
06.07.2007 FR 0704923

(71) Demandeur: **Tranchant Gaming Technology**
93210 Saint-Denis la Plaine (FR)

(72) Inventeurs:
• **Tranchant, Sébastien**
75016 Paris (FR)
• **Ferreira Lopes, Jorge**
94190 Villeneuve Saint-Georges (FR)

(74) Mandataire: **Puiron, Guy et al**
Cabinet Markplus International
46, rue Decamps
75116 Paris (FR)

(54) **Système de gestion d'un ensemble de machines de jeu**

(57) La présente invention concerne un système de gestion et un procédé de mise en oeuvre d'un contrôle sécurisé du parcours effectué par un joueur sur un site de plusieurs machines de jeux (4,5) qui sont reliées à un serveur centralisé (1), comportant un répertoire de compte joueur, ce système comprenant un terminal enregistreur (8,8') relié audit serveur (1), caractérisé en ce que :
- le terminal enregistreur (8,8') comprend des moyens aptes à recevoir un montant de jeu et à ouvrir une session de jeu en délivrant au joueur un support passif portant

un code unique personnalisé restant inchangé pendant au moins une session de jeu, et à enregistrer dans le compte joueur du serveur le montant de jeu qui est disponible corrélé audit code,
- chacune des machines de jeu comporte des moyens aptes à lire le code du support passif et, en corrélation avec ce code, d'une part être en mesure de lire à tout moment ledit montant de jeu disponible et, d'autre part, maintenir à jour dans la mémoire du serveur ledit montant de jeu disponible en fonction des gains ou des pertes du joueur.

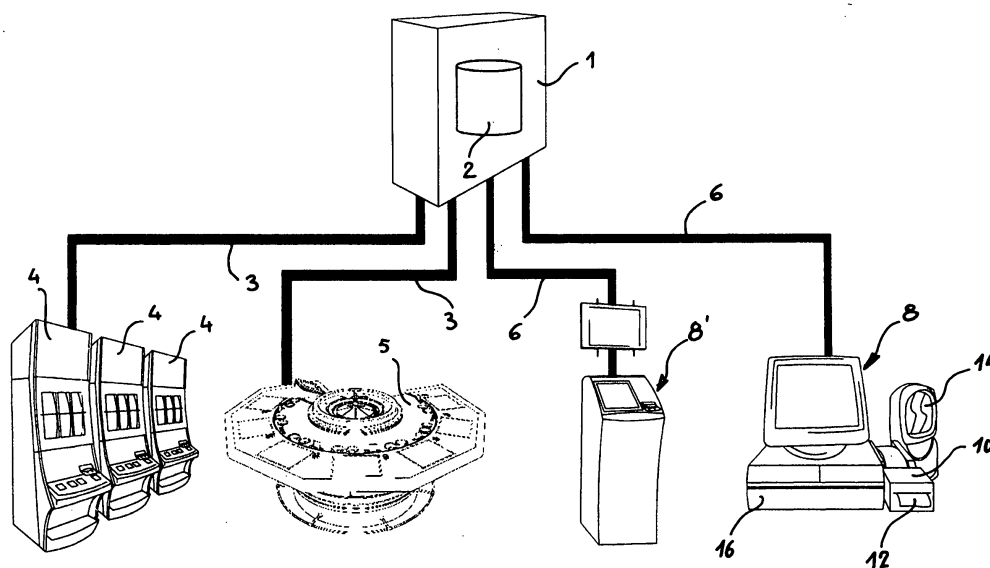


FIG 1

Description

[0001] La présente invention concerne le domaine des machines de jeu, du type de celles utilisées dans les casinos, telles que notamment les machines à sous ou les roulettes, et concerne plus particulièrement un système destiné à contrôler et à gérer l'accès d'un joueur à un ensemble des machines de jeux diverses mises à sa disposition, et ceci à partir de la reconnaissance d'une série de signes uniques et spécifiques présentés sur un support. Elle concerne également un procédé de mise en oeuvre d'un tel système.

[0002] On connaît ainsi, notamment par le brevet FR-A-2.762.118, un procédé sécurisé ayant pour objet de contrôler des transferts d'unités de valeur entre une carte de type carte à puce et une pluralité de machines de jeu. Les systèmes de ce type présentent un certain nombre d'inconvénients et notamment celui du coût important de la carte.

[0003] On connaît également des systèmes de contrôle de machines de jeu fonctionnant sur la base de l'émission, en début d'une session de jeu, d'un ticket en papier qui supporte un marquage de reconnaissance constitué par un système de code-barres. Ce ticket est distribué au joueur à son entrée dans un casino en échange du versement par celui-ci d'une certaine somme d'argent représentant son montant de jeu. Avec ce ticket le joueur peut accéder successivement à des machines de jeux diverses et, à l'issue de chacune des différentes étapes de jeu, un nouveau ticket lui est remis, ce ticket portant le montant de la somme qui lui est attribuable après cette étape de jeu, soit le montant de jeu disponible, compte tenu de ses gains et de ses pertes au cours de l'étape de jeu. Il y a donc un renouvellement permanent du ticket de jeu, ce qui impose au casino d'importantes contraintes sur le plan technique.

[0004] En effet il est nécessaire, à chaque changement de machine, d'une part de reprendre le ticket du joueur et d'autre part de lui en délivrer un nouveau. Ces deux opérations sont sources de complications puisque la reprise du ticket se faisant par le dispositif accepteur de billets de banque, il est nécessaire, par la suite, de faire le tri entre les tickets et les billets admis dans le dispositif, et la remise au client du nouveau ticket implique que chaque machine de jeu dispose de sa propre imprimante ce qui entraîne des coûts importants au niveau de l'acquisition de ces machines et de leur maintenance.

[0005] Le renouvellement permanent des tickets de jeu impose également des contraintes au joueur qui, à chaque changement de machine de jeu, doit retirer un nouveau ticket.

[0006] On a également proposé dans la demande PCT WO 01/82176 de faire appel à la prise d'une empreinte biométrique du joueur afin de lui donner accès à des machines de jeu. La mise en oeuvre de tels moyens de reconnaissance de type biométrique implique cependant la réalisation et l'utilisation de moyens électroniques complexes et d'une utilisation particulièrement délicate

dans la mesure où elle implique notamment des contraintes au niveau de la prise de l'empreinte par l'utilisateur. On a ainsi constaté que si le positionnement adopté par le joueur lors du contrôle d'admission effectué par une machine de jeu n'était pas rigoureusement identique à celui qu'il avait adopté lors de l'enregistrement, il existait un risque que le joueur ne soit pas reconnu par la machine. Une telle situation est difficilement admissible dans une salle de jeu en raisons des graves perturbations susceptibles d'être engendrées par une telle erreur.

[0007] La présente invention se propose de remédier aux divers inconvénients précités, notamment en améliorant la sécurité du joueur, en rendant plus agréable et plus facile son parcours auprès des différentes machines de jeu, et en permettant, de plus, au casino de diminuer le montant de l'investissement relatif à l'acquisition des machines de jeu et le coût de leur maintenance. La présente invention permet de plus d'éliminer tout risque d'une mauvaise reconnaissance d'un joueur et d'un rejet injustifié de celui-ci par une machine de jeu.

[0008] La présente invention a ainsi pour objet un système de gestion et de contrôle sécurisé du parcours effectué par un joueur sur un site de plusieurs machines de jeux qui sont reliées à un serveur centralisé comportant un répertoire de compte joueurs, ce système comprenant un terminal enregistreur relié audit serveur, caractérisé en ce que :

- le terminal enregistreur comprend des moyens aptes à recevoir un montant de jeu et à ouvrir une session de jeu en délivrant au joueurs un support passif portant un code unique personnalisé restant inchangé pendant au moins une session de jeu, et à enregistrer dans le compte joueurs du serveur le montant de jeu qui est disponible corrélé audit code,
- chacune des machines de jeu comporte des moyens aptes à lire le code du support passif et, en corrélation avec ce code, d'une part être en mesure de lire à tout moment ledit montant de jeu disponible et, d'autre part, maintenir à jour dans le compte joueurs de la mémoire du serveur ledit montant de jeu disponible en fonction des gains ou des pertes du joueur,
- il comporte des moyens aptes à autoriser ou interdire le jeu en fonction de règles spécifiques.

[0009] La présente invention est particulièrement intéressante en ce qu'elle permet de réaliser une telle gestion contrôlée au moyen d'un support passif de faible coût notamment constitué d'un ticket réalisé en un matériau léger et souple tel que par exemple du papier ou du carton.

[0010] Le code unique qui sera par exemple produit par un générateur de nombres aléatoires sera porté sur le support passif sous la forme de chiffres et/ou de codes barres.

[0011] Préférentiellement une machine de jeu sera pourvue de moyens aptes à recevoir un montant de jeu

sous forme de pièces, de billets ou de carte bancaire et à mettre à jour le montant de jeu disponible dans un compte joueur de la mémoire du serveur en corrélation avec ledit code.

[0012] Le système suivant l'invention comportera un terminal qui sera apte, après la lecture du code supporté par le support passif, à fermer une session de jeu lorsque le joueur souhaitera arrêter de jouer. Ce terminal pourra avantageusement être le même que celui ayant effectué l'ouverture de la session de jeu.

[0013] Ce terminal pourra comporter des moyens permettant de payer le joueur après lecture du code supporté par le support passif et lecture dans le serveur du montant de jeu disponible.

[0014] La présente invention a également pour objet un procédé de gestion et de contrôle sécurisé du parcours effectué par un joueur sur un site de plusieurs machines de jeux qui sont reliées à un serveur centralisé comportant un répertoire de compte joueurs, ce système comprenant un terminal enregistreur relié audit serveur, caractérisé en ce qu'il comporte les étapes consistant à :

- enregistrer le joueur au moyen du terminal enregistreur en recevant de celui-ci un montant de jeu et en créant un code personnalisé unique mis en mémoire dans un compte joueurs du serveur en corrélation avec ledit montant de jeu, et en délivrant au joueur un support passif pourvu dudit code,
- identifier le joueur se présentant sur une machine de jeu par la lecture du code porté par le support passif,
- vérifier dans le serveur le montant de jeu disponible dans le compte joueurs corrélé audit code,
- autoriser ou refuser l'accès à la machine de jeu,
- créditer ou débiter le compte joueurs en fonction des gains ou des pertes de celui-ci, de façon à maintenir à jour après chaque jeu, le montant de jeu disponible,
- régler au joueur à la fin d'une session de jeu le montant de jeu disponible.

[0015] On comprend que la présente invention est particulièrement intéressante en ce que le support portant le code n'a pas de valeur propre, ce qui est intéressant sur le plan des coûts de mise en oeuvre et de gestion du système, en regard notamment des dispositifs à carte à puce de l'état antérieur de la technique. Un autre avantage est que, même si l'utilisateur perd son ticket ou le détruit par inadvertance, il sera possible, après bien entendu les vérifications d'usage, de lui en délivrer un autre du montant de jeu disponible enregistré dans la mémoire.

[0016] On décrira ci-après, à titre d'exemple non limitatif, une forme d'exécution de la présente invention, en référence au dessin annexé sur lequel :

- la figure 1 est une vue schématique générale montrant l'agencement des divers éléments d'un système de gestion et de contrôle sécurisé suivant l'invention,

- la figure 2 est une vue schématique d'un terminal enregistreur utilisé dans le système suivant l'invention,
- la figure 3a est une vue externe d'une machine à sous utilisée suivant l'invention,
- la figure 3b est une vue schématique des éléments électroniques internes de la machine à sous représentée sur la figure 3a,
- la figure 4 est un second exemple d'une machine de jeu, à savoir un roulette, utilisée dans le système suivant l'invention,
- la figure 5 est une vue schématique d'une variante d'un terminal enregistreur utilisé dans le système suivant l'invention,
- la figure 6 est une vue schématique d'une variante de mise en oeuvre d'une machine à sous,

[0017] Le système suivant l'invention qui est représenté sur la figure 1 est constitué d'un serveur 1 comportant une mémoire 2 pourvue d'une base de données renfermant un compte joueurs, qui est relié par une ligne de transmission de données 3, pouvant être une liaison sans fil, à des machines de jeu constituées par exemple par des machines à sous 4 et par une table de roulette électronique 5.

[0018] Le serveur 1 est également relié, par une ligne de transmission de données 6, à un terminal enregistreur 8 qui, ainsi que représenté également sur la figure 2, comprend une imprimante 10 destinée à délivrer des tickets de jeu 12, ainsi qu'un lecteur 14 apte à recevoir les billets de banque 15 ainsi que les tickets de jeu 12. Le terminal 8 comprend préférentiellement un microordinateur 16 qui est notamment pourvu de moyens aptes à gérer les différentes communications avec le serveur 1. Dans une variante représentée sur la figure 1 ce terminal enregistreur peut également être constitué d'une borne automatique 8'.

[0019] Le terminal 8 est également pourvu d'un codeur, notamment constitué d'un générateur de nombres aléatoires et de moyens de vérification permettant de contrôler qu'il n'existe pas lors d'une même session de jeu deux joueurs disposant d'un code identique.

[0020] Le microordinateur 16 comporte par ailleurs des moyens aptes à envoyer au serveur 1, le montant payé par le joueur (qui constitue alors le montant de jeu disponible), ainsi que le code unique généré qui est corrélié à celui-ci. Il comporte également des moyens permettant, via l'imprimante 10, d'imprimer ce code sur le ticket 12 par exemple sous forme de code-barres 13.

[0021] Dans ces conditions, en début d'une session de jeu, le joueur se présente devant le terminal enregistreur 8 et introduit dans le lecteur/récepteur de billets 14 de celui-ci un ou plusieurs billets de banque 15 représentant le montant qu'il souhaite consacrer à sa future session de jeu, et ce montant est lu par le lecteur/récepteur 14, puis le générateur de code, édite le code unique qui est corrélié à ce montant, et ces deux paramètres sont envoyés, par la ligne de transmission de données 6, dans

le compte joueurs de la mémoire 2 du serveur 1. Dans le même temps l'imprimante 10 édite, à l'attention du joueur, un ticket 12 portant le code imprimé, notamment sous forme de code-barres 13.

[0022] Le joueur peut dès lors se diriger vers l'une quelconque des machines de jeux 4 ou 5 qu'il a choisi puis, par la suite, changer de machine s'il le souhaite au cours de sa session de jeu, et ceci tout en conservant le même ticket 12.

[0023] Dans un premier exemple de mise en oeuvre de l'invention la machine de jeu est constituée d'une machine à sous 4, qui est représentée sur les figures 3a et 3b. Cette machine à sous est constituée d'une structure 20 à l'intérieur de laquelle sont disposés ses moyens de gestion et qui supporte un écran d'affichage 22 représentant les cylindres rotatifs 23 de toute machine à sous, un écran d'affichage des scores 24 et des boutons de commande 25. Elle comporte par ailleurs un lecteur/récepteur de billets 26, de même type que le lecteur 14 c'est-à-dire qui est apte à admettre et lire aussi bien les tickets 12 que les billets de banque 15.

[0024] Le lecteur/récepteur 26 est relié à l'ensemble de gestion électronique 28 qui assure à la fois la gestion du fonctionnement de la machine à sous, et qui est connu en lui-même, mais également la gestion propre des nouvelles fonctions introduites par la présente invention. Cet ensemble de gestion électronique est ainsi en communication avec le serveur 1 par la ligne de transmission de données 6 afin, dès la lecture du ticket de jeu 12 effectuée, de rechercher dans le compte joueurs de la mémoire 2 le code unique et le montant avec lequel il est en corrélation et de renvoyer ce dernier vers la machine 4 où l'écran d'affichage 24 affiche ce montant, c'est-à-dire le montant de jeu disponible. Si ce montant est positif le joueur a la possibilité d'engager celui-ci au cours d'une partie. A l'issue de celle-ci le joueur peut demander la collecte des sommes éventuellement gagnées en appuyant sur un bouton de commande approprié et la valeur du gain où de la perte est envoyé vers le serveur 1 qui fait le bilan, et inscrit dans le compte joueur de la mémoire 2 le nouveau montant de jeu disponible en corrélation avec le code, et l'affiche sur l'écran d'affichage 24 de la machine, et le ticket 12 est restitué au joueur. Ce dernier a la possibilité soit de rejouer sur la même machine et dans ce cas un processus identique se déroule, soit de changer de machine, soit de terminer sa session de jeu. Si, en cours de partie, le montant de jeu disponible devient nul l'ensemble de gestion 28 bloque la machine et invite le joueur à introduire un nouveau montant de jeu dans le lecteur/récepteur 26. Si le joueur ne le fait pas la session de jeu est interrompue jusqu'à ce que le joueur alimente de nouveau le montant en cours, ou décide d'arrêter de jouer.

[0025] Si le joueur change de machine la séance de jeu se déroule sur la nouvelle machine de la même façon, à partir du nouveau montant de jeu disponible enregistré dans la mémoire 2 du serveur 1, et à partir du même ticket de jeu 12.

[0026] Lorsque le joueur souhaite clôturer sa session de jeu, il introduit son ticket 12 dans le terminal enregistreur 8 qui lit son code 13 et adresse celui-ci au serveur qui, comme précédemment, va lire dans le compte joueurs de la mémoire 2 le montant de jeu disponible en corrélation avec le code, et ce montant est renvoyé vers le terminal enregistreur 8 où il est affiché à fin de règlement au joueur.

[0027] Le ticket 12 peut ensuite être détruit et ceci sans préjudice aussi bien pour le joueur que pour le casino, puisque sa valeur intrinsèque est négligeable.

[0028] Dans une variante de mise en oeuvre de l'invention le serveur 1 pourra posséder des moyens de vérification permettant de contrôler l'admission des joueurs, c'est-à-dire de leur refuser l'accès à une machine de jeu particulière ou à l'ensemble des machines d'un site de jeu s'ils satisfont à une ou plusieurs conditions spécifiques données. Par exemple utilisation du ticket de jeu un certain nombre de fois ou pendant une durée déterminée, perte d'argent atteignant un montant plafond, montant de jeu disponible insuffisant, etc...

[0029] Bien que le mode de fonctionnement du système de gestion de machines de jeu suivant l'invention ait été décrit en regard de machines à sous 4, il peut bien entendu être utilisé avec de nombreux autres types de machines de jeu, ainsi que représenté sur les figures 1 et 4, où la machine de jeu est constituée d'une roulette électronique 5.

[0030] Cette roulette 5 est constituée d'une structure 20' qui supporte un cylindre de jeu 30 et renferme un ensemble de gestion électronique 28' comprenant, ainsi que dans le cas des machines à sous, des moyens de gestion propres à la roulette électronique, connus en eux-mêmes, et des moyens de gestion des diverses fonctions relatives à la présente invention. L'ensemble de gestion 28' est en communication avec un lecteur/récepteur 26' apte à lire à la fois les tickets 12 et les billets de banque 15, ainsi qu'avec un compteur afficheur 32. Le fonctionnement d'une telle machine de jeu est identique à celui décrit précédemment pour les machines à sous 4.

[0031] Il est possible en tant que de besoin d'augmenter le niveau de sécurité procuré par le système suivant la présente invention, notamment en lui adjoignant des moyens de contrôle de type biométrique. On pourra ainsi, lors de la phase d'enregistrement du joueur, prendre une empreinte biométrique de celui-ci, et notamment une empreinte digitale, et doter certaines ou la totalité des machines de jeu de moyens de lecture d'une telle empreinte.

[0032] On a représenté sur la figure 5 un tel mode de mise en oeuvre dans lequel le terminal enregistreur 8 ou 8' est pourvu à la fois, d'une imprimante 10, d'un lecteur/récepteur de billets 14 et de tickets 12 et d'un capteur d'empreinte biométrique 31. Dans ces conditions, dès que le joueur a d'une part versé le montant de jeu et, d'autre part, posé son doigt sur le capteur d'empreinte 31 le code unique est généré, puis est imprimé sur le ticket 12 et celui-ci, ainsi que précédemment, est délivré au joueur, et les trois paramètres, à savoir le montant de

jeu, le code unique et les caractéristiques biométriques sont adressés en corrélation entre eux dans le compte joueurs de la mémoire 2 du serveur 1.

[0033] Dès lors la suite du fonctionnement du système se déroule sensiblement ainsi que décrit précédemment. Dans une telle configuration, ainsi que représenté sur la figure 6, certaines machines de jeu seront pourvues à la fois d'une part d'un lecteur de ticket/récepteur de billets 26 et, d'autre part, d'un capteur d'empreinte 31 contrôlés par un ensemble de gestion de données 28".

[0034] On comprend que dans un tel mode de mise en oeuvre la sécurité ainsi donnée au joueur est maximale dans la mesure où il interdit à un tiers en possession du ticket 12 de pouvoir avoir accès de manière induue à une machine de jeu et/ou de se faire régler le montant d'un ticket qui ne lui appartient pas. A l'inverse un tel système permet également, si on le souhaite, d'autoriser une plus grande souplesse d'utilisation pour le joueur. Le système permet ainsi d'autoriser le joueur à utiliser, suivant son libre choix, soit le ticket 12 soit l'empreinte biométrique pour obtenir l'accès à une machine de jeu.

Revendications

1. Système de gestion et de contrôle sécurisé du parcours effectué par un joueur sur un site de plusieurs machines de jeux (4,5) qui sont reliées à un serveur centralisé (1) comportant un répertoire de compte joueur, ce système comprenant un terminal enregistreur (8,8') relié audit serveur (1), **caractérisé en ce que** :

- le terminal enregistreur (8,8') comprend des moyens aptes à recevoir un montant de jeu et à ouvrir une session de jeu en délivrant au joueur un support passif portant un code unique personnalisé restant inchangé pendant au moins une session de jeu, et à enregistrer dans le compte joueur du serveur le montant de jeu qui est disponible corrélé audit code,
- chacune des machines de jeu comporte des moyens aptes à lire le code du support passif et, en corrélation avec ce code, d'une part être en mesure de lire à tout moment ledit montant de jeu disponible et, d'autre part, maintenir à jour dans le compte joueurs de la mémoire du serveur ledit montant de jeu disponible en fonction des gains ou des pertes du joueur,
- il comporte des moyens aptes à autoriser ou interdire le jeu en fonction de règles spécifiques.

2. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant la revendication 1, **caractérisé en ce que** le support passif (12,17) est constitué d'un support en matériau léger et souple tel que notamment du papier ou du carton.

3. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant la revendication 2, **caractérisé en ce que** le support passif est constitué d'un ticket.

4. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant l'une des revendications précédentes, **caractérisé en ce que** ledit code est porté sur le support passif sous forme d'un code-barre.

5. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant l'une des revendications précédentes, **caractérisé en ce que** au moins une machine de jeu comporte des moyens aptes à recevoir un montant de jeu et à mettre à jour le montant de jeu disponible dans un compte joueur du serveur en corrélation avec ledit code.

6. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant l'une des revendications précédentes **caractérisé en ce qu'il** comporte un terminal (8,8') apte, après la lecture du code supporté par le support passif, à fermer une session de jeu.

7. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant la revendication 6, **caractérisé en ce que** le terminal (8,8') apte à fermer la session de jeu est le même que celui ayant effectué l'ouverture de celle-ci.

8. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant l'une des revendications 6 ou 7 **caractérisé en ce que** le terminal comporte des moyens permettant de payer le joueur après lecture du code supporté par le support passif et lecture dans le serveur dudit montant de jeu disponible.

9. Système de gestion et de contrôle sécurisé suivant l'une des revendications précédentes **caractérisé en ce que** le terminal enregistreur (8,8') et au moins une machine de jeu (4,5) comportent des moyens de lecture (31) d'au moins un paramètre biométrique du joueur.

10. Procédé de gestion et de contrôle sécurisé du parcours effectué par un joueur sur un site de plusieurs machines de jeux (4,5) qui sont reliées à un serveur centralisé (1) comportant un répertoire de compte joueurs, ce système comprenant un terminal enregistreur (8,8') relié audit serveur (1), **caractérisé en ce qu'il** comporte les étapes consistant à :

- enregistrer le joueur au moyen du terminal enregistreur en recevant de celui-ci un montant de jeu et en créant un code personnalisé unique mis en mémoire dans un compte joueurs du serveur en corrélation avec ledit montant de jeu, et en délivrant au joueur un support passif pourvu dudit code,
- identifier le joueur se présentant sur une ma-

chine de jeu par la lecture du code porté par le support passif,

- vérifier dans le serveur le montant de jeu disponible dans le compte joueurs corrélé audit code,

5

- autoriser ou refuser l'accès à la machine de jeu,

- créditer ou débiter le compte joueurs en fonction des gains ou des pertes de celui-ci, de façon à maintenir à jour après chaque jeu, le montant de jeu disponible,

10

- régler au joueur à la fin d'une session de jeu le montant de jeu disponible.

15

20

25

30

35

40

45

50

55

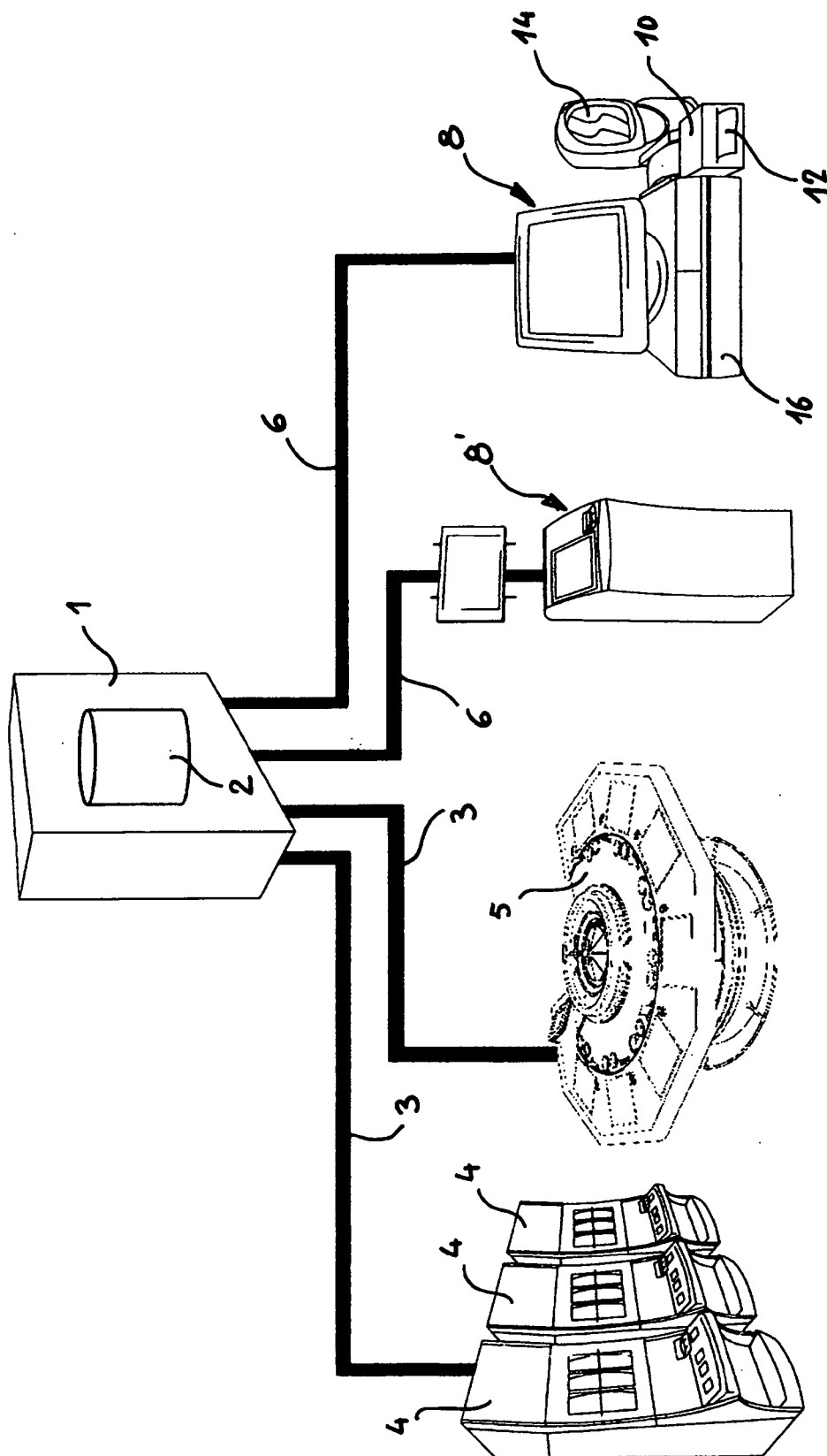


FIG 1

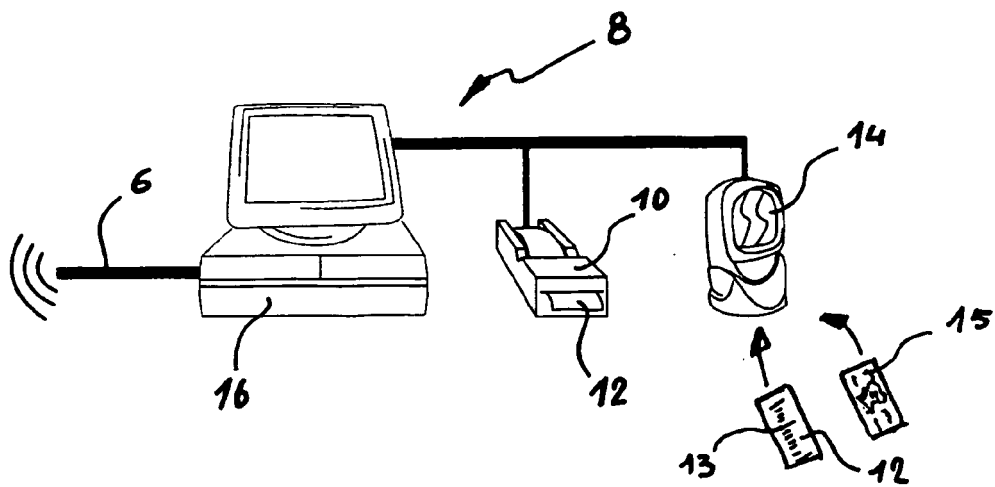


FIG 2

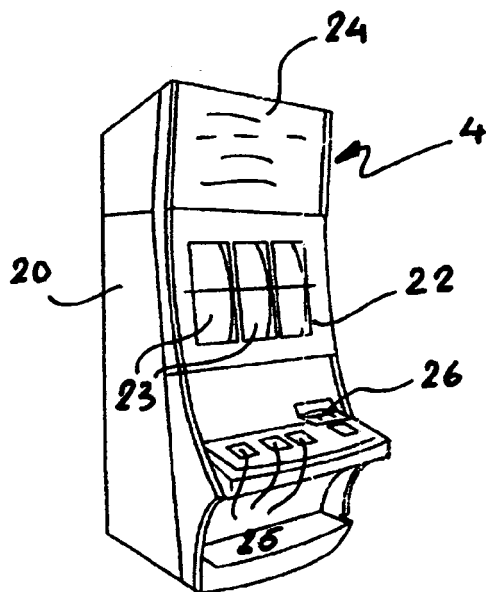


FIG 3a

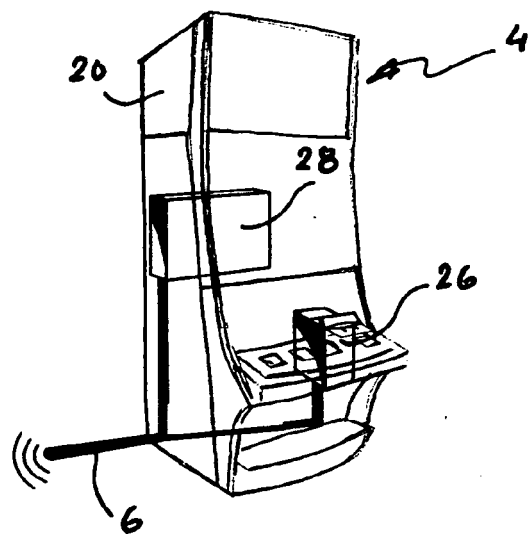


FIG 3b

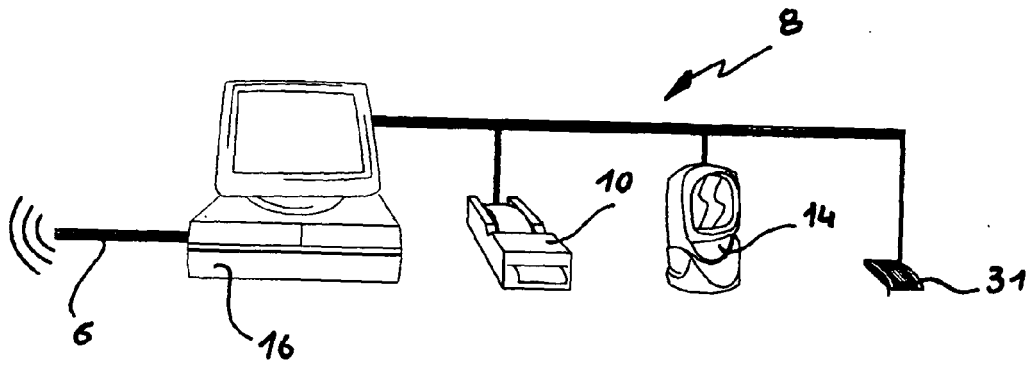
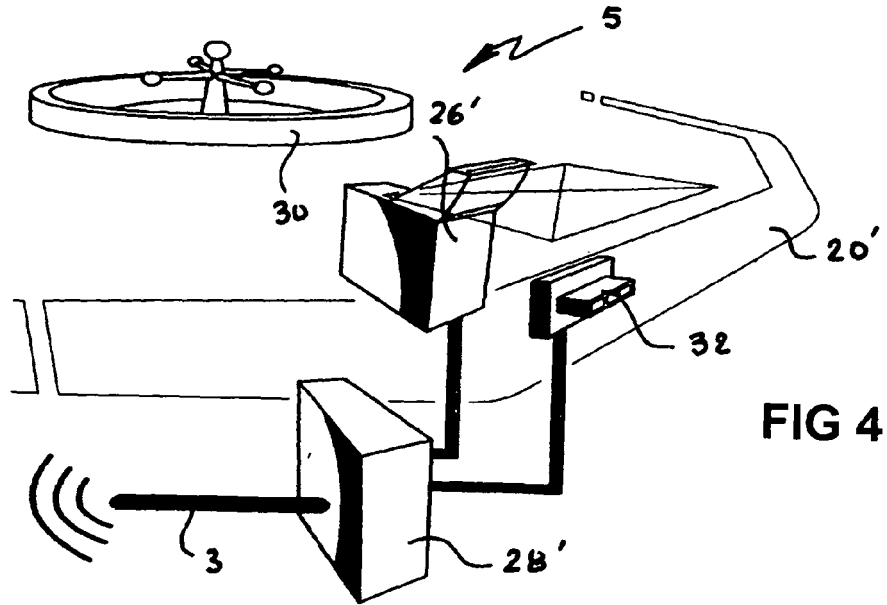
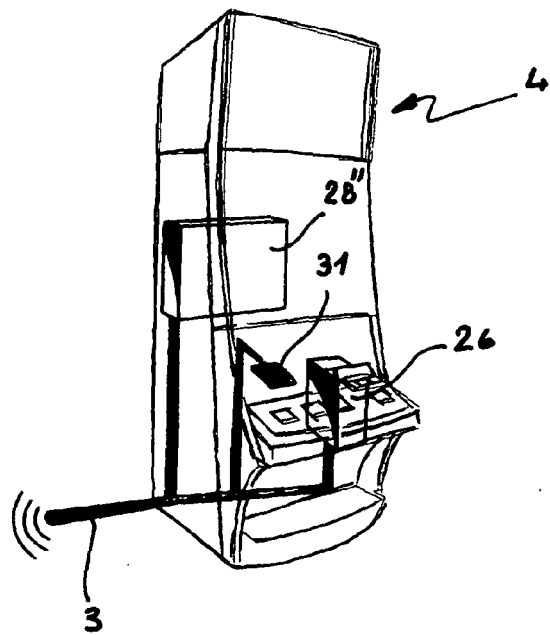


FIG 5

FIG 6





Office européen
des brevets

RAPPORT DE RECHERCHE EUROPEENNE

Numéro de la demande
EP 08 29 0055

DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS			
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	Revendication concernée	CLASSEMENT DE LA DEMANDE (IPC)
X	US 2005/233802 A1 (GATTO JEAN-MARIE [GB] ET AL) 20 octobre 2005 (2005-10-20) * alinéa [0005] - alinéa [0011] * * alinéa [0016] * * alinéa [0030] - alinéa [0037] *	1-4,6-8, 10	INV. G07F17/32
Y	* alinéas [0006], [0007], [0019] * -----	5,9	
Y	WO 2004/111954 A (ARISTOCRAT TECHNOLOGIES AU [AU]; MUIR ROBERT LINLEY [AU]) 23 décembre 2004 (2004-12-23) * page 4, ligne 33 - page 5, ligne 35 * * page 6, ligne 33 - page 8, ligne 21 * * page 10, ligne 20 - page 10, ligne 26 * -----	5	
Y	US 6 709 333 B1 (BRADFORD RUSSEL TOWER [US] ET AL) 23 mars 2004 (2004-03-23) * colonne 1, ligne 21 - colonne 1, ligne 40 * * colonne 2, ligne 40 - colonne 2, ligne 61 * * colonne 3, ligne 3 - colonne 4, ligne 2 * * colonne 5, ligne 16 - colonne 5, ligne 43 * * colonne 6, ligne 49 - colonne 6, ligne 58 * * colonne 8, ligne 22 - colonne 8, ligne 45 * * colonne 13, ligne 19 - colonne 13, ligne 66 * * colonne 22, ligne 25 - colonne 22, ligne 48 * ----- -/--	9	
Le présent rapport a été établi pour toutes les revendications			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (IPC) G07F
Lieu de la recherche Munich		Date d'achèvement de la recherche 4 juin 2008	Examineur Aupiais, Brigitte
CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet antérieur, mais publié à la date de dépôt ou après cette date D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant	

5

EPO FORM 1503 03.02 (P04C02)



DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS			
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	Revendication concernée	CLASSEMENT DE LA DEMANDE (IPC)
Y	US 6 607 441 B1 (ACRES JOHN F [US]) 19 août 2003 (2003-08-19) * colonne 4, ligne 26 - colonne 7, ligne 2 * * colonne 8, ligne 13 - colonne 8, ligne 15 *	5,9	
A	WO 01/82176 A (GAMING SYSTEM TECHNOLOGIES LLC [US]) 1 novembre 2001 (2001-11-01) * page 3, ligne 22 - page 4, ligne 2 * * page 4, ligne 23 - page 7, ligne 2 *	1-10	
A	WO 03/035195 A (CYBERSCAN TECH INC [US]) 1 mai 2003 (2003-05-01) * page 5, ligne 23 - page 12, ligne 7 *	1-10	
A	US 2002/111206 A1 (VAN BALTZ F [US] ET AL BALTZ VAN F [US] ET AL) 15 août 2002 (2002-08-15) * alinéa [0003] * * alinéa [0019] - alinéa [0034] *	1-10	
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (IPC)
Le présent rapport a été établi pour toutes les revendications			
Lieu de la recherche Munich		Date d'achèvement de la recherche 4 juin 2008	Examineur Aupiais, Brigitte
CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intermédiaire		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet antérieur, mais publié à la date de dépôt ou après cette date D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons & : membre de la même famille, document correspondant	

5

EPO FORM 1503 03.82 (P04C02)

**ANNEXE AU RAPPORT DE RECHERCHE EUROPEENNE
RELATIF A LA DEMANDE DE BREVET EUROPEEN NO.**

EP 08 29 0055

La présente annexe indique les membres de la famille de brevets relatifs aux documents brevets cités dans le rapport de recherche européenne visé ci-dessus.
Lesdits membres sont contenus au fichier informatique de l'Office européen des brevets à la date du
Les renseignements fournis sont donnés à titre indicatif et n'engagent pas la responsabilité de l'Office européen des brevets.

04-06-2008

Document brevet cité au rapport de recherche		Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)	Date de publication
US 2005233802	A1	20-10-2005	AU 2005233086 A1	27-10-2005
			CA 2557892 A1	27-10-2005
			EP 1740280 A2	10-01-2007
			US 2007167222 A1	19-07-2007
			US 2007218981 A1	20-09-2007
			WO 2005099846 A2	27-10-2005

WO 2004111954	A	23-12-2004	EP 1636769 A1	22-03-2006

US 6709333	B1	23-03-2004	AUCUN	

US 6607441	B1	19-08-2003	AU 761822 B2	12-06-2003
			AU 2497499 A	04-11-1999
			CA 2270029 A1	28-10-1999

WO 0182176	A	01-11-2001	AU 5547901 A	07-11-2001
			US 7107245 B1	12-09-2006

WO 03035195	A	01-05-2003	US 2003078094 A1	24-04-2003

US 2002111206	A1	15-08-2002	US 6676515 B1	13-01-2004
			US 2002128059 A1	12-09-2002

EPO FORM P0480

Pour tout renseignement concernant cette annexe : voir Journal Officiel de l'Office européen des brevets, No.12/82

RÉFÉRENCES CITÉES DANS LA DESCRIPTION

Cette liste de références citées par le demandeur vise uniquement à aider le lecteur et ne fait pas partie du document de brevet européen. Même si le plus grand soin a été accordé à sa conception, des erreurs ou des omissions ne peuvent être exclues et l'OEB décline toute responsabilité à cet égard.

Documents brevets cités dans la description

- FR 2762118 A [0002]
- WO 0182176 A [0006]