



## (12) FASCICULE DE BREVET

- (11) N° de publication : **MA 35694 B1** (51) Cl. internationale : **A63F 0/00**  
(43) Date de publication : **01.12.2014**

---

(21) N° Dépôt : **35887**

(22) Date de Dépôt : **08.05.2013**

(71) Demandeur(s) : **KABA SOULEYMANE, 98 BD ALSACE MERS SULTAN CASABLANCA (MA)**

(72) Inventeur(s) : **KABA SOULEYMANE ; KABA SERE MADY ; KABA YACOUBA**

---

(54) Titre : **DISPOSITIF DE JEU COLLECTIF ET INDIVIDUEL DE BASKET BALL DE TABLE**

(57) Abrégé : La présente invention concerne un dispositif de jeu collectif et individuel de basket-ball de table employé pour les loisirs, les distractions et des compétitions sportives. Il peut être utilisé par une personne, par deux personnes ou par des groupes d'individus en position debout ou assise. Ce dispositif porte quatre pieds (1), une caisse en bois (2), un déclencheur (3) doté d'une poignée (4) et d'un orifice (5) par lequel on introduit le jeton. Il comporte également une ouverture à serrure (6), une petite caisse externe à balles (7), une caisse métallique supérieure interne (8) abritant les joueurs (9) et les deux boîtes du mécanisme de marquage automatique de score (10). Chaque joueur (9) est représenté par un bouton numéroté (18) accessible à l'extérieur du terrain (14). En appuyant sur le bouton (18), le mécanisme des trois leviers (24) lance la balle (13) dans un sens obtenu grâce à l'embout biseauté du levier de choc. Suivant la trajectoire obtenue, la balle tombe dans le panier adverse (23). Pour l'éclairage du terrain, ainsi que de l'entourage et de l'intérieur du dispositif, il est prévu un système d'éclairage (20) situé au sommet de la faîtière transparente (19) et un autre dans la caisse (2). Tous les systèmes de marquage de score, d'éclairage et de signalisation du dispositif fonctionnent à l'aide d'une même source de courant électrique continu (34). Le terrain comporte des inscriptions conformes aux numéros des boutons (18) et des joueurs (9).

## ABREGÉ DESCRIPTIF

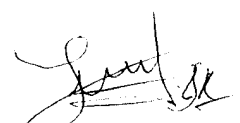
La présente invention concerne un dispositif de jeu collectif et individuel de basket-ball de table employé pour les loisirs, les distractions et des compétitions sportives. Il peut être utilisé par une personne, par deux personnes ou par des groupes d'individus en position debout ou assise.

Ce dispositif porte quatre pieds (1), une caisse en bois (2), un déclencheur (3) doté d'une poignée (4) et d'un orifice (5) par lequel on introduit le jeton. Il comporte également une ouverture à serrure (6), une petite caisse externe à balles (7), une caisse métallique supérieure interne (8) abritant les joueurs (9) et les deux boîtes du mécanisme de marquage automatique de score (10). Chaque joueur (9) est représenté par un bouton numéroté (18) accessible à l'extérieur du terrain (14).

En appuyant sur le bouton (18), le mécanisme des trois leviers (24) lance la balle (13) dans un sens obtenu grâce à l'embout biseauté du levier de choc. Suivant la trajectoire obtenue, la balle tombe dans le panier adverse (23).

Pour l'éclairage du terrain, ainsi que de l'entourage et de l'intérieur du dispositif, il est prévu un système d'éclairage (20) situé au sommet de la faîtière transparente (19) et un autre dans la caisse (2).

Tous les systèmes de marquage de score, d'éclairage et de signalisation du dispositif fonctionnent à l'aide d'une même source de courant électrique continu (34). Le terrain comporte des inscriptions conformes aux numéros des boutons (18) et des joueurs (9).



35 694  
01 DEC 2014

## DESCRIPTION

La présente invention porte sur un dispositif de jeu collectif et individuel de basket-ball de table employé pour les loisirs, les distractions et des compétitions sportives. Il peut être utilisé par une personne, par deux personnes ou par des groupes d'individus en position debout ou assise.

A ce jour, le matériel le plus connu dans ce domaine est le baby-foot qui est conçu à l'image du football. Le baby-foot, encore appelé foosball aux Etats Unis d'Amérique et dans certains pays anglophones, est très répandu et connaît de nombreux utilisateurs et amateurs notamment dans les milieux juvéniles.

La présente invention concerne un dispositif qui permet de jouer au basket-ball à l'image du baby-foot contrairement au Baby basket-ball publié sous le N° **FR2583649 1986 12 26** qui n'est en somme qu'une version réduite du basket-ball et classifiée en **A63B-067/00**.

La présente demande est la version amendée de celle que les inventeurs du même dispositif ont déposée à l'Organisation Africaine de la Propriété Intellectuelle (**OAPI**) sous le numéro de dépôt **PV N° 1 2005 00342** pour le brevet d'invention N° **13617** et publié dans le bulletin officiel de l'OAPI au N° **5/2007**.

Ces améliorations sont le fruit de quelques années de recherches supplémentaires et concernent essentiellement les systèmes de marquage automatique de score et celui de l'éclairage, mais aussi le nombre de planches à dessins et celui des revendications.

Le dispositif de basket-ball de table, objet de la présente invention, porte quatre pieds (1) fixés sur une caisse en bois (2), qui sert de support au déclencheur (3) doté à l'extérieur d'une poignée (4) et d'un orifice (5) par lequel on introduit le jeton et en dessous duquel une ouverture à serrure (6) permet de recueillir les jetons déjà utilisés; elle sert également de support à une petite caisse externe à balles (7).

Une caisse métallique supérieure interne (8) abrite les joueurs (9) et deux boites du système de marquage automatique (10) de score dont les écrans affichent le nombre de points marqués au cours de chaque match.

La caisse en bois (2) est reliée à la caisse métallique (8) par un cadre en bois (11) muni d'un orifice (12) pour l'engagement de la balle (13) sur le terrain (14), et deux charnières (15) permettant son ouverture et sa fermeture à l'aide de la serrure (16). La caisse (8) est complètement masquée par le terrain (14) et deux plaques en plastique (17) portant chacune six boutons (18). Une faîtière

transparente (19) dotée d'un système d'éclairage (20) couvre l'ensemble du terrain (14).

Chaque joueur (9) est représenté par un bouton numéroté (18) accessible à l'extérieur du terrain (14) et chaque bouton (18) correspond à la position du joueur de même numéro sur le terrain (14).

Le terrain (14) est parsemé de petites pentes (21) conduisant la balle à tout moment dans un trou (22) portant deux numéros et correspondant à la position de deux joueurs adverses. Au niveau de chacun des deux camps sur le terrain (14), est planté un panier (23).

Chaque joueur (9) est constitué par une succession de trois leviers (24) reliés entre eux et pouvant osciller grâce à des articulations (25), excepté le joueur de numéro (9B), fait d'un seul levier.

En appuyant avec peu de force sur le bouton (18), le mécanisme constitué par les trois leviers (24) transmet les efforts et aboutit à taper la balle (13) dans un sens obtenu grâce à l'embout biseauté du levier de choc. Les chocs dus au mouvement des leviers sont amortis par un morceau de caoutchouc (26) fixé sur la surface de contact avec la caisse métallique interne (8).

Suivant la trajectoire obtenue, la balle tombe au mieux dans le panier adverse (23), traverse celui-ci par un trou circulaire (27) de quatre centimètres de diamètre pour atteindre la caisse (2) du dispositif.

Dans cette caisse, la balle (13) se dirige vers une petite caisse interne à balles (28) à l'aide d'une pente (29) établie à cet effet. Au tiers de ce parcours, elle touche un système d'interruption flexible (30) relativement au poids et à l'allure de la balle (13). Ce système est essentiellement constitué d'une tige métallique (31), d'un poids (32) proportionnel à celui de la balle (13) et de deux petites barres en cuivre (33) représentant les pôles positif et négatif du circuit électrique, le tout est relié à la même source de courant électrique (34) par de l'étain et des fils électriques (35). Ce système permet d'afficher le score à l'aide du marqueur du camp adverse.

Chaque marqueur (36) est constitué d'un disque en plastique (37) de sept centimètres de diamètre et d'un centimètre d'épaisseur comportant huit chiffres présentés comme suit : **(0/Zero-1/One-2/Two-3/Three-4/Four-5/Five-6/Six-7/Seven)** et symétriquement écrits autour de sa circonférence. Il est également constitué de deux micro-bobines, d'un levier métallique léger (38) de cinq centimètres de long et d'une petite ouverture vitrée qui permet de lire le score.

La micro bobine (39) fixée plus haut porte le disque (37), la micro bobine (40) quant à elle, porte le levier métallique (38). Les deux micro bobines sont reliées

par le même circuit électrique et tournent ainsi au même moment sur commande de l'interrupteur flexible (30). Lorsque la balle touche l'interrupteur flexible après chaque but, les deux micro bobines tournent simultanément. La micro bobine (39) fait tourner le disque (37) pour balayer un angle de 45°, ce qui correspond à la position du nombre de buts marqués. La micro bobine (40) à son tour soulève le levier (38) pour maintenir le disque (37) dans la position de repère du nombre de buts marqués.

Dès que le nombre de buts est affiché, le levier métallique (38) redescend pour reprendre sa position initiale, le score reste visible à travers l'écran vitré du marqueur jusqu'au prochain changement de score.

Pour ramener le score des deux équipes au nul en vue de préparer le début d'un autre match, on engage un jeton puis on tire la poignée (4) du déclencheur (3), les balles ressortent pour se loger dans la caisse externe à balles (7); cela s'accompagne d'un signal provenant du système de signalisation électrique (41) composé essentiellement d'un micro haut-parleur (42). Au même moment, la micro bobine (39) fait tourner le disque (37) dans le sens inverse pour afficher zéro.

Toutefois, si lors du précédent match, une des deux équipes n'est pas parvenue à marquer de but, son marqueur conservera le zéro pendant la remise à zéro au début du prochain match. Dans le but d'assurer un meilleur éclairage du terrain (14) de jeu, de l'intérieur du dispositif ainsi que de son entourage, il est prévu un système d'éclairage (20), situé au sommet de la faîtière transparente (19) et une ampoule électrique (43) située dans la caisse (2), et tous les deux s'allument sur commande d'un même interrupteur interne (44) de la caisse (2).

Tous les systèmes de marquage, d'éclairage et de signalisation du dispositif fonctionnent à l'aide d'une source autonome de courant électrique continu (34) pouvant être alimentée à l'aide de batteries. L'aire de jeu comporte des inscriptions en chiffres ou en lettres pour permettre aux débutants de se faire des repères en conformité avec les six joueurs dont cinq sont susceptibles de marquer.

## CHAPITRE DES PLANCHES

-La planche I/V présente schématiquement selon un mode de réalisation, une vue d'ensemble du dispositif avec ses différentes parties (vue de l'extérieur);

-La planche II/V présente une vue schématique de certaines parties du dispositif sans la façade transparente (19);

-La planche III/V présente une vue schématique de l'ensemble du dispositif avec ses différentes parties internes; (vue de l'intérieur)

-La planche IV/V présente schématiquement les différentes parties de l'interrupteur flexible (30)

-La planche V/V présente une vue schématique de l'ensemble du marqueur automatique de score (36) avec ses différentes parties.

«La présente invention n'est nullement limitée aux modes de réalisation décrits et représentés dans ce document mais, l'homme du métier ou l'industriel saura y apporter toute variante conforme à son esprit»

## REVENDICATIONS

1- Dispositif de jeu collectif et individuel de basket-ball de table employé pour les loisirs, les distractions et des compétitions sportives et pouvant être utilisé par une personne, par deux personnes ou par des groupes d'individus en position debout ou assise, caractérisé en ce que son terrain (14) est couvert par une faîtière transparente (19) et comprend des systèmes de marquage automatique de score (10), de signalisation (41) et d'éclairage (20 et 43).

2- Dispositif de jeu de basket-ball de table selon la première revendication, caractérisé en ce que le marqueur (36) ramène automatiquement le score au nul pour les deux camps ou équipes à chaque début de match sur commande du déclencheur (3).

3- Dispositif de jeu de basket-ball de table selon les revendications 1, et 2, caractérisé en ce que selon les modes particulières de réalisation, ledit système de marquage automatique de score (10) peut être électronique avec un affichage visible durant toute la durée du match jusqu'à la sortie des balles (13) pour un prochain match.

4- Dispositif de jeu de basket-ball de table selon les revendications 1, 2, et 3, caractérisé en ce que le nombre de points marqués pour chaque tir réussi varie de un à trois relativement à la position du joueur marqueur par rapport au panier (23) du camp adverse.

5- Dispositif de jeu de basket-ball de table, caractérisé en ce que le mécanisme des trois leviers (24) peut être électrique sur commande de la même source d'énergie (34) que les trois systèmes cités.

6- Dispositif de jeu de basket-ball de table, caractérisé en ce que tous ces systèmes et mécanismes cités forment un ensemble cohérent moins pesant et démontable.

7- Dispositif de jeu de basket-ball de table, caractérisé en ce que selon les modes de réalisation, ledit jouet de table est réalisable en trois modèles : grand, moyen et petit.

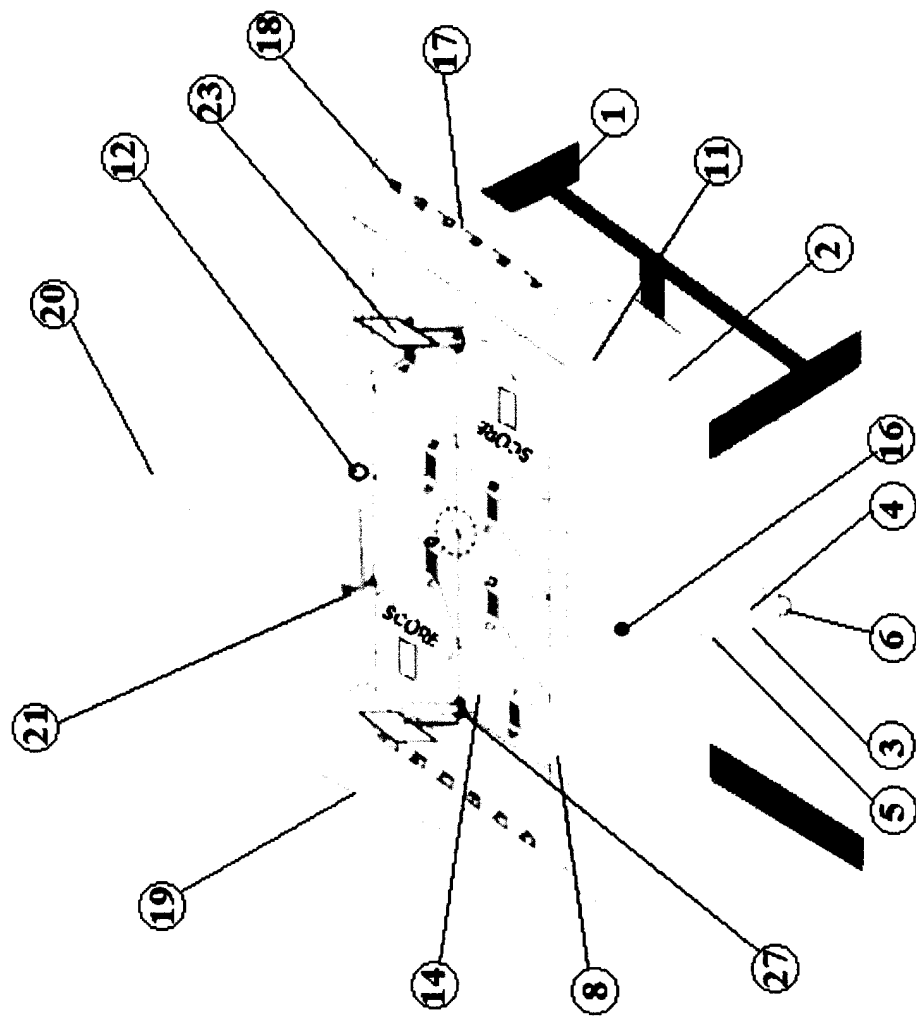


Planche I/IV

*Handwritten signature*



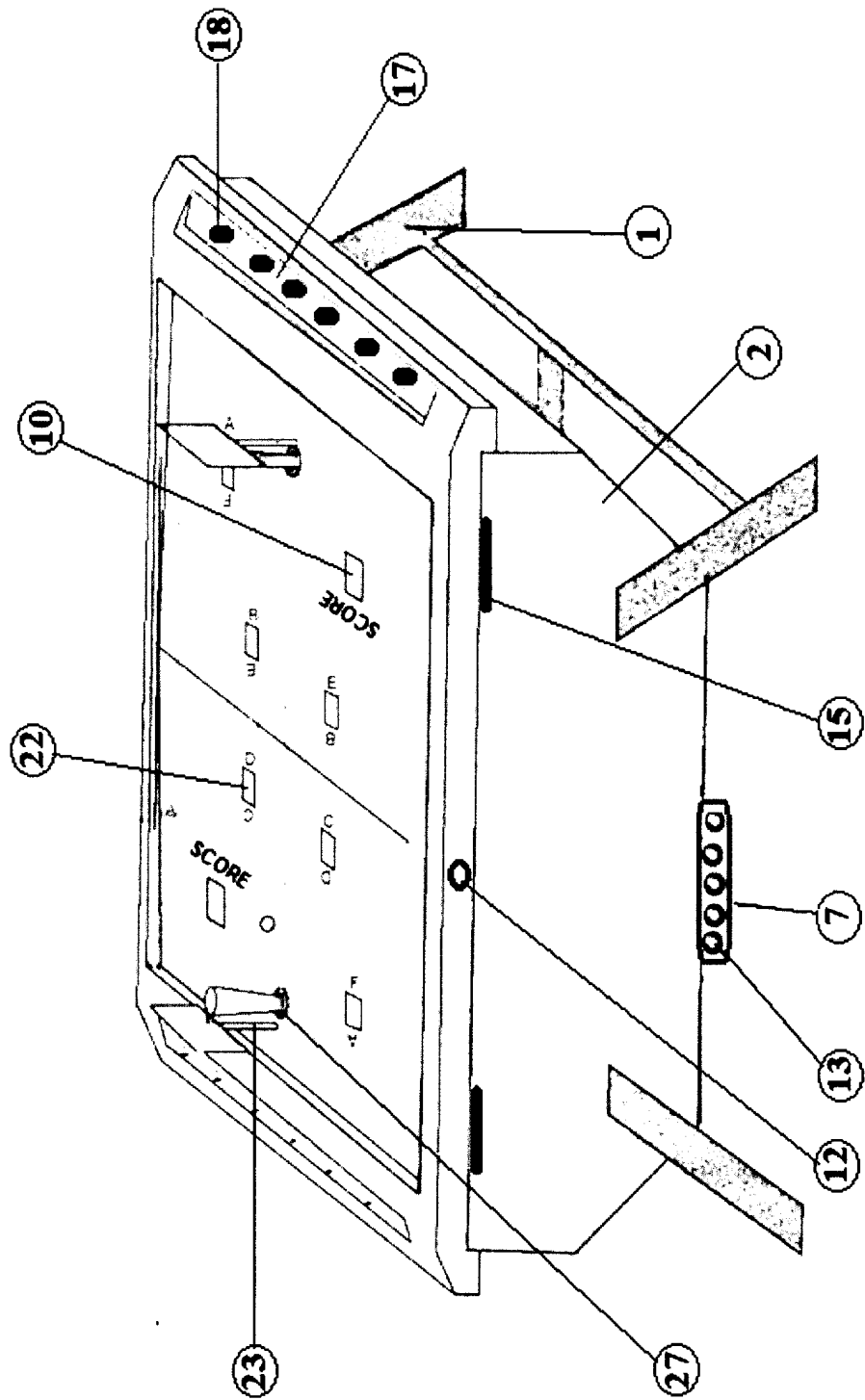
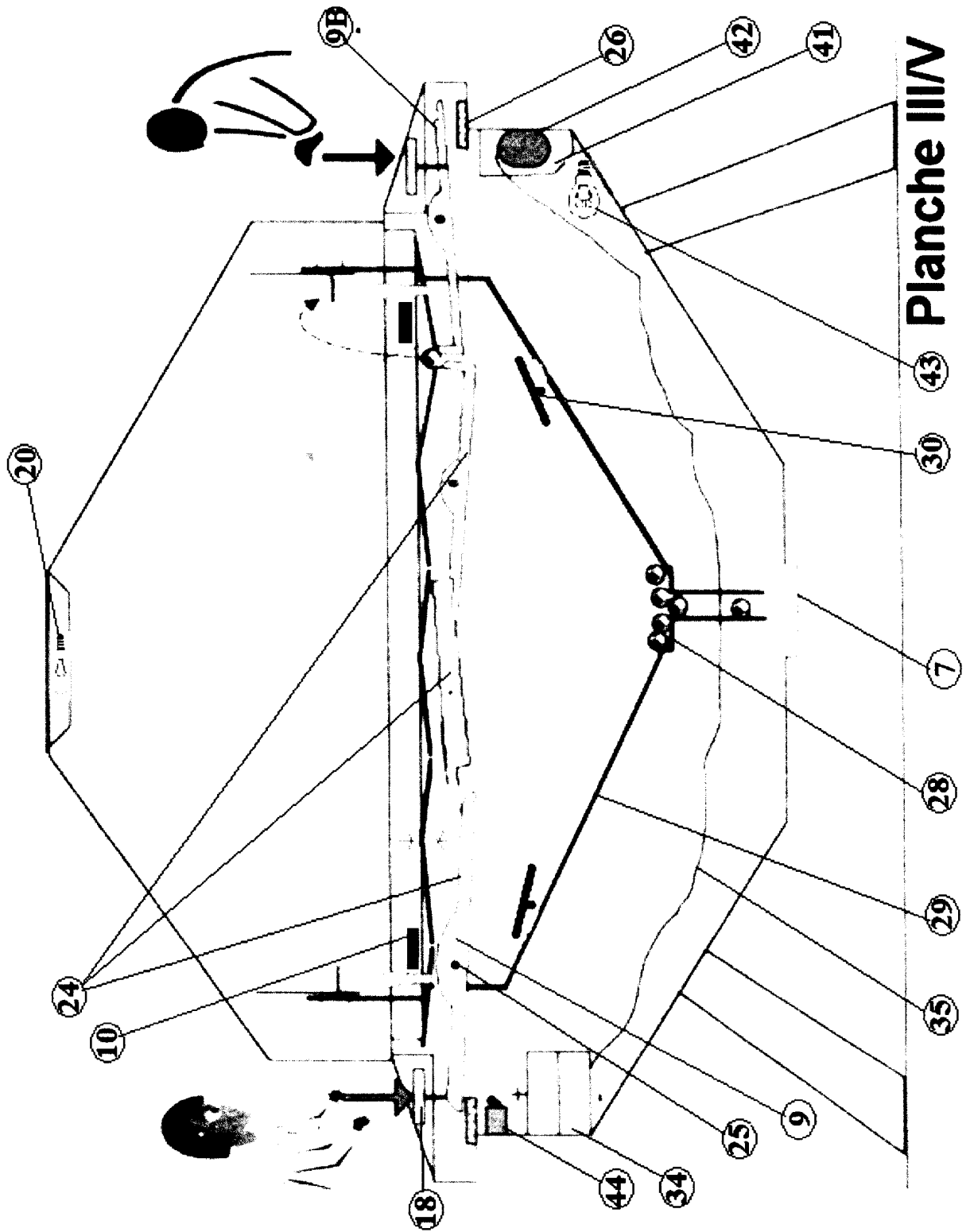


Planche II/V



*Handwritten signature*

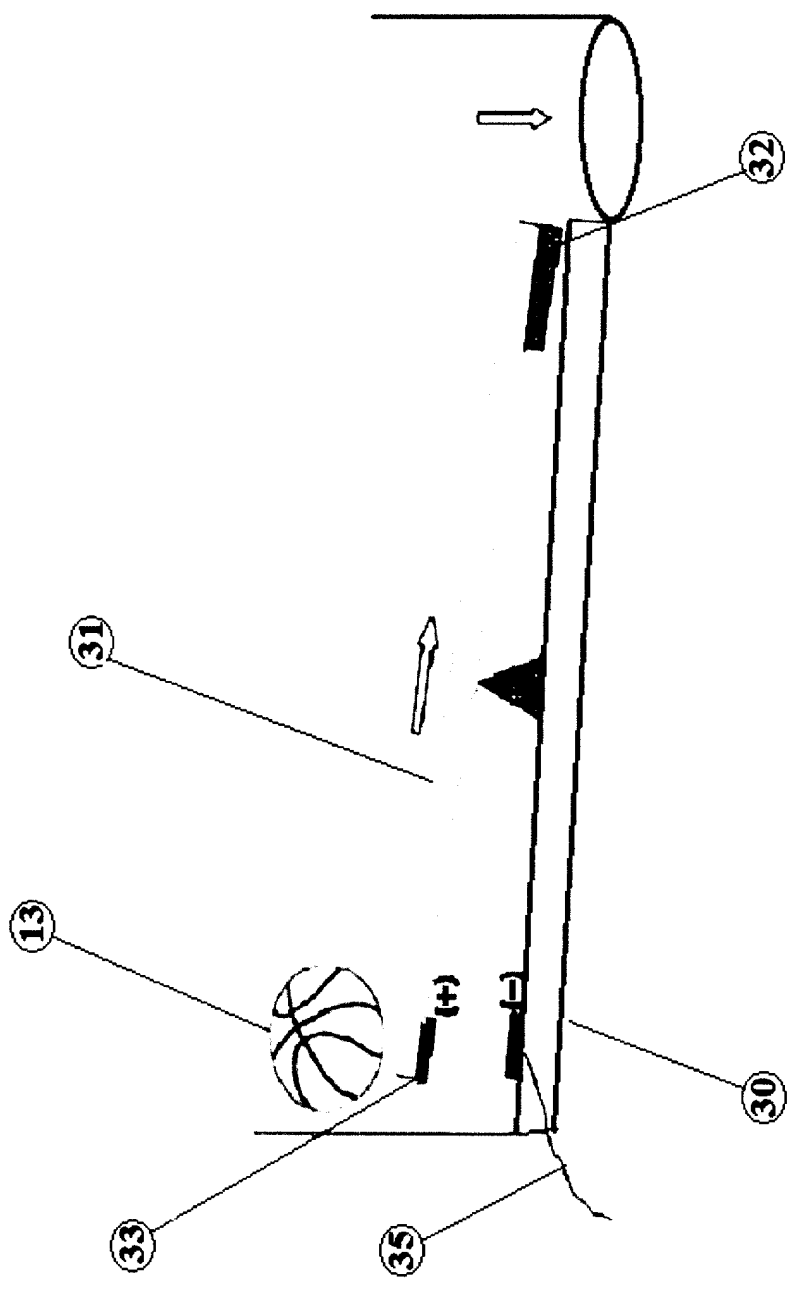


Planche IV/V

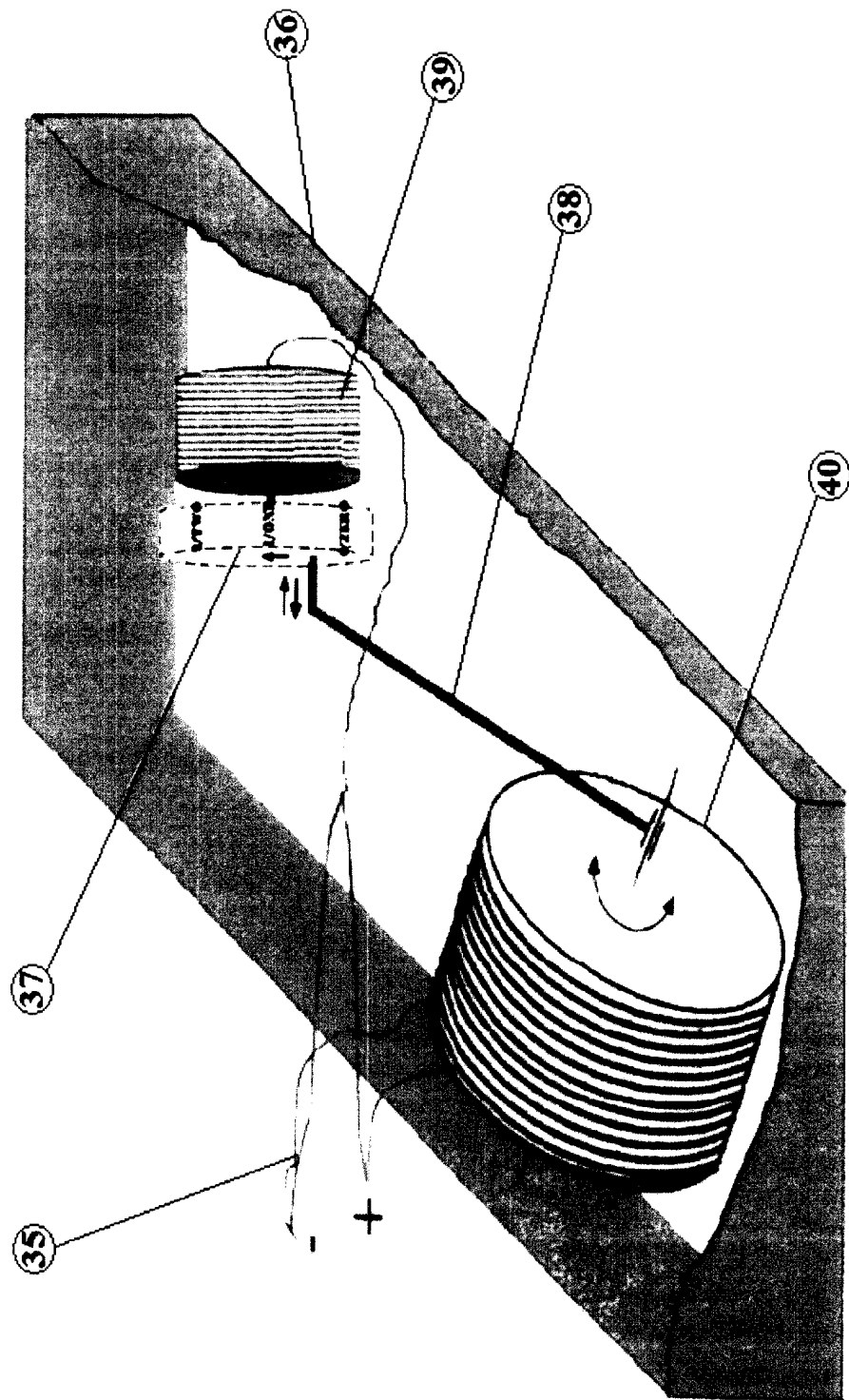


Planche V/V

*Lucy*  
15/6