



(11)

EP 2 349 511 B9

(12)

FASCICULE DE BREVET EUROPEEN CORRIGÉ

(15) Information de correction:

Version corrigée no 1 (W1 B1)**Corrections, voir****Description Paragraphe(s) 14, 17, 18, 19****Revendications FR 10**

(48) Corrigendum publié le:

17.04.2013 Bulletin 2013/16

(45) Date de publication et mention

de la délivrance du brevet:

05.12.2012 Bulletin 2012/49(21) Numéro de dépôt: **09818806.3**(22) Date de dépôt: **02.10.2009**

(51) Int Cl.:

A63F 3/06 (2006.01)**G06K 7/10 (2006.01)****G07F 17/32 (2006.01)****G07G 1/00 (2006.01)****G07G 1/01 (2006.01)**

(86) Numéro de dépôt international:

PCT/EP2009/062850

(87) Numéro de publication internationale:

WO 2010/040697 (15.04.2010 Gazette 2010/15)**(54) TERMINAL DE PRISE DE JEU A CAMERA NUMERIQUE****SPIELTERMINAL MIT DIGITALKAMERA****GAMBLING TERMINAL HAVING A DIGITAL CAMERA**

(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 MK MT NL NO PL
PT RO SE SI SK SM TR**

(30) Priorité: **06.10.2008 FR 0856755**

(43) Date de publication de la demande:

03.08.2011 Bulletin 2011/31(73) Titulaire: **MORPHO****75015 Paris (FR)**(72) Inventeur: **CHAUSSADE, Xavier****F-75015 Paris (FR)**(74) Mandataire: **Regimbeau****20, rue de Chazelles****75847 Paris Cedex 17 (FR)**

(56) Documents cités:

EP-A- 0 240 203 EP-A- 1 486 236**WO-A-95/10098 GB-A- 2 226 252****GB-A- 2 377 389 US-A- 5 256 863**

Il est rappelé que: Dans un délai de neuf mois à compter de la publication de la mention de la délivrance du brevet européen au Bulletin européen des brevets, toute personne peut faire opposition à ce brevet auprès de l'Office européen des brevets, conformément au règlement d'exécution. L'opposition n'est réputée formée qu'après le paiement de la taxe d'opposition. (Art. 99(1) Convention sur le brevet européen).

Description

DOMAINE TECHNIQUE

[0001] L'invention concerne un terminal de prise de jeu, du type comprenant un support destiné à recevoir un document de jeu et une caméra apte à acquérir une image du document de jeu.

ETAT DE LA TECHNIQUE

[0002] Les terminaux de prise de jeu ont pour fonction d'enregistrer la participation des utilisateurs aux jeux de hasard, de délivrer des reçus et d'identifier les gagnants de ces jeux. Ces terminaux sont généralement installés dans des points de vente chez des détaillants (notamment des buralistes), et sont reliés à un serveur central distant géré par un exploitant du jeu. Le serveur central permet d'enregistrer et de centraliser les paris.

[0003] Par « utilisateur », on désigne une personne qui participe au jeu en formulant un pari dans l'espoir de récolter un gain.

[0004] Par « opérateur », on désigne une personne qui enregistre des paris pour le compte d'un exploitant du jeu.

[0005] On connaît des terminaux de prise de jeu comprenant des moyens d'acquisition d'image, une unité de traitement, un écran tactile et une imprimante.

[0006] Pour enregistrer un pari, un utilisateur remet un bulletin de jeu à l'opérateur. L'opérateur introduit le bulletin dans le terminal. Le terminal acquiert une image du bulletin de jeu. L'unité de traitement détecte les informations inscrites sur le bulletin de jeu et transmet ces informations au serveur central distant pour enregistrement. Le serveur central enregistre le pari et renvoie au terminal un numéro d'enregistrement. Le terminal édite un reçu de jeu qui est remis à l'utilisateur.

[0007] Pour connaître son gain, l'utilisateur doit à nouveau remettre le reçu de jeu à un opérateur. L'opérateur introduit le reçu dans le terminal. Le terminal acquiert une image du reçu. L'unité de traitement détecte le numéro d'enregistrement inscrit sur le reçu et interroge le serveur central distant. Le serveur central renvoie au terminal le résultat des gains de l'utilisateur.

[0008] L'écran tactile permet à l'opérateur du point de vente de sélectionner un jeu lors de l'enregistrement de la transaction, de visualiser ou de corriger les informations détectées, et de commander la transaction.

[0009] Dans certains terminaux, les moyens d'acquisition d'image sont formés d'un scanner à défilement.

[0010] L'opérateur fait passer le bulletin de jeu ou le reçu dans le scanner du terminal. Le document défile dans le scanner et est déposé dans un réceptacle.

[0011] Il a également été proposé des terminaux dans lesquels les moyens d'acquisition d'image comprennent une caméra numérique.

[0012] Dans ces terminaux, le bulletin est simplement déposé par l'opérateur sur une surface d'un support et une image du bulletin est acquise par une caméra nu-

mérique. Ces terminaux permettent d'acquérir une image du bulletin de jeu de manière rapide.

[0013] Cependant, ces derniers terminaux ne permettent pas toujours de détecter les informations figurant sur les bulletins de jeu de façon fiable. Ce problème peut découler d'un mauvais positionnement du bulletin par rapport à la caméra.

[0014] Le document WO 2006/099504 A2 décrit un terminal de prise de jeu comprenant une caméra et une source de lumière projetant un motif sur le bulletin de jeu. L'opérateur s'aide du motif projeté comme repère pour positionner correctement le bulletin de jeu par rapport à la caméra. Le document US-A-5 256 863 décrit un terminal de prise de jeu, comprenant un support destiné à recevoir un document de jeu attribué à un utilisateur et un lecteur de code-barres apte à acquérir une image du document de jeu lorsque le document de jeu est placé sur le support.

[0015] Le document EP-A-0 240 203 décrit un terminal de prise de jeu utilisant une camera pour prendre une image des documents de jeu.

[0016] Le problème de détection précité peut également être dû à des défauts de planéité du bulletin qui entraînent des distorsions dans l'image acquise.

[0017] De plus, les terminaux à caméra numérique sont particulièrement sensibles à la lumière parasite provenant du milieu environnant.

[0018] Par ailleurs, quelle que soit la technique d'acquisition d'image utilisée, c'est toujours l'opérateur du point de vente qui manipule le bulletin de jeu ou le reçu et qui l'introduit dans le terminal. Il n'est donc pas toujours possible pour l'utilisateur de contrôler l'ensemble des différentes opérations effectuées par l'opérateur.

[0019] Or un opérateur malveillant peut substituer au reçu remis par le joueur un autre reçu.

[0020] C'est pourquoi, il existe également des terminaux vérificateurs installés dans les points de vente, qui permettent aux utilisateurs de vérifier par eux-mêmes, si leurs reçus de jeu sont gagnants. L'utilisateur place son reçu sous un lecteur de code à barres du terminal vérificateur, le terminal interroge le serveur central et un message apparaît alors sur un écran indiquant si le reçu est gagnant. Si c'est le cas, le joueur présente alors son reçu à l'opérateur pour paiement.

[0021] A l'exception des terminaux vérificateurs, limités dans leurs fonctions, les terminaux de jeu actuels sont utilisés uniquement par des opérateurs agissant pour le compte de l'exploitant du jeu. Cela entraîne un manque de transparence d'une partie de la transaction vis-à-vis de l'utilisateur, notamment lors de la vérification des reçus avant paiement.

PRESENTATION DE L'INVENTION

[0022] Un but de l'invention est de permettre aux utilisateurs de mieux contrôler les transactions.

[0023] Ce problème est résolu dans le cadre de la présente invention grâce à un terminal de prise de jeu, com-

tenant un support destiné à recevoir un document de jeu attribué à un utilisateur et une caméra apte à acquérir une image du document de jeu lorsque le document de jeu est placé sur le support, le terminal présentant un premier côté destiné à faire face à un opérateur et un deuxième côté, opposé au premier côté et destiné à faire face à l'utilisateur, dans lequel le terminal présente une première ouverture agencée sur le premier côté et une deuxième ouverture agencée du deuxième côté, de sorte que le document de jeu est visible simultanément par l'opérateur et par l'utilisateur pendant l'acquisition de l'image.

[0024] Avec un tel terminal, le document de jeu est visible par l'utilisateur afin que l'utilisateur puisse facilement contrôler le déroulement de l'opération d'acquisition.

[0025] Par « document de jeu », on désigne tout document destiné à être lu par un terminal de prise de jeu, tel qu'un bulletin de jeu sur lequel un utilisateur inscrit les données du pari ou un reçu de jeu édité par un terminal de prise de jeu récapitulant les données du pari.

[0026] Le terminal peut présenter les caractéristiques suivantes :

- le terminal comprend une cavité, le support s'étendant à l'intérieur de la cavité, et la cavité est accessible par l'opérateur et par l'utilisateur via la première ouverture, respectivement la deuxième ouverture,
- le terminal comprend des moyens d'interface utilisateur orientés de sorte que l'utilisateur visualise des informations affichées sur les moyens d'interface,
- les moyens d'interface utilisateur comprennent un écran tactile permettant à l'utilisateur de valider et/ou de corriger les informations affichées,
- le terminal comprend une unité de traitement, l'unité de traitement étant apte, à partir de l'image acquise, à extraire des informations figurant sur le document de jeu,
- le terminal comprend un dispositif d'éclairage apte à projeter sur le document de jeu un motif de référence, et une unité de traitement apte à corriger l'image acquise en fonction d'une déformation du motif présent dans l'image acquise,
- le terminal comprend des moyens pour plaquer le document de jeu sur le support,
- le terminal comprend un boîtier dans lequel sont logés le support, la caméra et une unité de traitement,
- l'unité de traitement est agencée sous le support,
- le terminal comprend une enceinte délimitant une cavité dans laquelle s'étend le support,
- le terminal comprend des parois latérales s'étendant de part et d'autre de la première et de la deuxième ouvertures,
- l'écran occupe au moins en partie de la lumière émise en direction du support.

DESCRIPTION DES DESSINS

[0027] D'autres caractéristiques et avantages ressortiront encore de la description qui suit, laquelle est purement illustrative et non limitative et doit être lue en regard des figures annexées, parmi lesquelles :

- la figure 1 représente de manière schématique un système de jeu,
- la figure 2 représente schématiquement différents équipements d'un terminal de prise de jeu,
- les figures 3 et 4 représentent de manière schématique, en perspective, un terminal de prise de jeu conforme à un mode de réalisation de l'invention,
- la figure 5 représente de manière schématique, en perspective le terminal sans les écrans,
- les figures 6 et 7 représentent de manière schématique des étapes d'un procédé de prise de jeu et des étapes d'un procédé de vérification de gain.

DESCRIPTION DETAILLEE D'UN MODE DE REALISATION

[0028] Sur la figure 1, le système de jeu comprend un serveur central 10 géré par un exploitant du jeu et une pluralité de terminaux de prise de jeu 1, 2,... N localisés dans différents points de vente chez des détaillants. Les terminaux de prise de jeu sont aptes à échanger des données avec le serveur central 10 distant via un réseau de communication 30.

[0029] Les terminaux de prise de jeu 1, 2,... N permettent de collecter les paris. Le serveur central 10 enregistre et de centralise l'ensemble des paris collectés par les terminaux de prise de jeu.

[0030] Sur la figure 2, le terminal de prise de jeu 1 comprend schématiquement un boîtier 3, un support 63, des moyens d'acquisition d'image sous la forme d'une caméra numérique 31, une source de lumière 32, une unité de traitement 33, une interface opérateur sous la forme d'un écran tactile 12, une interface utilisateur sous la forme d'un écran tactile 22, des moyens d'édition de reçu sous la forme d'une imprimante 34 et une interface de communication 35 pour échanger des données avec le serveur central distant. Le support, les moyens d'acquisition d'image, la source de lumière, les moyens d'édition et l'interface de communication sont logés dans le boîtier 3.

[0031] Sur les figures 3 à 5, le terminal 4 de prise de jeu est symétrique par rapport à un plan P. Le plan P divise le terminal 4 en une première partie 41 (partie avant) s'étendant d'un côté du plan P, et une deuxième partie 42 (partie arrière) s'étendant d'un autre côté du plan P. La première partie 41 présente un premier côté 11 (côté avant) destinée à faire face à un opérateur et la deuxième partie 42 présente un deuxième côté 21 (côté arrière) destiné à faire face à l'utilisateur. Ainsi, le terminal 4 peut être utilisé indifféremment par l'opérateur et par l'utilisateur.

[0032] Le terminal de prise de jeu 4 comprend le boîtier 3 et les deux écrans tactiles 12 et 22 surmontant le boîtier 3. Le boîtier 3 comprend une paroi avant 13 formant le premier côté, une paroi arrière 23 formant le deuxième côté et deux parois latérales 43. Les parois 13, 23, 43 définissent une enceinte entourant une cavité 53 de présentation d'un document de jeu.

[0033] Le terminal 4 comprend également le support de document 63 s'étendant à l'intérieur de la cavité 53. Le support 63 inclut une surface de réception sur laquelle peut être déposé un document de jeu attribué à un utilisateur pour acquisition.

[0034] La paroi avant 13 présente une première ouverture 14 et la paroi arrière 23 présente une deuxième ouverture 24, de sorte que la cavité 53 est accessible à la fois par l'opérateur via la première ouverture 14, et par l'utilisateur via la deuxième ouverture 24.

[0035] Lorsqu'un document de jeu est déposé sur le support 63 dans l'enceinte, le document est visible simultanément par l'opérateur et par l'utilisateur à travers les ouvertures 14, 24. Les manipulations du document effectuées par l'opérateur sont visibles par l'utilisateur et réciproquement.

[0036] Le boîtier 3 présente une partie inférieure 73 (ou base) et une partie supérieure 83. La partie inférieure 73 du boîtier renferme l'unité de traitement de données 33. La partie supérieure 3 du boîtier renferme la caméra numérique 31 et le dispositif d'éclairage 32. De plus, la partie supérieure 83 supporte les deux écrans tactiles 12 et 22.

[0037] La partie inférieure 73 (ou base) du boîtier 3 qui renferme l'unité de traitement est plus large que la partie supérieure qui supporte les deux écrans tactiles 12, 22. La base 73 assure ainsi une bonne stabilité du terminal 4 tandis que la partie supérieure 83 s'amincit pour présenter un encombrement minimal et laisser place aux écrans 12, 22.

[0038] Le boîtier 3 comprend, au niveau de sa partie supérieure 83, des moyens de fixation 15, 25 des écrans 12, 22 sur le boîtier 3. Les écrans 12, 22 sont agencés de part et d'autre du plan P de symétrie. Un premier écran 12 s'étend du premier côté 11 du boîtier 3 de manière à être visible par l'opérateur tandis qu'un deuxième écran 22 s'étend du deuxième côté 21 du boîtier 3 de manière à être visible par l'utilisateur lui faisant face. Les écrans 12, 22 permettent d'afficher des informations visualisées simultanément par l'opérateur et par l'utilisateur. En outre, l'opérateur et l'utilisateur peuvent chacun interagir avec leur écran respectif pour valider et/ou corriger les informations affichées.

[0039] Le premier écran 12 et le deuxième écran 22 s'étendent au dessus respectivement de la première ouverture 14 et de la deuxième ouverture 24. Dans cette configuration, l'opérateur et l'utilisateur peuvent chacun visualiser simultanément un écran 12, 22 et le document de jeu déposé sur le support 63.

[0040] Les premier et deuxième écrans 12, 22 sont inclinés par rapport au plan de symétrie P. Les écrans

12, 22 sont orientés pour permettre une visualisation et une utilisation confortables pour l'opérateur et l'utilisateur.

[0041] De plus, les écrans 12, 22 sont agencés pour occulter au moins en partie la lumière ambiante émise en direction du support 63, provenant notamment du plafond de la pièce dans laquelle est installé le terminal.

[0042] Ainsi les parois 13, 23, 43 de la cavité 53 et les écrans 12, 22 contribuent à couper les rayonnements lumineux parasites susceptibles de perturber l'acquisition d'image.

[0043] La caméra numérique 31 et le dispositif d'éclairage 32 sont logés dans la partie supérieure 83 du boîtier 3, au dessus du support 63. Le support 63 et la caméra 31 sont positionnés de part et d'autre de la cavité 53. La caméra 31 fait face au support 63 de manière à permettre l'acquisition d'une image du document de jeu.

[0044] Le dispositif d'éclairage 32 éclaire la surface de réception du support 63. En outre, le dispositif d'éclairage 32 projette sur le document de jeu un motif de référence (ou mire). L'unité de traitement est programmée pour exécuter un algorithme de redressement d'image permettant de corriger l'image acquise en fonction d'une déformation du motif de référence présent dans l'image acquise. Ainsi, lorsque le document de jeu n'est pas plan (le document présente des déformations, notamment dues à des plis), l'unité de traitement génère une image corrigée du document, ce qui améliore la fiabilité de l'extraction d'informations.

[0045] Enfin, le terminal 4 peut comprendre des moyens pour plaquer le document de jeu sur le support. Ces moyens peuvent par exemple comprendre un dispositif d'aspiration créant une dépression entre la surface de réception et le document, ou un dispositif de génération de charges électrostatiques.

[0046] Le terminal 4 présente l'avantage d'être monobloc : l'ensemble des équipements est logés ou supporté par un boîtier unique. Le terminal 4 est adapté pour être positionné entre l'opérateur et des utilisateurs dans un point de vente, sur un comptoir par exemple.

[0047] Pour participer à un jeu de hasard, tel qu'un jeu de loterie par exemple, un utilisateur remplit un bulletin de jeu. Sur le bulletin, figure par exemple une grille dans laquelle sont inscrits des numéros. L'utilisateur sélectionne des numéros en cochant des cases de la grille.

[0048] L'utilisateur porte le bulletin vers un point de vente. Comme cela est représenté sur la figure 6, l'utilisateur introduit le bulletin dans la cavité 53 du terminal 4 via la deuxième ouverture 24 et le dépose sur le support 63 (étape 101). Alternativement, l'utilisateur remet le bulletin à un opérateur et c'est l'opérateur qui introduit le document dans la cavité 53 du terminal 4 via la première ouverture 14. Dans le cas où l'utilisateur introduit lui-même le bulletin, il est assuré qu'aucune substitution de son bulletin n'a été opérée au moment de la présentation du bulletin.

[0049] L'unité de traitement 33 commande la caméra 31 pour que la caméra acquière une image du bulletin

de jeu (étape 102). L'acquisition peut être déclenchée automatiquement, par détection de la présence du bulletin sur le support, ou manuellement par l'opérateur.

[0050] Les données d'image acquises par la caméra 31 sont transmises à l'unité de traitement 33 pour être traitées. L'unité de traitement 33 extrait des données d'image des informations figurant sur le bulletin de jeu (étape 103). Ces informations comprennent notamment le type de jeu et les numéros sélectionnés par l'utilisateur figurant sur le bulletin.

[0051] Puis, l'unité de traitement commande les écrans 12, 22 pour afficher les informations extraites. Les écrans 12, 22 affichent simultanément les informations, de sorte que l'opérateur et l'utilisateur puissent les visualiser.

[0052] L'opérateur et/ou l'utilisateur ont la possibilité de vérifier et de corriger les informations affichées, avant de les valider (étape 104) grâce à l'écran tactile 12, 22.

[0053] Une fois que l'opérateur et/ou l'utilisateur ont validé les informations affichées, l'unité de traitement 33 transmet les informations au serveur central distant (étape 105). Le serveur central 10 enregistre les informations associées à la transaction, ces informations incluant les données de jeu ainsi que la date, l'heure de la transaction et le point de vente. Le serveur central 10 attribue un numéro à la transaction (étape 106). Le serveur central 10 transmet à l'unité de traitement 33 le numéro de transaction (étape 107).

[0054] Lorsqu'elle reçoit le numéro de transaction, l'unité de traitement 33 commande l'imprimante 34 pour l'impression d'un reçu récapitulatif sur lequel sont inscrites l'ensemble des données de la transaction et un code barre correspondant au numéro de transaction (étape 108).

[0055] L'opérateur remet à l'utilisateur le reçu qui fait foi de l'enregistrement de la participation de l'utilisateur au jeu.

[0056] Par la suite, l'utilisateur peut se rendre dans un point de vente pour vérifier si le reçu est gagnant. Comme cela est représenté sur la figure 7, l'utilisateur introduit le reçu dans la cavité 53 du terminal 4 via la deuxième ouverture 24 et le dépose sur le support 63 (étape 201). Alternativement, l'utilisateur remet le reçu à un opérateur, qui l'introduit dans la cavité 53 du terminal 4 via la première ouverture 14 et le dépose sur le support 63. Dans le cas où l'utilisateur introduit lui-même le reçu, il est assuré qu'aucune substitution de son reçu n'a été opérée au moment de la présentation du reçu.

[0057] L'unité de traitement 33 commande la caméra pour que la caméra acquière une image du reçu (étape 202). L'acquisition peut être déclenchée automatiquement, par détection de la présence du reçu sur le support, ou manuellement par l'opérateur.

[0058] Durant l'acquisition de l'image, le reçu reste visible pour l'utilisateur, grâce à la deuxième ouverture 24. L'utilisateur est donc assuré qu'aucune substitution de son reçu n'a été opérée.

[0059] Les données d'image acquises par la caméra

31 sont transmises à l'unité de traitement 33 pour être traitées. L'unité de traitement 33 corrige les données d'image et extrait des données d'image le type de jeu et le numéro de transaction. Le terminal 4 interroge le serveur central distant 10 (étape 203).

[0060] Le serveur central 10 contient l'ensemble des données des transactions réalisées par des utilisateurs pour un même jeu.

[0061] A partir du numéro de transaction, le serveur 10 détermine si le reçu est gagnant et détermine le cas échéant le montant du gain associé (étape 205). Le serveur 10 transmet le résultat au terminal 4 (étape 206).

[0062] Le terminal 10 reçoit le résultat et affiche le résultat sur les écrans 12, 22 (étape 207).

[0063] L'utilisateur peut suivre les différentes opérations effectuées par l'opérateur. Il peut en outre visualiser ou valider les informations affichées sur l'écran en même temps que l'opérateur.

[0064] Outre les documents de jeu, le terminal qui vient d'être décrit peut également être utilisé pour la reconnaissance et la vérification d'autres documents, notamment des documents sécurisés, tels que des billets de banque par exemple.

25

Revendications

1. Terminal (4) de prise de jeu, comprenant un support (63) destiné à recevoir un document de jeu attribué

30 à un utilisateur et une caméra (31) apte à acquérir une image du document de jeu lorsque le document de jeu est placé sur le support, le terminal (4) présentant un premier côté (11) destiné à faire face à un opérateur et un deuxième côté (21), opposé au premier côté (11), et destiné à faire face à l'utilisateur, dans lequel le terminal (4) présente une première ouverture (14) agencée sur le premier côté (11) et une deuxième ouverture (24) agencée du deuxième côté (21), de sorte que le document de jeu est visible simultanément par l'opérateur et par l'utilisateur pendant l'acquisition de l'image.

2. Terminal selon la revendication 1, comprenant une cavité (53), le support (63) s'étendant à l'intérieur de la cavité, et dans lequel la cavité (53) est accessible par l'opérateur et par l'utilisateur via la première ouverture (14), respectivement la deuxième ouverture (24).

50 3. Terminal selon l'une des revendications 1 ou 2, comprenant des moyens d'interface utilisateur (22) orientés de sorte que l'utilisateur visualise des informations affichées sur les moyens d'interface (22).

55 4. Terminal selon la revendication 3, dans lequel les moyens d'interface utilisateur (22) incluent un écran tactile permettant à l'utilisateur de valider et/ou de corriger les informations affichées.

5. Terminal selon l'une des revendications qui précédent, comprenant une unité de traitement (33), l'unité de traitement étant apte, à partir de l'image acquise, à extraire des informations figurant sur le document de jeu.
6. Terminal selon l'une des revendications qui précédent, comprenant un dispositif d'éclairage (32) apte à projeter sur le document de jeu un motif de référence, et une unité de traitement (33) apte à corriger l'image acquise en fonction d'une déformation du motif présent dans l'image acquise.
7. Terminal selon l'une des revendications qui précédent, comprenant des moyens pour plaquer le document de jeu sur le support (63).
8. Terminal selon l'une des revendications qui précédent, comprenant un boîtier (3) dans lequel sont logés le support (63), la caméra (31) et une unité de traitement (33).
9. Terminal selon la revendication 8, dans lequel l'unité de traitement (33) est agencée sous le support (63).
10. Terminal selon la revendication 1 comprenant une enceinte (13, 23, 43) délimitant une cavité (53) dans laquelle s'étend le support (63).
11. Terminal selon l'une des revendications qui précédent, comprenant des parois latérales (43) s'étendant de part et d'autre de la première et de la deuxième ouvertures (14, 24).
12. Terminal selon la revendication 4, dans lequel l'écran (22) occulte au moins en partie de la lumière émise en direction du support (63).
13. Système de prise de jeu, comprenant au moins un terminal (4) selon l'une des revendications 1 à 12 et un serveur central distant (10), dans lequel le terminal est apte à acquérir une image d'un document de jeu et à transmettre des informations correspondantes au serveur central (10).
14. Procédé de prise de jeu selon lequel un terminal de jeu conforme à l'une des revendications 1 à 12, acquiert une image d'un document de jeu et transmet des informations correspondantes à un serveur central distant (10).

Claims

1. Gambling terminal (4), comprising a mount (63) for receiving a gambling document belonging to a user and a camera (31) able to acquire an image of the gambling document when the gambling document

- 5 is placed on the mount, the terminal (4) having a first side (11) intended to face an agent and a second side (21), opposite the first side (11), and intended to face the user, in which the terminal (4) has a first opening (14) arranged on the first side (11) and a second opening (24) arranged on the second side (21) such that the gambling document can be seen simultaneously by the agent and the user while the image is being acquired.
- 10 2. Terminal according to claim 1, comprising a cavity (53), the mount (63) extending inside the cavity, and in which the cavity (53) is accessible by the agent and by the user via the first opening (14), respectively the second opening (24).
- 15 3. Terminal according to one of claims 1 or 2, comprising user interface means (22) oriented such that the user views the information displayed on the interface means (22).
- 20 4. Terminal according to claim 3, in which the user interface means (22) include a touch screen enabling the user to validate and/or correct the information displayed.
- 25 5. Terminal according to one of the preceding claims, comprising a processing unit (33), said processing unit being able, from the acquired image, to extract information depicted on the gambling document.
- 30 6. Terminal according to one of the preceding claims, comprising a lighting device (32) able to project onto the gambling document a reference pattern, and a processing unit (33) able to correct the image acquired as a function of a deformation of the pattern present in the acquired image.
- 35 7. Terminal according to one of the preceding claims, comprising means for laying flat the gambling document on the mount (63).
- 40 8. Terminal according to one of the preceding claims, comprising a casing (3) in which are housed the mount (63), the camera (31) and a processing unit (33).
- 45 9. Terminal according to claim 8, in which the processing unit (33) is arranged under the mount (63).
- 50 10. Terminal according to claim 1, comprising an enclosure (13, 23, 43) delimiting a cavity (53) in which extends the mount (63).
- 55 11. Terminal according to one of the preceding claims, comprising lateral walls (43) extending on either side of the first and the second openings (14, 24).

12. Terminal according to claim 4, in which the screen (22) blacks out at least in part the light emitted in the direction of the mount (63).
13. Gambling system, comprising at least one terminal (4) according to one of claims 1 to 12 and a remote central server (10), in which the terminal is able to acquire an image of a gambling document and to transmit the corresponding information to the central server (10). 5
14. Gambling method according to which a gambling terminal conforming to one of claims 1 to 12 acquires an image of a gambling document and transmits the corresponding information to a remote central server (10). 10
- 15.

Patentansprüche

1. terminal (4) zur Spielannahme, Folgendes umfassend: eine Auflage (63), die dafür vorgesehen ist, ein Spieldokument zu empfangen, das einem Teilnehmer zugeteilt ist, und eine Kamera (31), die dafür eingerichtet ist, ein Bild des Spieldokuments zu erfassen, wenn das Spieldokument sich auf der Auflage befindet, wobei das Terminal (4) eine erste Seite (11) hat, die dafür vorgesehen ist, einer Bedienperson zugewandt zu sein, und eine zweite Seite (21) hat, die entgegengesetzt zur ersten Seite (11) liegt und dafür vorgesehen ist, dem Teilnehmer zugewandt zu sein, und wobei das Terminal (4) eine erste Öffnung (14) hat, die an der ersten Seite (11) ausgebildet ist, und eine zweite Öffnung (24) hat, die an der zweiten Seite (21) ausgebildet ist, und dies derart, dass das Spieldokument während der Bilderfassung gleichzeitig für die Bedienperson und für den Teilnehmer sichtbar ist.
2. Terminal nach Anspruch 1, das einen Hohlraum (53) umfasst, wobei die Auflage (63) sich im Inneren des Hohlraums erstreckt und wobei der Hohlraum (53) für die Bedienperson und für den Teilnehmer zugänglich ist, und dies durch die erste Öffnung (14) bzw. die zweite Öffnung (24). 30
3. Terminal nach einem der Ansprüche 1 oder 2, das ein Schnittstellenmittel (22) für den Teilnehmer umfasst, das derart orientiert ist, dass der Teilnehmer Informationen sieht, die auf dem Schnittstellenmittel (22) angezeigt werden.
4. Terminal nach Anspruch 3, bei dem das Schnittstellenmittel (22) für den Teilnehmer einen berührungs-empfindlichen Bildschirm umfasst, der es dem Teilnehmer gestattet, die angezeigten Informationen zu bestätigen und/oder zukorrigieren. 40
5. Terminal nach einem der vorhergehenden Ansprüche, das eine Verarbeitungseinheit (33) umfasst, wobei die Verarbeitungseinheit dafür eingerichtet ist, ausgehend vom erfassten Bild Informationen zu entnehmen, die sich auf dem Spieldokument befinden. 5
6. Terminal nach einem der vorhergehenden Ansprüche, Folgendes umfassend: eine Beleuchtungsvorrichtung (32), die dafür eingerichtet ist, auf das Spieldokument ein Referenzmuster zu werfen, und eine Verarbeitungseinheit (33), die dafür eingerichtet ist, das erfasste Bild in Abhängigkeit von einer Verformung des im erfassten Bild auftretenden Musters zu korrigieren. 10
7. Terminal nach einem der vorhergehenden Ansprüche, das ein Mittel umfasst, um das Spieldokument an die Auflage (63) zu pressen. 15
8. Terminal nach einem der vorhergehenden Ansprüche, das ein Gehäuse (3) umfasst, in dem die Auflage (63), die Kamera (31) und eine Verarbeitungseinheit (33) untergebracht sind. 20
9. Terminal nach Anspruch 8, bei dem die Verarbeitungseinheit (33) unter der Auflage (63) angeordnet ist. 25
10. Terminal nach Anspruch 1, das eine Einfassung (13, 23, 43) umfasst, die einen Hohlraum (53) abgrenzt, in dem sich die Auflage (63) erstreckt. 30
11. Terminal nach einem der vorhergehenden Ansprüche, das Seitenwände (43) umfasst, die sich auf beiden Seiten der ersten und der zweiten Öffnung (14, 24) erstrecken. 35
12. Terminal nach Anspruch 4, bei dem der Bildschirm (22) wenigstens einen Teil des Lichts abschirmt, das in Richtung der Auflage (63) abgestrahlt wird. 40
13. System zur Spielannahme, das wenigstens ein Terminal (4) nach einem der Ansprüche 1 bis 12 und einen entfernt liegenden Zentralserver (10) umfasst, wobei das Terminal dafür eingerichtet ist, ein Bild eines Spieldokuments zu erfassen und zugehörige Informationen an den Zentralserver (10) zu übertragen. 45
14. Verfahren zur Spielannahme, gemäß dem ein Spielterminal nach einem der Ansprüche 1 bis 12 ein Bild eines Spieldokuments erfasst und zugehörige Informationen an einen entfernt liegenden Zentralserver (10) überträgt. 50

FIG. 1

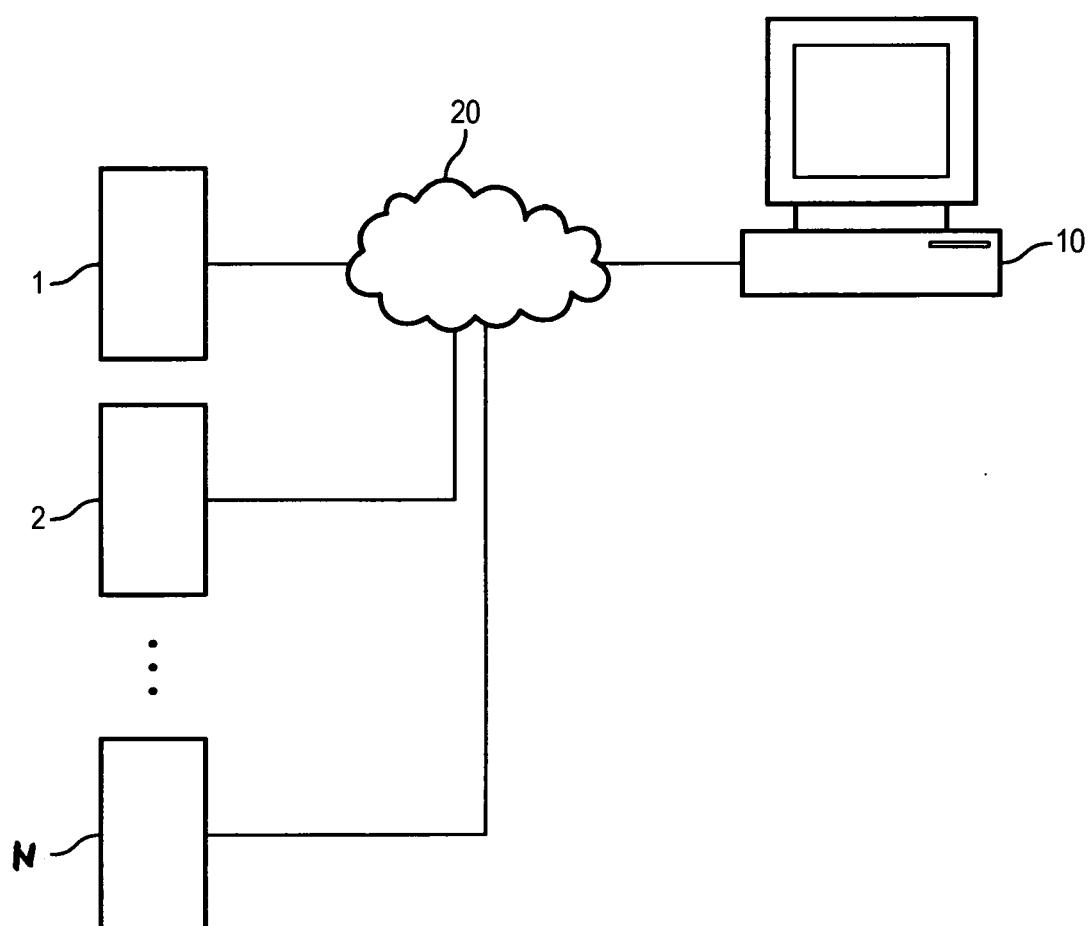


FIG. 2

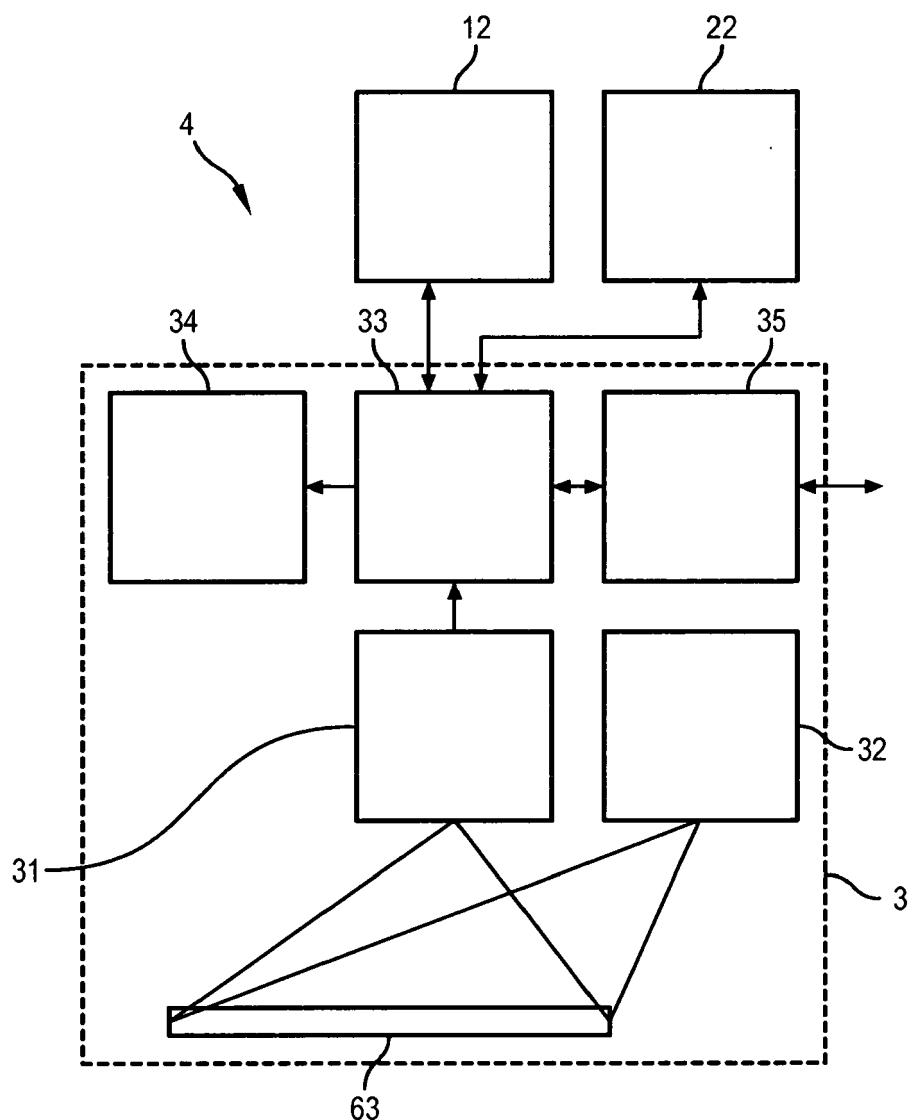


FIG. 3

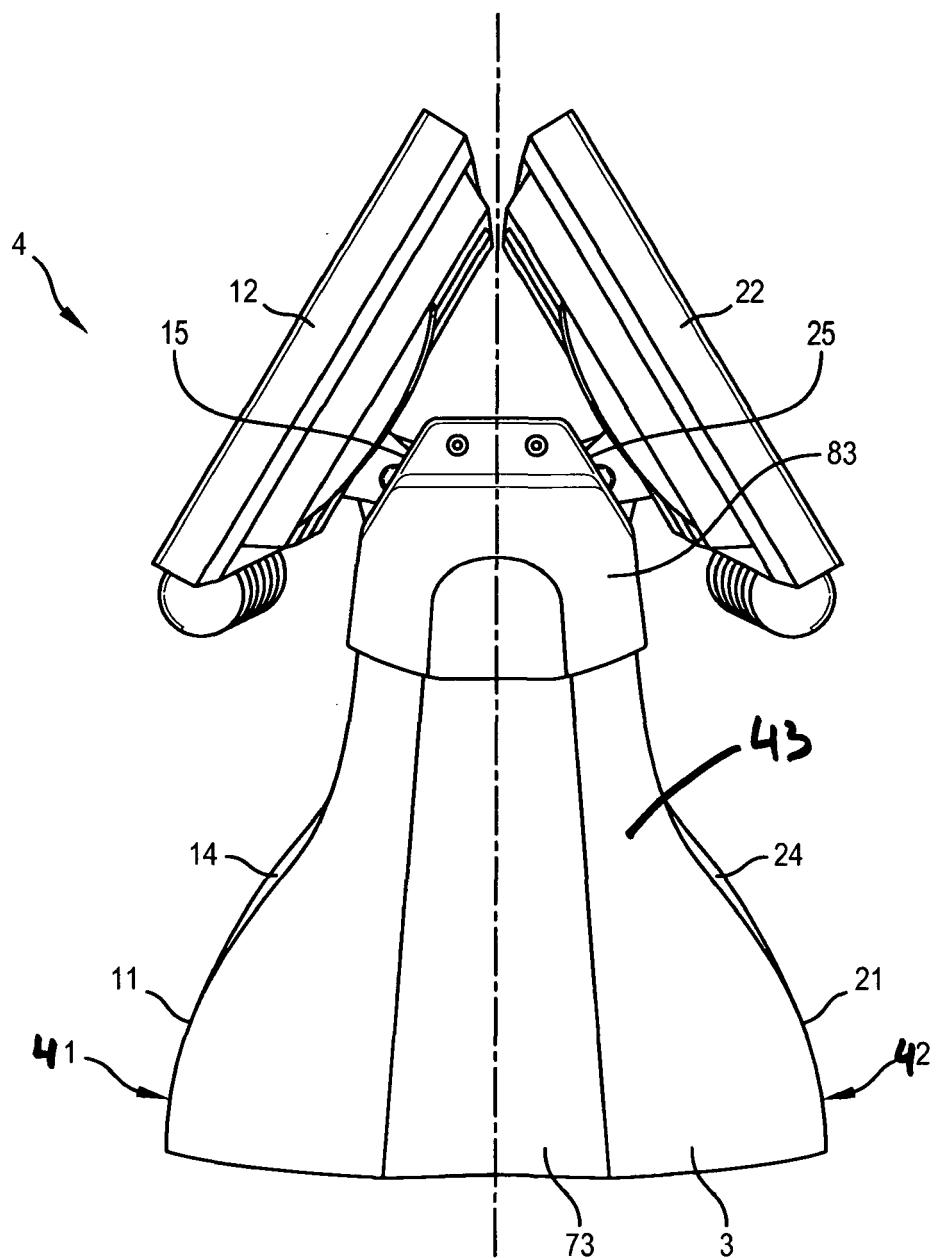


FIG. 4

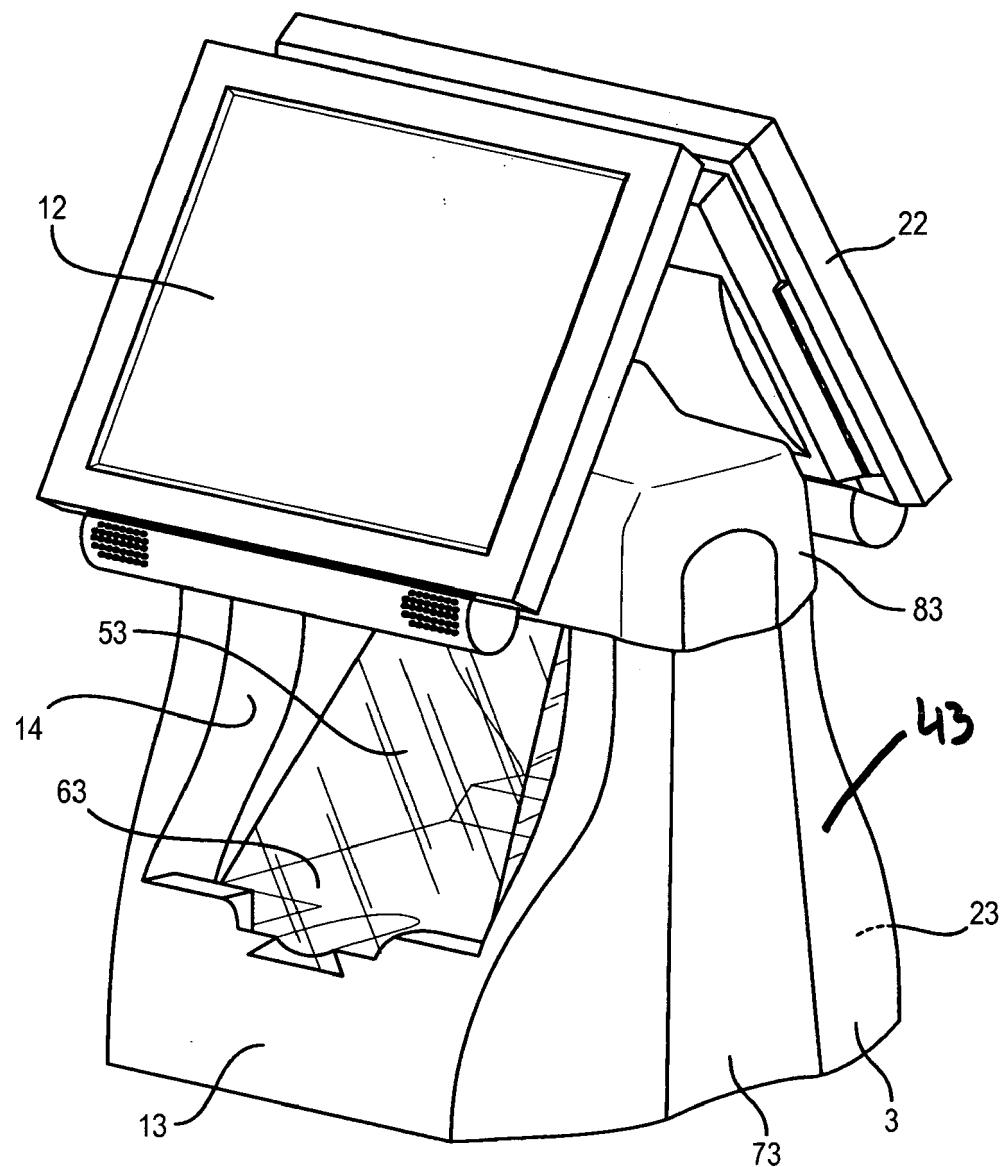


FIG. 5

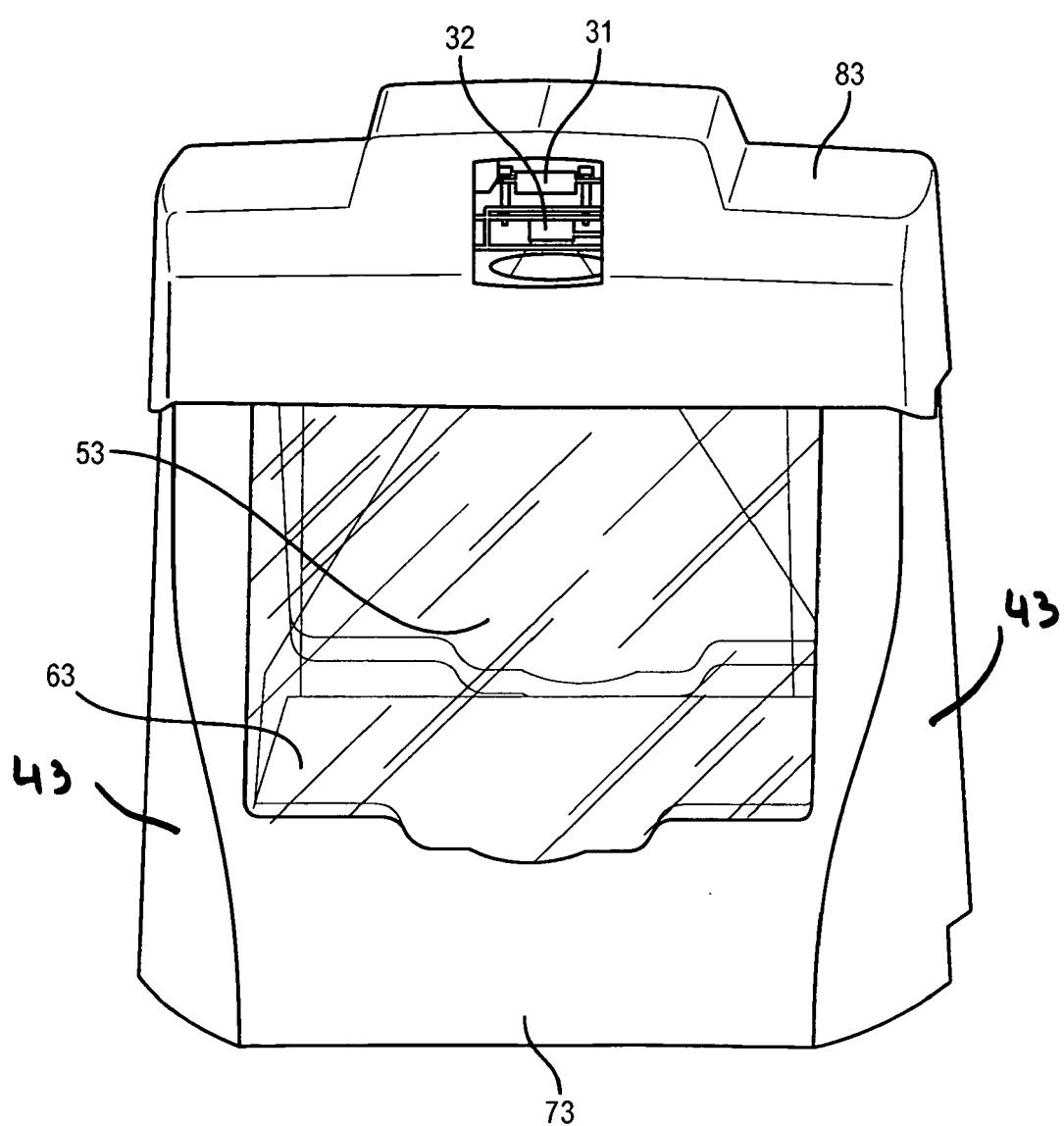


FIG. 6

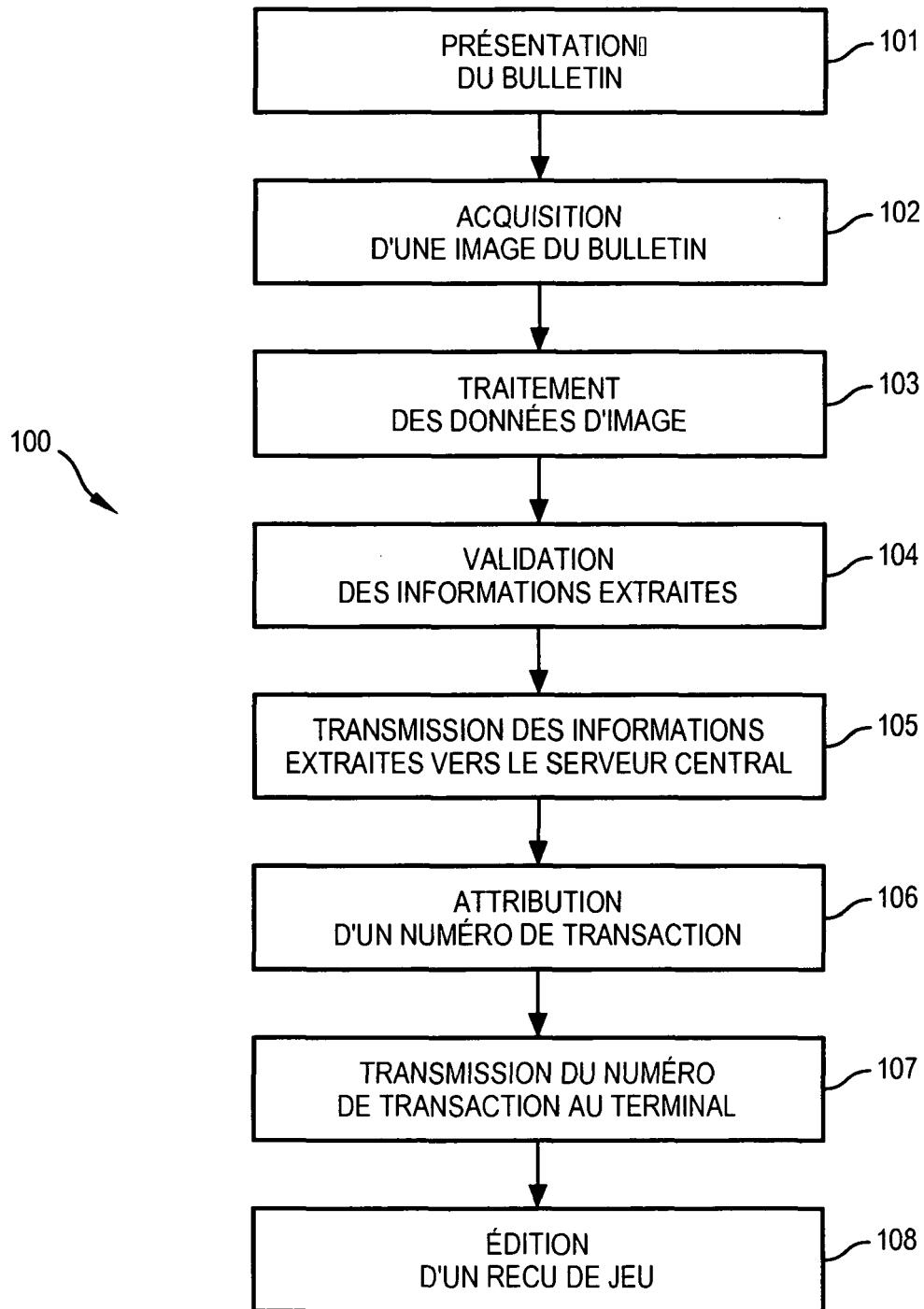
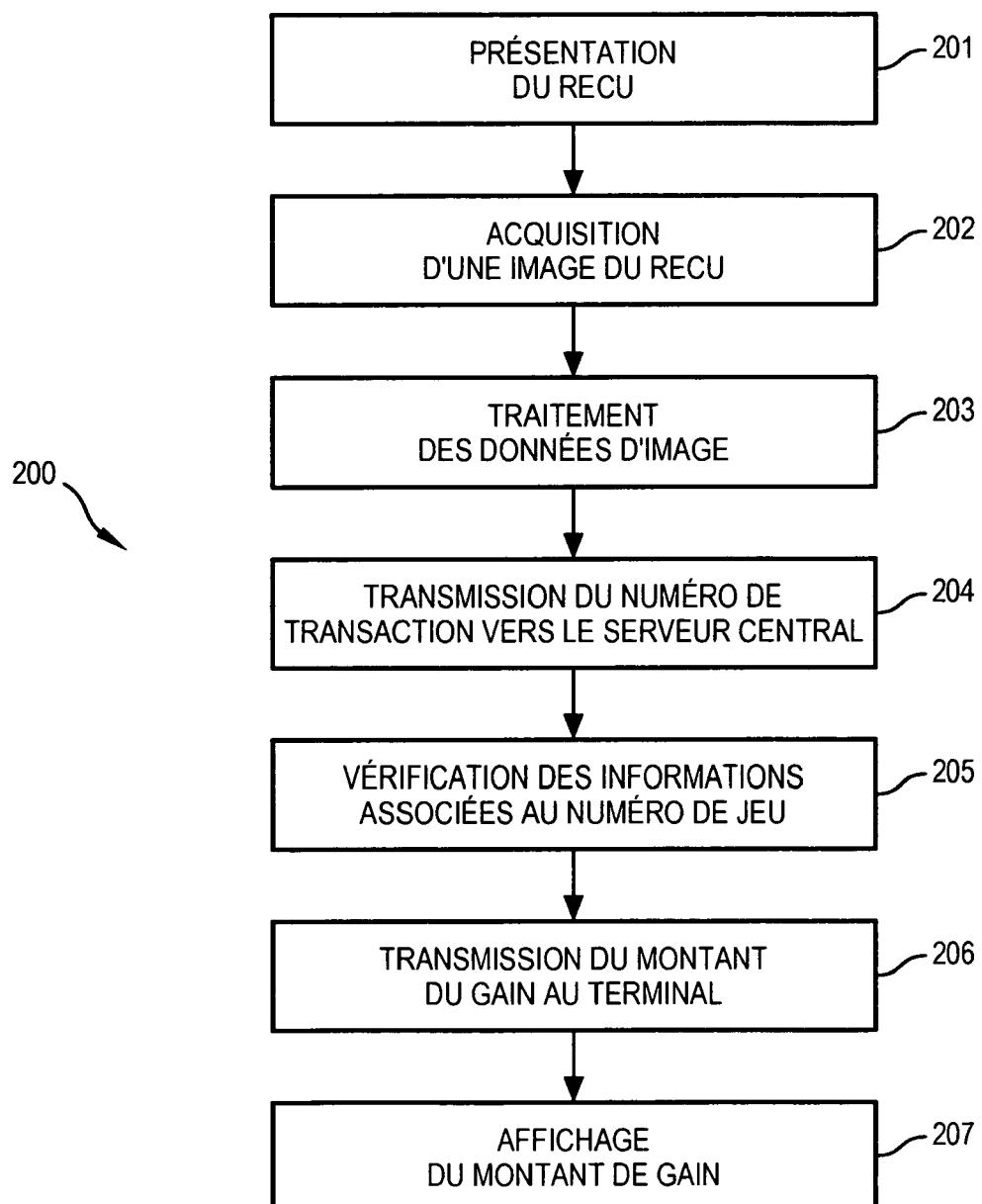


FIG. 7

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

- WO 2006099504 A2 [0014]
- US 5256863 A [0014]
- EP 0240203 A [0015]