

## RÉSUMÉ DE LA DÉCISION DU COMMISSAIRE

D.C. 1221 . Demande n° 598,848 (J30; J80)

### Revendications rejetées parce qu'elles visent un objet non brevetable

La demande enseigne une méthode pour jouer au poker dans un milieu de casino ou de salle de jeu où les joueurs rivalisent avec la maison plutôt qu'entre eux. Les revendications de la demande sont rejetées comme visant un objet non brevetable puisqu'elles visent une méthode pour jouer un jeu. La Commission a recommandé le maintien du rejet et le Commissaire a accepté cette recommandation

BUREAU CANADIEN DES BREVETS

DÉCISION DU COMMISSAIRE DES BREVETS

La demande de brevet numéro 598,848 ayant été rejetée sous le régime du paragraphe 47(2) des *Règles sur les brevets*, le demandeur a demandé la révision de la décision finale de l'examineur. La Commission d'appel des brevets et le commissaire ont examiné le rejet. Voici le texte des conclusions de la Commission et de la décision du commissaire :

Représentant du demandeur

Smart & Biggar  
B.P. 2999, Station D  
55, rue Metcalfe, bureau 900  
Ottawa (Ontario)  
K1P 5Y6

La présente décision porte sur une demande de révision, par le commissaire des brevets, de la décision finale rendue par l'examineur à l'égard de la demande d'enregistrement du brevet numéro 598,848 déposée le 17 avril 1989. Le demandeur est Progressive Games, Inc., cessionnaire des inventeurs, James P. Suttle et Daniel A. Jones, et l'invention est intitulée «*POKER GAME*». L'examineur responsable a rendu sa décision finale le 18 janvier 1994, rejetant toutes les revendications parce qu'elles échappaient à la définition d'invention donnée à l'article 2 de la *Loi sur les brevets*, et le demandeur a répondu le 18 mai 1994 en demandant que le rejet soit révisé par le commissaire des brevets.

L'invention vise une version modifiée du jeu de «stud poker» à cinq cartes qui peut être joué dans un milieu de casino ou de salle de jeu. Dans une partie de poker conventionnel dans un casino ou une salle de jeu, la maison fournit un donneur, les cartes, la table et les chaises, mais elle n'a pas de jeu. Elle prélève un certain pourcentage de la mise de chaque joueur (la «part») qui lui sert de remboursement pour les services rendus aux joueurs. Chaque joueur se trouve par conséquent à rivaliser non avec la maison comme dans la plupart des autres jeux de casino, mais avec tous les autres joueurs, le détenteur de la combinaison la plus forte gagnant tous les enjeux des autres joueurs.

Toutefois, bon nombre de personnes n'aiment pas jouer au poker de casino ou de salle de jeu pour cette raison. La méthode du demandeur évite ce problème en organisant la partie de poker de telle sorte que chaque joueur rivalise avec la maison plutôt qu'avec les autres joueurs. Dans la méthode de jeu préférée, dès que chaque joueur a placé la première mise à un endroit désigné, le donneur distribue cinq cartes à chaque joueur ainsi qu'à lui-même, toutes les cartes sont distribuées faces cachées sur le tapis, à l'exception d'une sur les cartes du donneur.

Chaque joueur examine son jeu puis décide de continuer ou non à jouer en effectuant une relance ou en se retirant du coup et en abandonnant, perdant ainsi sa mise. Le donneur abat alors son jeu; si son jeu ne correspond pas à une combinaison d'au moins un As et un Roi, le donneur ne peut continuer à jouer. Dans ce cas, le donneur verse une somme égale aux mises des joueurs qui sont demeurés dans le coup et leur remet leur enjeu. Si le donneur a une combinaison d'un As et un Roi ou plus, il compare son jeu avec celui de chacun des autres joueurs, leur remettant ou leur prenant leurs mises selon le cas. En guise de particularité supplémentaire, le donneur paie une somme supérieure pour le jeu de tout joueur correspondant à deux paires ou plus, selon un tarif de points de bonification.

Le demandeur enseigne aussi une méthode en vertu de laquelle les joueurs agissent à tour de rôle comme la banque et la maison fournit un donneur et les installations en échange d'une «part» qui peut correspondre à un pourcentage de la première mise de chaque joueur, de l'enjeu de chaque joueur ou de la somme totale qui est gagée à chaque donne, ou encore à des frais fixes pour chaque donne.

La demande comporte 35 revendications visant des façons de jouer une partie de poker, dont deux sont reproduites ici, à savoir les revendications 1 et 13 :

[TRADUCTION]

1. Une méthode pour jouer une partie de poker comprenant les étapes suivantes :
  - a) un joueur qui fait une première mise,
  - b) un donneur qui distribue un jeu composé d'un nombre prédéterminé de cartes à chacun des joueurs ainsi qu'à lui-même,
  - c) le joueur qui se retire du coup, perdant ainsi sa première mise au bénéfice du donneur, ou qui relance par une deuxième mise,
  - d) le joueur qui compare son jeu avec celui du donneur en utilisant la hauteur de la combinaison comme critère de comparaison,
  - e) si le jeu du donneur n'atteint pas une hauteur de combinaison prédéterminée, le joueur gagne un montant préétabli fondé sur sa première mise et il conserve sa deuxième mise,
  - f) si le jeu du donneur correspond au moins à une hauteur de combinaison prédéterminée et qu'il est plus élevé que celui du joueur, le joueur perd à la fois sa première mise et sa deuxième mise,
  - g) si le jeu du donneur correspond au moins à une hauteur de combinaison prédéterminée et que celui du joueur est plus élevé que lui, le joueur gagne une somme prédéterminée sur sa première mise et, sur sa deuxième mise, une deuxième somme prédéterminée fondée sur le type de combinaison qu'il possède, cette deuxième somme prédéterminée ayant un rendement potentiel d'au moins vingt fois le montant de la deuxième mise
  
- 13 Une méthode de la revendication 1 dans laquelle la deuxième somme prédéterminée que gagne un joueur sur sa deuxième mise est calculée selon la grille suivante :

---

Combinaison au poker	Cote
quinte royale	250 contre 1
quinte	50 contre 1
carré	20 contre 1
main pleine	7 contre 1
couleur	5 contre 1
séquence	4 contre 1
breelan	3 contre 1
double paire	2 contre 1
toute autre combinaison	1 contre 1

---

Dans sa décision finale, l'examinateur a rejeté les revendications parce qu'elles échappent à la définition du mot «invention» donnée à l'article 2 de la *Loi sur les brevets*, notamment pour les motifs suivants :

[TRADUCTION] Les revendications 1 à 35 sont rejetées parce qu'elles échappent à la définition du mot «invention» donnée à l'article 2 de la *Loi sur les brevets*, car elles visent une méthode pour pratiquer un jeu. De plus, outre la question de l'inventivité, les revendications 1 à 35 visent un objet qui échappe au champ de l'invention brevetable. La *Loi sur les brevets* est conçue de façon à protéger les procédés qui ont un caractère de nouveauté, d'utilité et d'ingéniosité inventive et qui sont susceptibles d'application industrielle. Les méthodes visant la pratique d'un jeu ne produisent pas de résultats pouvant de quelque façon être liés au commerce, à l'échange ou à un secteur industriel, ni ne peuvent faire l'objet d'une «exploitation sur une échelle commerciale» ainsi que l'exigent les articles 66, 67, 68 et 69 de la *Loi sur les brevets*. Par conséquent, il appert qu'il n'est pas dans l'intérêt public d'accorder des brevets pour des méthodes visant la pratique de jeux. Les revendications 1 à 35 sont rejetées.

La position de l'examinateur portant que les méthodes pour pratiquer des jeux de cartes ne sont pas brevetables trouve son fondement dans l'ouvrage *Terrell on the Law of Patents*, 12<sup>e</sup> éd. (London: Sweet & Maxwell, 1971), à la page 116, où l'auteur écrit, au paragraphe 287, après avoir examiné la différence entre la «nouveauté», l'«évidence» ou le «manque d'objet», que :

[TRADUCTION] Par exemple, un nouveau système de classement ou un nouveau jeu de cartes, aussi ingénieux qu'il soit, n'est pas brevetable et pourrait proprement être décrit comme dénué d'objet pour une invention.

Cette question a aussi fait l'objet d'un commentaire judiciaire de la part du juge Lloyd-Jacob dans l'affaire *Cobianchi's Application* (1953) 71 R.P.C. 199, à la page 201 :

[TRADUCTION] Je suis convaincu que le jeu lui-même, quelle que soit son ingéniosité, ne pouvait faire l'objet d'une protection par brevet, mais je ne suis pas convaincu que l'ingéniosité démontrée dans la conception de ce nouvel ensemble, qui exige le fonctionnement d'un genre de fabrication pour sa reproduction, puisse être rejetée comme s'il s'agissait uniquement d'une idée ou d'un plan.

Au Canada, dans l'affaire *Lawson c. Commissaire des brevets* (62 C.P.R. 101), le juge Cattanach s'est penché sur la définition donnée au mot «invention» dans diverses lois et a dit, à la page 111, que :

[TRADUCTION] Même si la définition d'invention dans les lois de l'Angleterre, de l'Australie et de la Nouvelle-Zélande renferme les mots «*any manner of new manufacture*» («tout genre de nouvelle fabrication») tandis que les mots de la version anglaise de l'alinéa 2d) de la *Loi sur les brevets* sont «*art, process, machine, manufacture or composition of matter*», les mots «*manner of new manufacture*» ne sont qu'une façon abrégée d'exprimer la même idée que les mots «toute réalisation, tout procédé, toute machine, fabrication ou composition de matières»

Par conséquent, il est accepté en principe que les exigences en ce qui a trait à l'objet d'un brevet sont équivalentes en vertu des lois britanniques et canadiennes et que la jurisprudence établie par les tribunaux du Royaume-Uni fait autorité au Canada.

En réponse, le demandeur fait valoir qu'il n'y a pas lieu d'appliquer la jurisprudence britannique dans ce domaine, en s'appuyant sur l'arrêt rendu par la Cour suprême du Canada dans l'affaire *Tennessee Eastman c. Commissaire des brevets*, [1974] R.C.S. 111, (1973) 8 C.P.R. (2d) 202, où, après avoir examiné l'applicabilité des décisions rendues dans la foulée des affaires *Swift* au R.-U. et en Nouvelle-Zélande et *N.R.D.C.* en Australie, le juge Pigeon a dit, à la page 120 (p. 208), que :

Au sujet de ces causes, je ferai d'abord observer que je doute que des décisions visant la brevetabilité d'inventions en vertu de la Loi du Royaume-Uni doivent avoir au Canada le poids que des auteurs tels que Fox (*Canadian Patent Law and Practice*, 4<sup>e</sup> éd., p. 19) semblent croire qu'il faut leur reconnaître. Il existe entre les lois britanniques et canadiennes des différences importantes qu'il n'est point nécessaire d'énumérer.

Par conséquent, le demandeur doute que la décision *Cobianchi* susmentionnée ait quelque poids dans l'examen de la brevetabilité d'un objet au Canada.

La question dont est saisie la Commission est donc celle de savoir si l'invention revendiquée dans les revendications 1 à 35 est une invention brevetable en vertu des dispositions de l'article 2 de la *Loi sur les brevets*.

À l'article 2, le terme « invention » est ainsi défini :

Toute réalisation, tout procédé, toute machine, fabrication ou composition de matières, ainsi que tout perfectionnement de l'un d'eux, présentant le caractère de la nouveauté et de l'utilité

Dans la présente demande, il s'agit de savoir si les revendications visent une « réalisation » ou un « procédé » au sens de la loi.

Dans leur ouvrages sur le droit des brevets, des auteurs canadiens ont examiné cette définition d'invention et ont conclu que pour qu'un objet soit brevetable, il doit comporter un aspect technique ou commercial. Ainsi, l'auteur Barrigar dans l'ouvrage *Canadian Patent Act Annotated* (Aurora: Canada Law Books, 1997) écrit ce qui suit au paragraphe 2:90 :

[TRADUCTION] Ce ne sont pas tous les objets qui sont brevetables. En général, l'objet brevetable est une sorte de produit, de procédé ou d'appareil ayant une fin ou une application technique ou commerciale.

Dans l'ouvrage *Hughes and Woodley on Patents* (Markham: Butterworths, juillet 1997), au paragraphe 6, il est écrit que .

[TRADUCTION] Il est dit que les mots «réalisation» et «procédé» compris dans la définition donnée au terme «invention» dans la loi sont circonscrits par cette définition, par le paragraphe 28(3) [maintenant le paragraphe 27(8)] de la *Loi sur les brevets* et par d'autres lois comme la *Loi sur les dessins industriels* et la *Loi sur le droit d'auteur*.

et que

[TRADUCTION] Il est maintenant reconnu que, si l'invention est le moyen et non la fin, l'inventeur a néanmoins le droit à un brevet sur le moyen. Le moyen doit toutefois en soi accomplir un changement dans le caractère ou l'état des objets matériels et ne pas être uniquement un «plan» pour l'utilisation d'un tel objet.

Dans son ouvrage antérieur intitulé *Canadian Patent Law and Practice*, 4<sup>e</sup> éd. (Carswell, 1969), aux pages 16 et 17, Fox s'est penché sur les mots [TRADUCTION] «réalisation» et [TRADUCTION] «procédé» :

[TRADUCTION] [ . ] Une «réalisation» peut être considérée comme un mode, une méthode ou une façon d'accomplir un certain résultat, distincts du résultat.

[ ]

[ . ] Une «réalisation» est un terme qui est plus vaste que le terme «procédé» et qui l'englobe. Une «réalisation» au sens de la *Loi sur les brevets* doit accomplir un certain changement dans le caractère ou l'état des objets matériels. Lorsque la pratique de la présumée réalisation ne produit pas d'effet physique, mais ne comprend que l'accomplissement d'un plan ou d'une théorie d'action sans la production de quelque résultat physique découlant directement de l'opération de la théorie ou du plan en soi, il ne s'agit pas d'une réalisation au sens de la *Loi sur les brevets*. En somme, on peut dire qu'une réalisation est l'utilisation des moyens pour produire un résultat

[...] Un «procédé» peut être défini comme un mode, une méthode ou une opération par lesquels un résultat ou un effet est produit par une action chimique, par l'opération ou l'application d'un élément ou d'une force de la nature, ou d'une substance à une autre. Un procédé en somme, c'est l'emploi d'une méthode ou l'accomplissement d'une opération pour parvenir à un résultat. Il ne peut y avoir de procédé pris tout seul. Le procédé doit nécessairement comporter deux éléments, à savoir une méthode ou une procédure et la ou les matières auxquelles elle est appliquée.

En ce qui a trait aux revendications que la Commission est appelée à examiner en l'espèce, on ne peut dire qu'elles englobent une réalisation ou un procédé visés par les commentaires précités. La méthode décrite dans la revendication 1 prévoit le dépôt d'une mise, la distribution des cartes aux joueurs et au donneur, puis le choix de procéder à une relance par une deuxième mise ou de se retirer du coup, cette étape étant suivie d'un paiement ou d'un prélèvement en fonction de la comparaison entre le jeu du donneur et celui du joueur, comme dans un jeu de poker normal. L'application de cette méthode n'entraîne aucune modification du caractère ou de l'état de quelque objet matériel que ce soit. On ne peut dire qu'il y a deux éléments, à savoir la procédure et la matière à laquelle elle est appliquée. Il s'agit davantage d'une idée abstraite qui vise la façon de jouer un jeu, laquelle est comparable aux règles sur la façon de jouer au golf, par exemple

La Commission conclut donc que les méthodes décrites dans les revendications de la présente demande ne visent pas une «réalisation» ou un «procédé» au sens de l'article 2 de la *Loi sur les brevets*.

À l'examen, il est évident pour la Commission que les méthodes enseignées dans la demande sont conçues de telle façon que, lorsqu'elles sont utilisées, les chances de gagner penchent en faveur de la maison ou de la banque. En d'autres termes, la maison ou la banque sera toujours avantagée par rapport aux joueurs et elle sera par conséquent toujours assurée d'être gagnante.

Cela peut se démontrer par la situation où, lorsque le jeu de la maison ou de la banque correspond à une combinaison plus basse qu'un As et un Roi, la maison ou la banque ne paie à chaque joueur demeuré dans le coup qu'une cote de 1 contre 1 sur le montant de la première mise de chaque joueur et que le joueur conserve son enjeu. Dans une partie normale, si la maison ou la banque avait une combinaison inférieure à un As et un Roi, il lui faudrait payer au joueur détenteur d'une combinaison plus haute à la fois sa première mise et sa relance. En d'autres termes, en adoptant cette méthode de jeu, la méthode du demandeur fait pencher la balance en faveur de la maison ou de la banque.

La décision de choisir ou non de payer en employant, par exemple, la combinaison As et Roi comme critère est, de l'avis de la Commission, une combinaison de calcul mathématique des probabilités de certaines combinaisons de cartes et de la marge ou de l'avantage que le demandeur souhaite donner à la maison ou à la banque. En d'autres termes, la méthode du demandeur est le résultat de simples calculs mathématiques plutôt que de l'exercice d'une faculté inventive qui aurait conduit à la découverte d'une percée inédite dans la connaissance humaine par l'exercice de l'intellect humain.

Pour les motifs susmentionnés, la Commission considère que la demande vise un objet qui n'est pas brevetable en vertu de l'article 2 de la *Loi sur les brevets* et que le rejet des revendications 1 à 35 devrait par conséquent être maintenu.

M Howarth  
Commissaire

M Wilson  
Commissaire



Je suis d'accord avec la recommandation de la Commission portant que la demande vise un objet qui n'est pas brevetable en vertu de l'article 2 de la *Loi sur les brevets* et que le rejet des revendications 1 à 35 devrait par conséquent être maintenu.

P.J. Davies

Commissaire suppléant des brevets

Fait à Hull (Québec)

le 25 septembre 1997.