

ASSIGNATION
DEVANT LE TRIBUNAL DE GRANDE
INSTANCE DE PARIS

Mis en forme : Français
(France)

A LA REQUETE DE :

Mme Walthert nicole domiciliée 6 rue de Jargeau
45000 Orléans

Agissant poursuites et diligences de ses représentants légaux domiciliés
en cette qualité audit siège.

Ayant pour Avocat :

Maître Phillipe Foucher

Au cabinet duquel il est fait élection de domicile en tant que de besoin

Maître

Huissier de Justice

Demeurant

A Michel

Bonne
Réception

Nicole

Le 11/05/19

Comparé avec le "PROJET"
erreur de signature
la page 17 manque
néanmoins le texte est O.K.
18 prend la suite de 16.

DONNE ASSIGNATION A :

1 / La Société **NINTENDO FRANCE** Société Anonyme au capital de euros, ayant son siège social à Cergy Pontoise, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de _____ sous le n° _____.
Prise en la personne de ses représentants légaux domiciliés en cette qualité audit siège.

A comparaître par devant Messieurs les Président et Juges composant le TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE de _____, salle ordinaire desdites audiences

Mis en forme : Français
(France)

Etant rappelé aux Défenderesses que dans le délai de quinze jours à compter de la date du présent acte, conformément aux articles 56, 643, 752 et 755 du Code de Procédure Civile, elles sont tenues de constituer Avocat pour être représentées devant ce Tribunal.

Qu'à défaut, elles s'exposent à ce qu'un Jugement soit rendu à leur encontre sur les seuls éléments fournis par leur adversaire.

Que les pièces sur lesquelles la demande est formée sont énumérées sur un bordereau annexé à la présente assignation.

OBJET DE LA DEMANDE

I° Exposé des faits

Mme WALTHERT est titulaire et propriétaire, d'un brevet d'invention français, à savoir :

- FR n 06 08 323 du déposé le 22 septembre 2006 et délivré le 06 mars 2009, sous le n° 2906365 ayant pour titre : pèse personne postural dynamique permettant une détection d'une posture bipède équilibrée,

Mme Walthert, à l'origine de ce brevet, a développé, depuis de nombreuses années, une intense activité dans le domaine de la détection des postures bipèdes équilibrées, le premier brevet portant sur ce sujet remontant à 1989.

S'agissant du plateau de jeu « Wii board et de la console Wii associée au logiciel « Wii Fit de la société NINTENDO, la recherche de posture équilibrées et la mesure de poids apparaît comme un élément essentiel du marketing réalisé par NINTENDO.

C'est dans ces conditions que le mandataire de Mme Walthert a adressé le 7 Juillet 2008 à NINTENDO France un courrier précisant le brevet qui pourraient avoir rapport aux applications WiiFit et exposant la possibilité de trouver un arrangement.

Suite à cette notification, plusieurs échanges infructueux ont eu lieu entre les représentants de Mme Walthert et la NINTENDO France.
Le Mandataire a envoyé une dernière lettre attirant également l'attention de NINTENDO sur les droits d'auteur dont se prévaut également Mme Walthert, lettre restée sans effet.

Face à cet échec, Mme Walthert s'est donc vue contrainte, la Société NINTENDO ayant délibérément choisi d'ignorer ses droits, d'ester en justice afin d'éviter que NINTENDO puisse bâtir ses propres succès commerciaux en profitant indûment d'une technologie que Mme Walthert avait développée depuis près de deux décennies, au prix d'importants frais de recherche et de développement.

Selon un procès verbal de constat dressé par Maître _____, il a été constaté que La Société Société NINTENDO fait paraître sur son site WEB

(http://www.nintendo.fr/NOE/fr_FR/games/wii/wii_fit_2841.html) et (<http://ms2.nintendo-europe.com/wiifit/frFR/>) les présentations des produits offerts à la commercialisation, des logiciels WiiFit qui combinés à la Wii Balance Board et à une console Wii connectée à un téléviseur comme moyen d'affichage permet les résultats suivants :

« Conçu pour vous aider à prendre conscience de votre condition physique. Wii Fit vous propose de garder la forme tout en vous amusant. Avec plus de 40 exercices visant à améliorer votre équilibre et votre posture, à modifier votre indice de masse corporelle ou tout simplement à vous détendre, Wii Fit fait appel aux technologies les plus sophistiquées pour vous permettre de prendre soin de votre forme.

La première étape consiste à vous positionner sur le Wii Balance Board pour obtenir un aperçu de votre condition actuelle. Pour vous accompagner sur la voie d'une meilleure forme physique, Wii Fit utilise un accessoire le Wii Balance Board qui vous donne un aperçu de votre condition physique. En mesurant votre IMC (indice de masse corporelle), en analysant votre centre de gravité et en faisant une série de tests physiques simples, le logiciel détermine votre âge Wii Fit, une valeur propre au jeu s'échelonnant de 2 à 99.

Wii Fit propose plus de 40 exercices différents répartis en quatre grands types d'entraînement. Brûlez des calories avec l'Aérobic, améliorez votre équilibre et votre posture avec les Jeux d'équilibre, musculez-vous avec les Exercices de gym ou apprenez à vous étirer et à vous détendre avec le Yoga.

De l'Exercice de step au Snowboard en passant par la Boxe en rythme ou le Jogging, Wii Fit offre un grand éventail d'activités et d'exercices divertissants qui vous pousseront à vous entraîner et inciteront le reste de la famille à essayer.

Pour vous aider à suivre vos progrès de près, Wii Fit propose une chaîne Wii Fit spéciale qui permet de sauvegarder et de comparer les profils de 8 personnes et qui prend également en compte tous les

Mis en forme : Français (France)

Code de champ modifié

Mis en forme : Français (France)

Code de champ modifié

Mis en forme : Français (France)

Mis en forme : Français (France)

exercices effectués sans le Wii Balance Board, vous garantissant ainsi un compte-rendu exact de votre condition physique. Et non seulement vous pourrez constater vos progrès en regardant les courbes du graphique mais également en observant la ligne de votre Mii. N'attendez plus pour passer à un mode de vie plus dynamique avec Wii Fit ! » (extrait du site de présentation NINTENDO)

Le grief de contrefaçon sera démontré ci-après à l'aide du constat internet fait par l'huissier et d'une wii balance board achetée le par le mandataire de Mme Walthert et les constats de la procédure de saisie contrefaçon ?.

Discussion

Les faits de contrefaçon du brevet et des droits d'auteur² étant, comme il le sera démontré, clairement avérés, Mme Walthert est fondée, au visa des articles L 613-3 et L 615-1 du Code de la Propriété Intellectuelle (CPI), à poursuivre, la Société NINTENDO, afin qu'il leur soit fait interdiction de poursuivre la fabrication, la commercialisation et la fourniture de moyens constituant une atteinte à ses droits de Propriété Industrielle.

Toute atteinte portée aux droits du propriétaire d'un brevet constituant un délit de contrefaçon, Mme Walthert entend démontrer que l'essentiel des revendications de son brevets français, visé en préambule, a été reproduit, ce brevet portant principalement sur :

- FR n 06 08 323 déposé le 22 septembre 2006 et délivré le 06 mars 2009 , sous le n° 2 906 365 ayant pour titre : « pèse personne postural dynamique permettant une détection d'une posture bipède équilibrée».

S'agissant de ce brevet, les trois années de prescription de la contrefaçon visées à l'article L 615-8 du CPI n'étant pas écoulées, Mme Walthert est fondée à opposer les droits de Propriété Industrielle, attachés à ce brevet, à la Société NINTENDO, au titre de la contrefaçon et des sanctions qui en découlent.

II / Sur la contrefaçon du brevet FR n° 2 906 365 (référence : FR 365)

Ce brevet concerne un procédé pour acheminer des clés secrètes vers des modules de sécurité et des cartes utilisateurs dans un réseau de traitement d'informations.

La revendication 1 de ce brevet est reproduite par la Sociétés NINTENDO.

Afin de faciliter la compréhension de cette revendication et d'appréhender la contrefaçon, il apparaît utile, d'une part, de distinguer les étapes du procédé, sous la forme d'une analyse assortie d'une lettre initiale, de A) à I) et de se reporter aux schémas ou photos (infra p. 9 à 20, et annexes C.1, C.2) montrant les caractéristiques de la revendication 1 de ce brevet FR 2 906 365.

Nota : les couleurs utilisées sont les mêmes dans le schéma que dans le texte et sont destinées à faciliter la relation entre les éléments. Seul le schéma permet de mesurer a priori sans besoin d'être expert, la similitude frappante des moyens et processus.

II.1/ Objet de l'invention

L'invention concerne un Appareil pour détecter et corriger des anomalies d'équilibre et un Procédé d'intégration, dans un pèse-personne à plateau et indication visuelle et/ou sonore du poids, d'une fonction de détection d'anomalies d'équilibre

Mis en forme : Français
(France)

On démontrera aisément que la Société NINTENDO met en œuvre, dans les matériels vendus sous les dénominations « WiiFit, Wii Balance Board et console Wii en association fonctionnelle avec un TV du commerce, l'invention en permettant d'une part la mesure de poids, d'autre l'amélioration d'équilibre et posturale et enfin un procédé d'intégration dans un pèse personne à plateau d'une fonction de détection d'anomalies d'équilibre.

II.1.2 / Revendication 1

Mis en forme : Français
(France)

Cette revendication, en relation avec les photos des pages suivantes s'analyse de la façon suivante :

Mis en forme : Français
(France)

A) Appareil (1) pour détecter et corriger des anomalies d'équilibre du corps humain,

B) comportant un plateau (3) support, sur lequel peut prendre place un utilisateur et

C) au moins une pièce de référentiel (60) positionnable sur une surface sensiblement plane, le plateau (3) étant superposé par rapport à la pièce de référentiel (60),

caractérisé en ce que

D) ledit plateau (3) est soutenu par au moins trois organes déformables (5) élastiques orientés chacun suivant une direction orthogonale par rapport à un plan défini par ladite pièce de référentiel (60),

E) les organes déformables étant répartis de façon symétrique par rapport à un axe de symétrie central du plateau (3), l'appareil comprenant :

F) une unité de traitement (10) dotée d'un circuit de traitement,

G) un capteur de force (4) placé à une des extrémités de chacun des organes déformables (5), chaque capteur (4) délivrant un signal envoyé au circuit de traitement,

H) le circuit de traitement détectant un équilibre entre les signaux représentant les forces et correspondant à une position d'équilibre parfaite par rapport au centre de symétrie du plateau (3) ou détectant un déséquilibre entre ces signaux ; et

I) des moyens pour générer l'affichage d'une information en cas d'équilibre et une indication visuelle et/ou sonore modifiée lorsqu'une mauvaise répartition des forces est détectée par le circuit de traitement, l'indication visuelle et/ou sonore permettant d'indiquer à un utilisateur des anomalies d'équilibre

II.2 / Sur la contrefaçon de la revendication 1

Pour faciliter la compréhension, il est possible de suivre l'exposé en suivant sur les schémas photos qui figurent dans l'exposé.



Wii Fit et la Wii Balance board s'utilisent avec la console Wii vendue séparément.(dépliant NINTENDO « découvrez Wii fit daté 2007-2008).

Mis en forme : Français (France)

II.2.1/ Reproduction de la caractéristique A)

A) 'Appareil (1) pour détecter et corriger des anomalies d'équilibre du corps humain.'

Mis en forme : Français (France)



La personne représentée sur l'écran est associée à un point rouge qui indique la position d'équilibre et permet de corriger les anomalies d'équilibre en maintenant le point rouge dans la zone jaune. (voir site <http://ms2.nintendo-europe.com/wiifit/frFR/>) sélectionner activités pour s'entraîner, puis exercices de GYM et exercice de yoga.

Mis en forme : Français (France)

Mis en forme : Français (France)

Code de champ modifié





La caractéristique A) est donc reproduite.

II.2.2/ Reproduction de la caractéristique B)

B)" comportant un plateau (3) support, sur lequel peut prendre place un utilisateur, et"

Mis en forme : Français
(France)

La personne habillée en blanc prend une posture de yoga sur un plateau support.

II.2.3/ Reproduction de la caractéristique C)

C) "au moins une pièce de référentiel (80) positionnable sur une surface sensiblement plane, le plateau (3) étant superposé par rapport à la pièce de référentiel (80)."

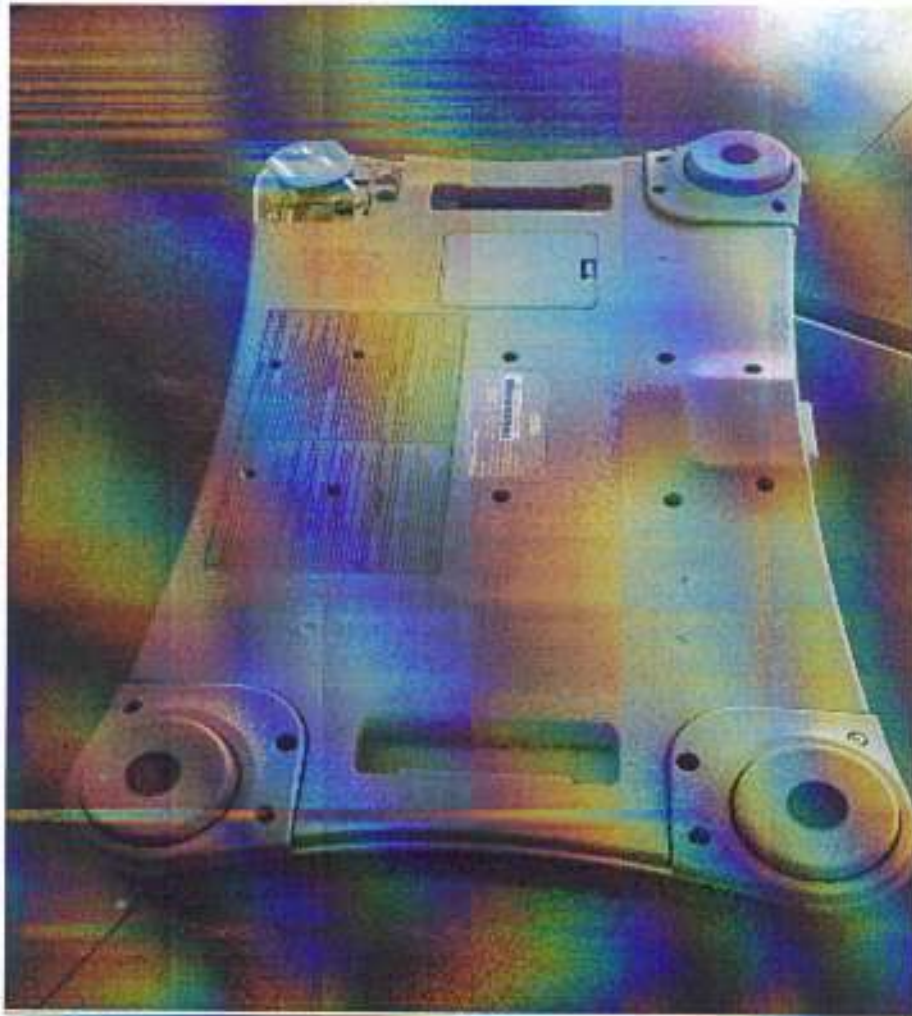
Mis en forme : Français
(France)

Une pièce référentiel à chaque angle sur laquelle vient se superposer le plateau situé sur l'autre face du "Wii Balance Board".

Mis en forme : Français
(France)

Voir pièce pointée par la flèche sur la photo ci-dessous.





La caractéristique C) est donc reproduite.

II.2.4/ Reproduction de la caractéristique D)

D) « ledit plateau (3) est soutenu par au moins trois organes déformables (5) élastiques orientés chacun suivant une direction orthogonale par rapport à un plan défini par ladite pièce de référentiel (60). »

Mis en forme : Français
(France)

Mis en forme : Français
(France)

L'organe constitué par la poutre supportant l'élément est déformable élastiquement orienté suivant une direction orthogonale par rapport au plan défini par la pièce de référentiel.

Quatre organe sont présents, un à chaque angle du plateau.



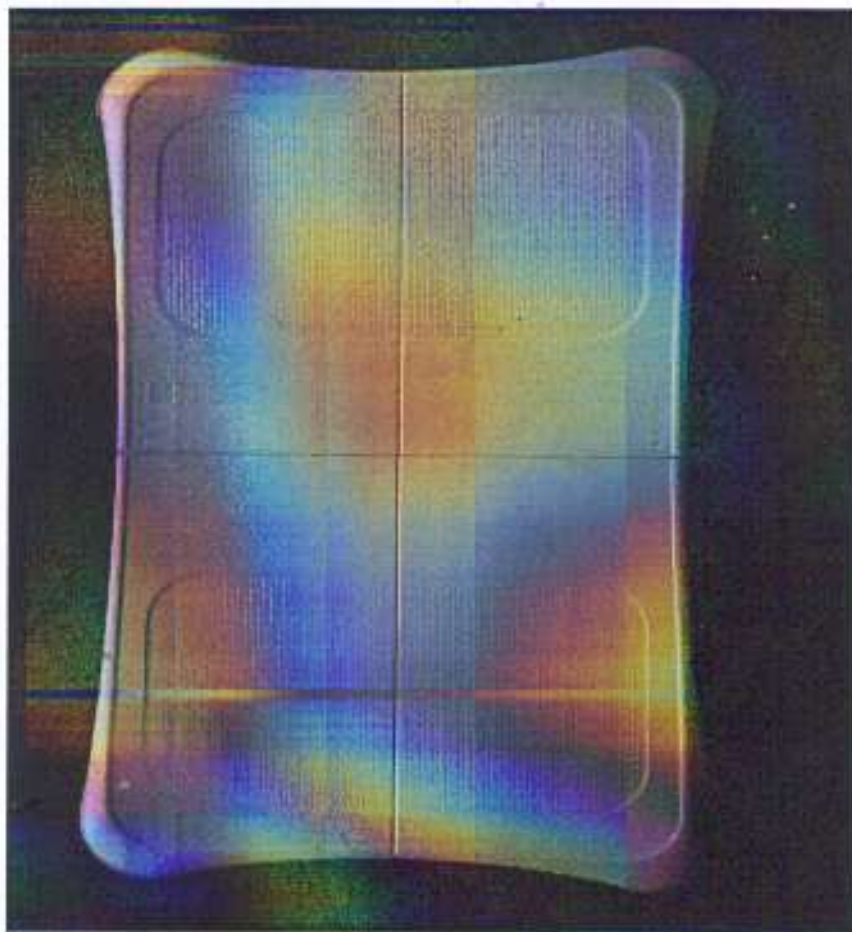
la caractéristique D) est donc reproduite.

| II.2.5/ Reproduction de la caractéristique E)

E) « les organes déformables étant répartis de façon symétrique par rapport à un axe de symétrie central du plateau (3), l'appareil comprenant »

Mis en forme : Français
(France)

Mis en forme : Français
(France)



Il existe bien sur le plateau deux axes de symétries. L'un séparant les empreintes matérialisant la zone de mise en place des pieds, l'autre coupant en deux chaque empreinte matérialisant la zone des pieds. Les organes étant disposés aux quatre coins du plateau (voir photo ci-après) sont bien disposés symétriquement par rapport à un axe de symétrie central du plateau.

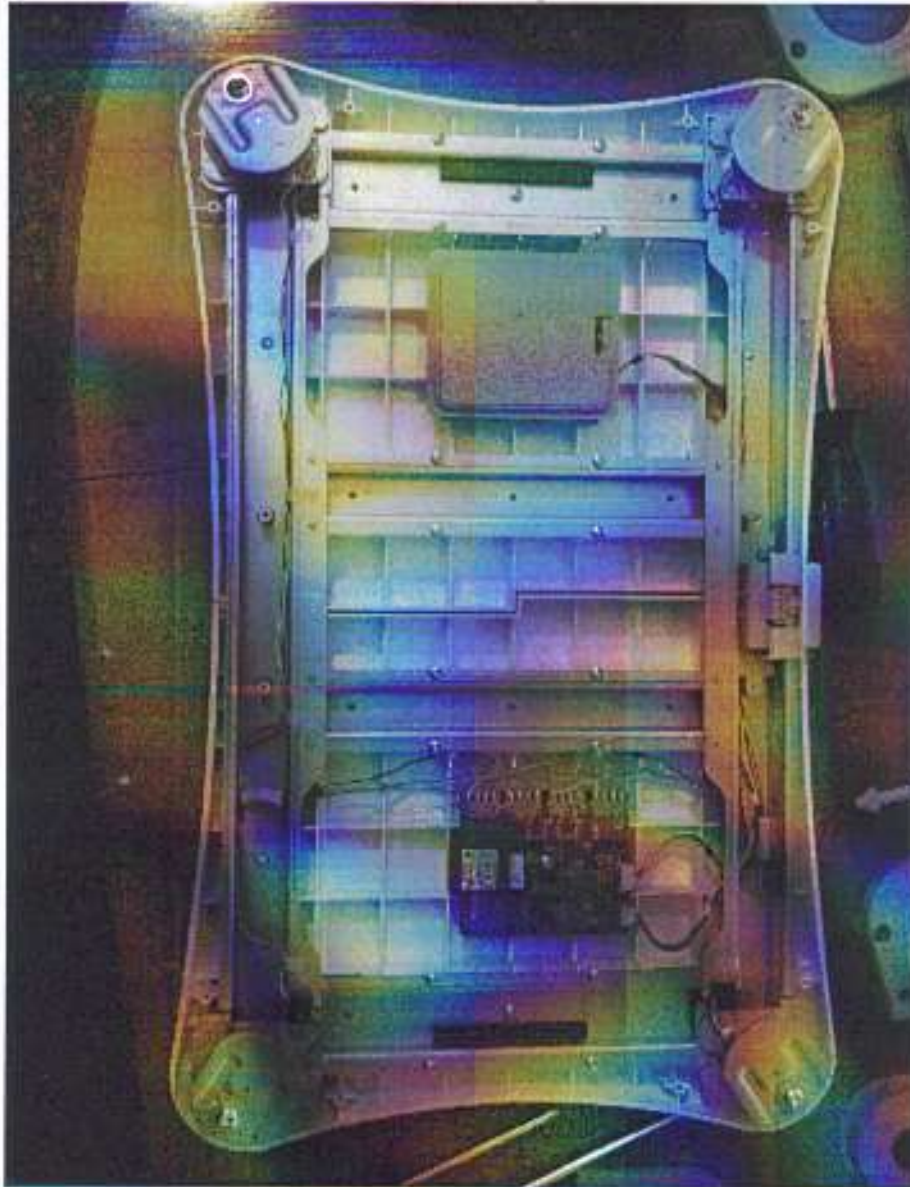
La caractéristique E) est donc reproduite.

II.2.6/ Reproduction de la caractéristique E)

F) « une unité de traitement (10) dotée d'un circuit de traitement »

Mis en forme : Français
(France)

Mis en forme : Français
(France)



la carte électronique de la Wii Balance board et la console Wii forment une unité de traitement dotée d'un circuit de traitement.

La caractéristique E) est donc reproduite

17

17

II.2.7/ Reproduction de la caractéristique G)

- G) « un capteur de force (4) placé à une des extrémités de chacun des organes déformables (5), chaque capteur (4) délivrant un signal envoyé au circuit de traitement,»

Mis en forme : François
(France)

Mis en forme : François
(France)



L'élément vert est un capteur de force placé sur chaque organe déformable. Chaque capteur envoie un signal au circuit de traitement par les conducteurs visibles sur la photo.

La caractéristique **G)** est donc reproduite.

II.2.8/ Reproduction de la caractéristique H)

H) « Je circuit de traitement détectant un équilibre entre les signaux représentant les forces et correspondant à une position d'équilibre parfaite par rapport au centre de symétrie du plateau (3) ou détectant un déséquilibre entre ces signaux ; et. »

Mis en forme : Français
(France)

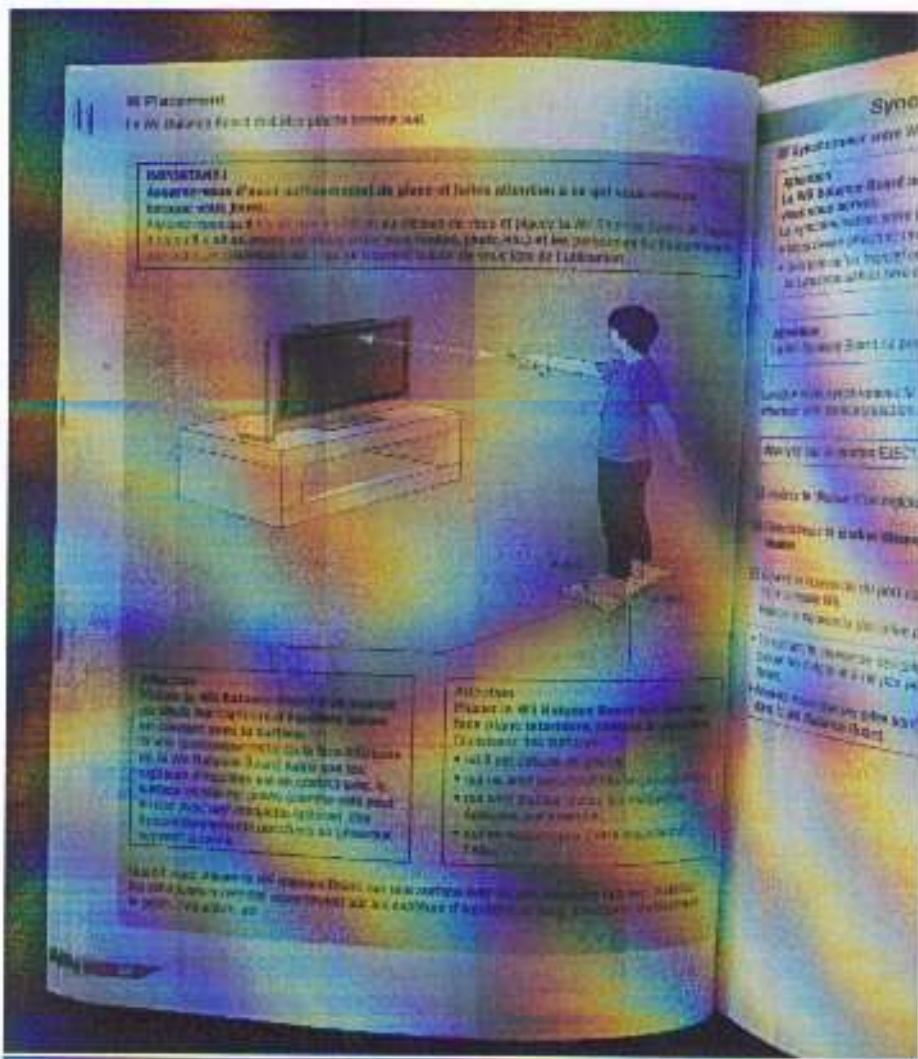


La caractéristique H) est donc reproduite.

II.2.9/ Reproduction de la caractéristique I)

J) "des moyens pour générer l'affichage d'une information en cas d'équilibre et une indication visuelle et/ou sonore modifiée lorsqu'une mauvaise répartition des forces est détectée par le circuit de traitement, l'indication visuelle et/ou sonore permettant d'indiquer à un utilisateur des anomalies d'équilibre"

Mis en forme : Français (France)



(page 54 wii balance board mode d'emploi).L'association de la Wii Balance Board, et de la console Wii avec l'appareil domestique (téléviseur) permet l'affichage d'un point rouge au centre de la zone jaune permettant d'indiquer l'équilibre et tout déséquilibre provoque le déplacement du point rouge, à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone jaune.

Voir la démonstration des différents exercices dénommés : posture de l'envol, étirements, étirements latéraux, posture du dieu du vent, de la chaise, du danseur, de l'arbre, de la demi-lune, jeu de bille, ski. (voir site <http://ms2.nintendo-europe.com/wiifi/frFR/>) sélectionner activités pour s'entraîner, puis exercices de GYM et exercice de yoga.

Code de champ modifié

Mis en forme : Français (France)

Mis en forme : Français (France)



La revendication 1 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite

Mis en forme : Français (France)

II.3/ Synthèse

Les moyens de la première revendication du brevet FR 2 960 365 sont donc reproduits.

S'agissant de l'appareil « wii Balance Board, Wii et du logiciel WiiFit l'offre est faite en proposant à la vente cet appareil, qui, associé à une télévision standard pour l'affichage permet, la reproduction des caractéristiques de l'invention sans le consentement du breveté; Il tombe bien sous la prohibition de l'Article L. 613-3b du Code de la Propriété Intellectuelle.

A défaut, la livraison sur le territoire français, à une personne autre que celles habilitée à exploiter l'invention brevetée, de moyens de mise en œuvre sur le territoire de cette invention se rapportant à un élément essentiel de celle-ci sont des actes relevant de l'article L.613-4 du CPI, relatif à la fourniture de moyens, dans la mesure où le fabricant de « wii Balance Board, console Wii et du logiciel WiiFit ne pouvait ignorer par la lettre adressée à NINTENDO le 07 Juillet 2008 que les moyens que le SociétésNINTENDO livrait étaient aptes à mettre en œuvre le l'invention brevetée.

La Société NINTENDO ne saurait donc exciper de sa bonne foi ou de son ignorance de l'atteinte portée au brevet FR 2 960-365 alors que la Demanderesse l' avait informée par courrier du 6 juillet 2008 de la nature et de l'étendue de leurs droits et qu'une tentative de discussion avaient été initiée dans la perspective d'une concession de licence.

II.4.1/ Revendication 2

Cette revendication 2 s'analyse de la façon suivante :

2. Appareil selon la revendication 1, caractérisé en ce que l'information affichée en cas d'équilibre est le poids de l'utilisateur, l'appareil définissant ainsi un pese-personne.

Mis en forme : français
(France)

II.4.2/ Démonstration de la contrefaçon de la revendication 2

La bande annonce indique clairement que la wilfit permet de calculer le poids et de déterminer l'IMC (indice de masse corporelle).

Mis en forme : Français
(France)



La revendication 2 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite

II.5.1/ Revendication 3

Comme pour la revendication précédente, on a, pour plus de clarté, identifié chacun des moyens de cette revendication par les initiales J) à K).

Mis en forme : Français
(France)

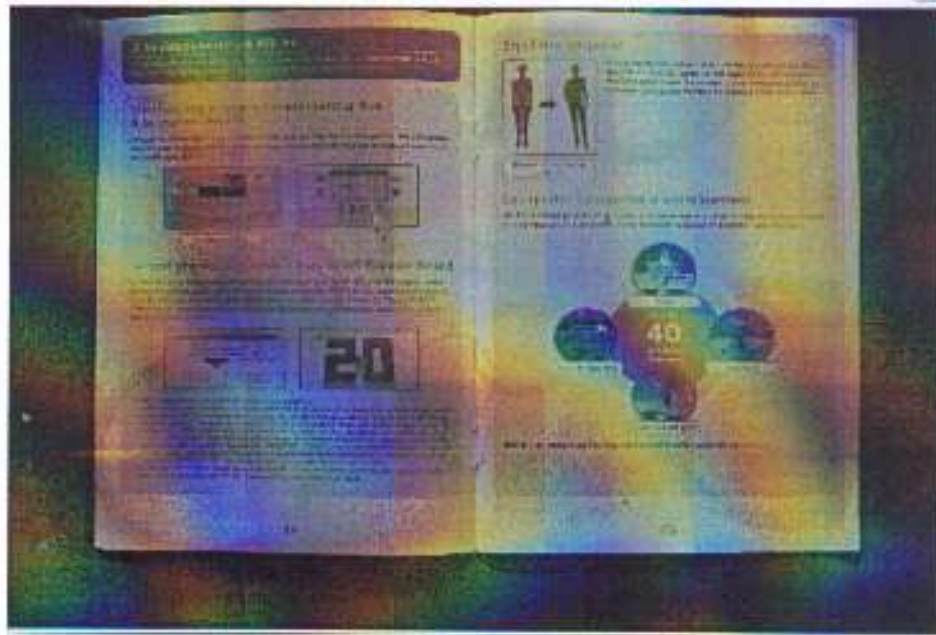
3. Appareil selon la revendication 2, comprenant :

J) un module (11) de détection de déséquilibre incluant ledit circuit de traitement pour détecter par comparaison, à partir de données des

- capteurs (4) reçues par l'unité de traitement (10), une mauvaise répartition des forces détectées par chaque capteur (4) ; et
- K) une interface (12) de contrôle des moyens d'affichage (2) permettant de modifier l'affichage lorsqu'une mauvaise répartition des forces est détectée par le module (11) de détection.

II.5.2/ Démonstration de la contrefaçon de la revendication 3

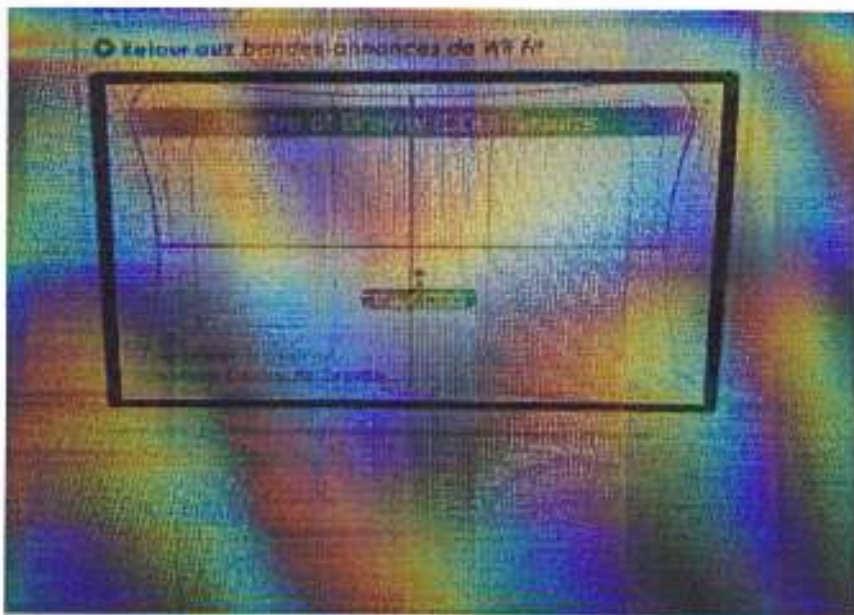
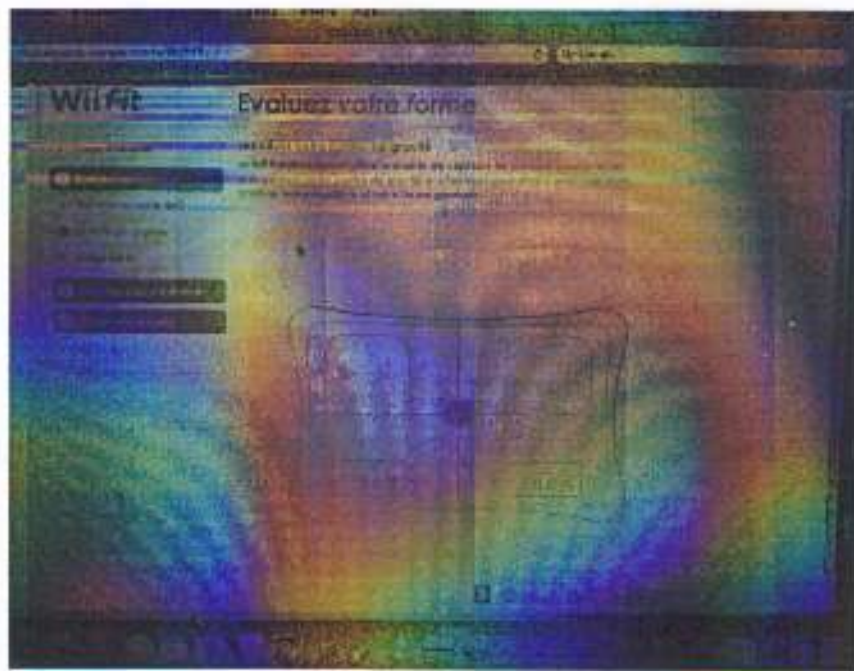
Mis en forme : Français
(France)



La Wii Balance Board utilise une série de capteurs de pression pour localiser précisément votre centre de gravité et ainsi vous permettre d'améliorer votre posture, votre équilibre et votre forme générale. (voir photo ci-dessus)

L'interface d'affichage permet d'indiquer les pourcentages de répartition de poids (comme représenté page 14 et 15 du manuel WiiFit mode d'emploi) et ainsi l'affichage est modifié lorsqu'une mauvaise répartition des forces est détectée.

Mis en forme : Français
(France)



La revendication 3 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite

II.6.1/ Revendication 4

4 Appareil selon la revendication 2 ou 3, comportant

Mis en forme : Français
(France)

- L) un boîtier (30) muni de moyens d'appui au sol (6), le plateau (3) étant relié au boîtier (3),
- M) des capteurs (4) de force prévus entre lesdits moyens d'appui (6) et le plateau (3) pour fournir chacun un signal électrique représentatif d'une force détectée par le capteur (4),
- N) au moins une unité de traitement (10) pour déterminer à partir des signaux des capteurs (4) le poids total d'un utilisateur du pèse-personne placé sur le plateau (3), et
- O) des moyens d'affichage (2) permettant d'indiquer le poids total déterminé,
- P) les capteurs (4) étant identiques et répartis dans des zones symétriques entre elles par rapport à un axe de symétrie central (S),
- Q) les organes déformables (5) étant associés à chacune des zones de capteurs (4) pour soutenir selon une direction ascendante le plateau (3) et lesdits capteurs (4) relativement au boîtier (30).

II.6.2/ Démonstration de la contrefaçon de la revendication 4

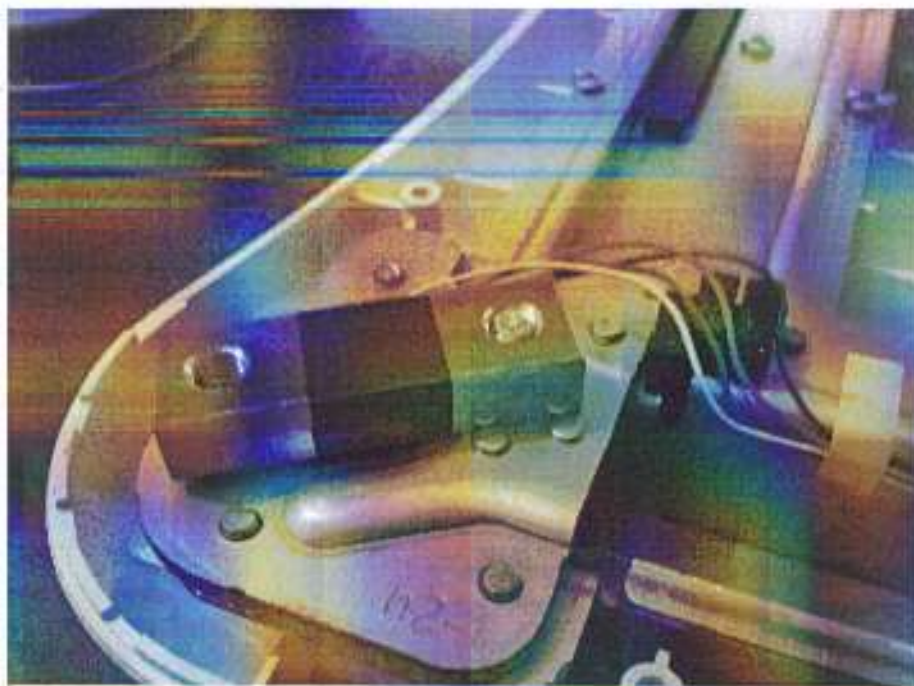
La Wii Balance Board utilise une série de capteurs de pression pour localiser précisément votre centre de gravité. Sur la photo on peut voir que les moyens d'appui et les capteurs qui sont situés dessous sont répartis de façon symétrique aux quatre angles.

Mis en forme : Français
(France)



En retournant le plateau, des
barreaux métalliques constituent les organes déformables et sont
associés à chacune des zones de capteurs (élément vert) pour
soutenir selon une direction ascendante le plateau (en blanc) et
lesdits capteurs (vert) relativement au boîtier

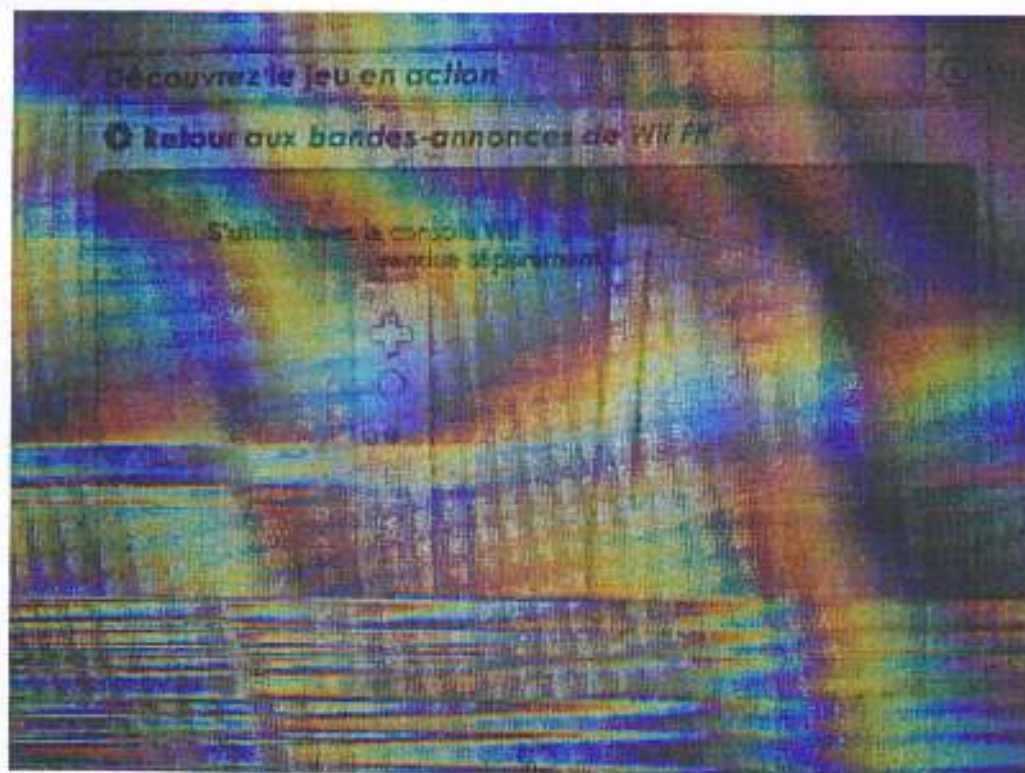
Mis en forme : François
 (France)

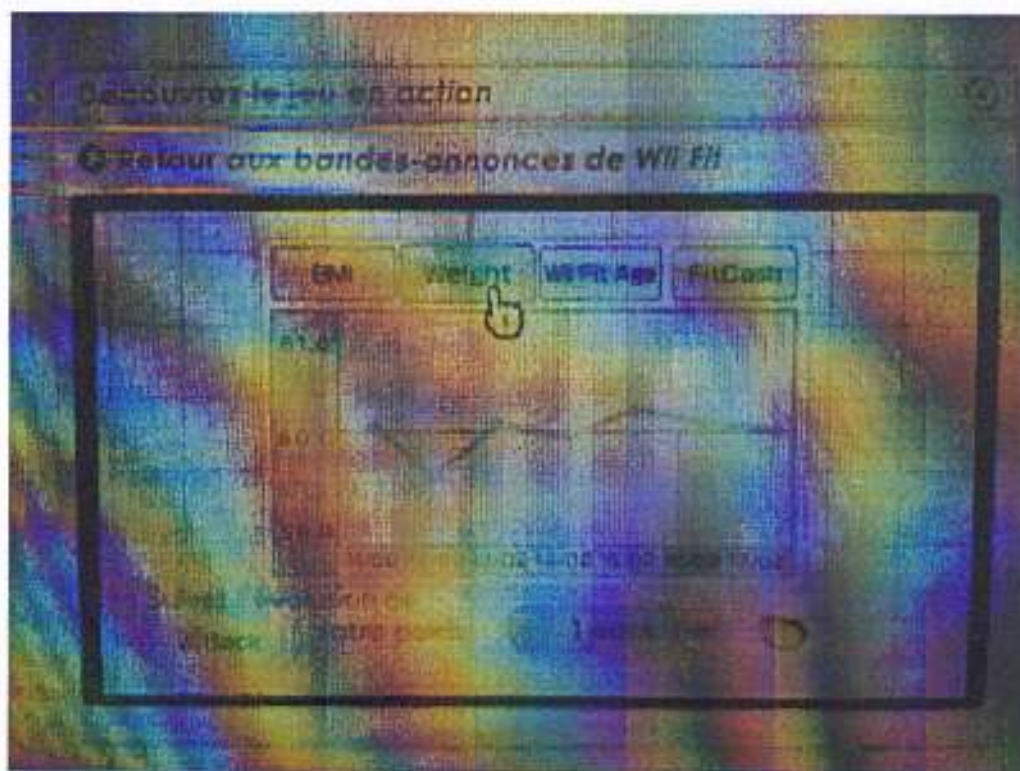


la caractéristique Q de la revendication 4 est reproduite

Mis en forme : Français
(France)

au moins une unité de traitement (Wii console) pour déterminer à partir des signaux des capteurs (de la Wii Balance Board le poids total d'un utilisateur du pèse-personne placé sur le plateau , et





La caractéristique N de la revendication 4 est reproduite.

La revendication 4 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite

II.7.1/ Revendication 14

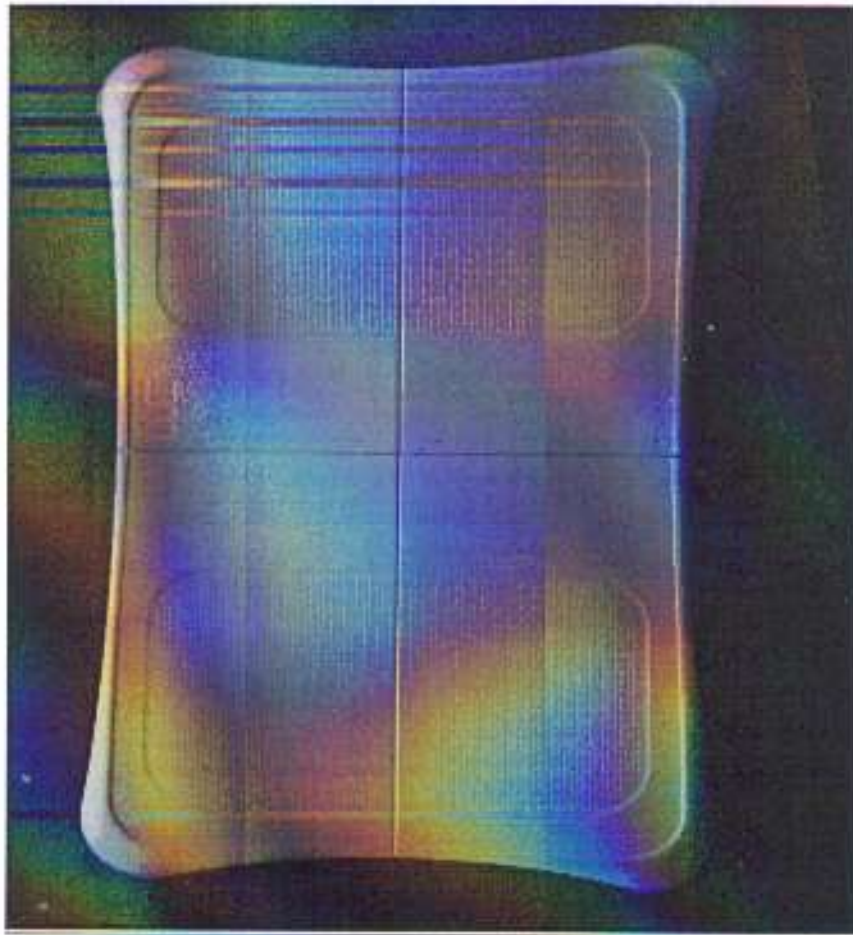
14 Appareil selon une des revendications 1 à 13, dans lequel le plateau (3) porte des éléments de marquage pour l'emplacement des deux pieds, les éléments de marquage comprenant au moins une ligne médiane par rapport à deux des capteurs (4) de force.

Mis en forme : Français
(France)

II.7.2/ Démonstration de la contrefaçon de la revendication 14

Les capteurs étant positionnés aux quatre coin du plateau, les éléments de marquage pour l'emplacement des pieds sont séparés et coupés par une ligne médiane

Mis en forme : Français
(France)



La revendication 14 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite.

Mis en forme : Français
(France)

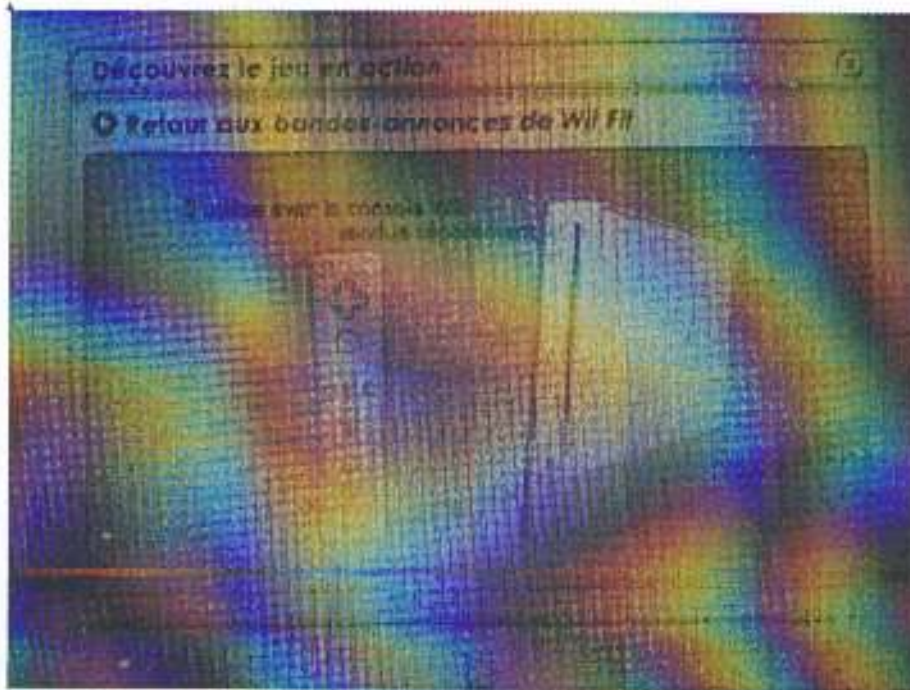
La revendication 14 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite.

Mis en forme : Français
(France)

II.8.1/ Revendication 15

15. Appareil selon une des revendications 1 à 13, comprenant une interface de communication à courte distance pour transmettre des données à un dispositif d'affichage librement mobile par rapport au reste de l'appareil.

II.8.2/ Démonstration de la contrefaçon de la revendication 15



Mis en forme : Français (France)

La Wii balance Board doit être synchronisée (voir page 56 du Mode d'emploi de la Wii Balance Board) avec la Wii qui est connectée à la télévision. Cette synchronisation permet ensuite la transmission à courte distance des données nécessaires pour le dispositif d'affichage mobile par rapport à la wii balance board.

Mis en forme : Français (France)

La revendication 14 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite

II.8.1/ Revendication 16

16 Procédé d'intégration, dans un pèse-personne (1) à plateau (3) et indication visuelle et/ou sonore du poids, d'une fonction de détection d'anomalies d'équilibre du corps humain, caractérisé en ce qu'il comprend :

Mis en forme : Français (France)

Mis en forme : Français (France)

- R) une étape de répartition de capteurs de force (4) de façon symétrique par rapport à un axe de symétrie central (5) du plateau du pèse-personne (1) ;
- S) une étape d'association, à chacun des capteurs (4) de force, d'un organe déformable (5) pour soutenir selon une direction ascendante une partie du plateau (3) et le capteur (4) associé ;
- T) une étape de connexion aux capteurs (4) d'un module (11) de comparaison pour détecter la répartition des forces ; et
- U) une étape d'intégration d'une interface (12) de contrôle des moyens d'indication de poids pour générer une indication visuelle et/ou sonore modifiée lorsqu'une mauvaise répartition des forces est détectée par le module (11) de détection, la modification permettant d'indiquer à un utilisateur des anomalies d'équilibre.

II.9.2/ Démonstration de la contrefaçon de la revendication 16

La revendication 16 reprenant sous forme de procédé les caractéristiques démontrées de l'appareil le raisonnement de contrefaçon s'applique de façon mutatis mutandis.

Mis en forme : Français
(France)

La revendication 16 du brevet FR 2 960 365 est contrefaite

II.9 Synthèse

L'ensemble des caractéristiques des revendications 1 à 4, 14 et 16 sont reproduites par les produits WIFIT, Wii Balance Board, et console Wii.

III contrefaçon des droits d'auteur

Mme Walthert a publié en 1986 un ouvrage intitulé «La marche source de santé», dans ce livre elle y expose une œuvre de l'esprit consistant à représenter, sur une balance pèse-personne présentant un moyen de détecter l'équilibre, une personne en mouvement exécutant différents exercices d'équilibre, ainsi page 138 de son livre on retrouve certains de ses exercices

LA MARCHÉ, SOURCE DE SANTÉ



Quelques exercices de recherche d'équilibre sur le Bull-test.

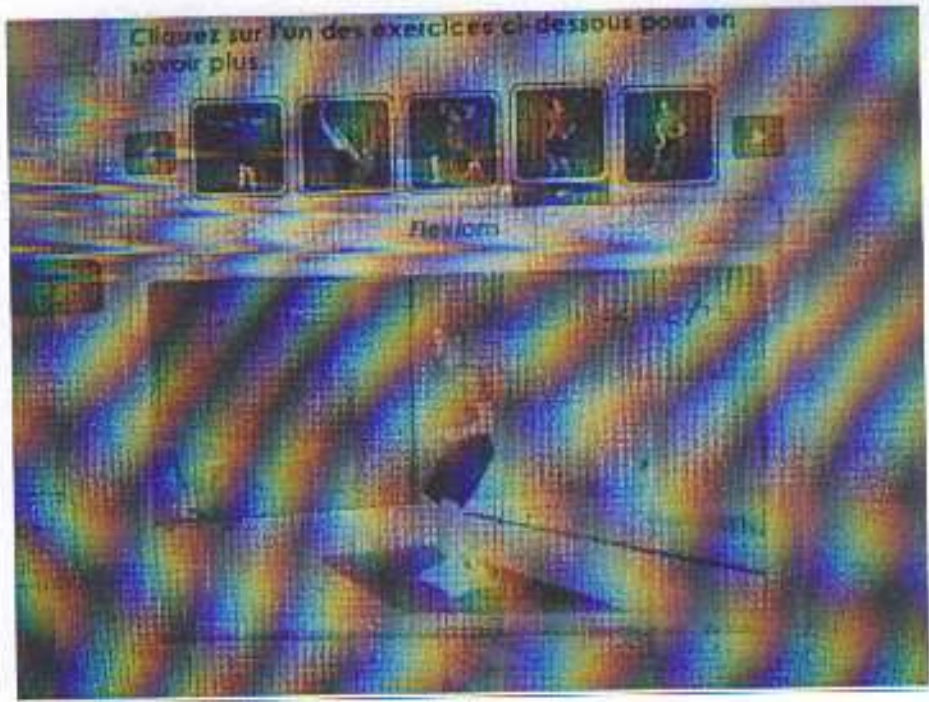
utilisés et dénommés par NINTENDO :

- étirements ou étirements croisés



- la chaise ou flexions





▪ Dieu du vent ou grand étirement





Applications en rééducation neurologique

Les applications en rééducation neurologique sont nombreuses. Elles sont basées sur les principes de la motricité globale et de la motricité spécifique. Elles visent à améliorer la coordination motrice, la force, la flexibilité et la posture.

Applications en rééducation neurologique

- Développement de la motricité globale
- Développement de la motricité spécifique
- Développement de la force
- Développement de la flexibilité
- Développement de la posture
- Développement de la coordination motrice
- Développement de la conscience corporelle
- Développement de la confiance en soi
- Développement de la motivation
- Développement de la persévérance
- Développement de la résilience
- Développement de la capacité d'adaptation
- Développement de la capacité de concentration
- Développement de la capacité de mémorisation
- Développement de la capacité de planification
- Développement de la capacité de prise de décision
- Développement de la capacité de résolution de problèmes
- Développement de la capacité de communication
- Développement de la capacité de collaboration
- Développement de la capacité de leadership
- Développement de la capacité de gestion du stress
- Développement de la capacité de gestion du temps
- Développement de la capacité de gestion des ressources
- Développement de la capacité de gestion des risques
- Développement de la capacité de gestion des conflits
- Développement de la capacité de gestion des émotions
- Développement de la capacité de gestion des pensées
- Développement de la capacité de gestion des comportements
- Développement de la capacité de gestion des attitudes
- Développement de la capacité de gestion des valeurs
- Développement de la capacité de gestion des croyances
- Développement de la capacité de gestion des habitudes
- Développement de la capacité de gestion des routines
- Développement de la capacité de gestion des projets
- Développement de la capacité de gestion des objectifs
- Développement de la capacité de gestion des résultats
- Développement de la capacité de gestion des processus
- Développement de la capacité de gestion des ressources humaines
- Développement de la capacité de gestion des ressources matérielles
- Développement de la capacité de gestion des ressources financières
- Développement de la capacité de gestion des ressources technologiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources environnementales
- Développement de la capacité de gestion des ressources sociales
- Développement de la capacité de gestion des ressources culturelles
- Développement de la capacité de gestion des ressources éducatives
- Développement de la capacité de gestion des ressources sanitaires
- Développement de la capacité de gestion des ressources juridiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources politiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources religieuses
- Développement de la capacité de gestion des ressources spirituelles
- Développement de la capacité de gestion des ressources artistiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources sportives
- Développement de la capacité de gestion des ressources ludiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources éducatives
- Développement de la capacité de gestion des ressources sanitaires
- Développement de la capacité de gestion des ressources juridiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources politiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources religieuses
- Développement de la capacité de gestion des ressources spirituelles
- Développement de la capacité de gestion des ressources artistiques
- Développement de la capacité de gestion des ressources sportives
- Développement de la capacité de gestion des ressources ludiques

Figure 1 : Exercice de motricité globale

Figure 2 : Exercice de motricité spécifique

Figure 3 : Exercice de force

Figure 4 : Exercice de flexibilité

Figure 5 : Exercice de posture

Figure 6 : Exercice de coordination motrice

Figure 7 : Exercice de conscience corporelle

Figure 8 : Exercice de confiance en soi

Figure 9 : Exercice de motivation

Figure 10 : Exercice de persévérance

Figure 11 : Exercice de résilience

Figure 12 : Exercice de capacité d'adaptation

Figure 13 : Exercice de capacité de concentration

Figure 14 : Exercice de capacité de mémorisation

Figure 15 : Exercice de capacité de planification

Figure 16 : Exercice de capacité de prise de décision

Figure 17 : Exercice de capacité de résolution de problèmes

Figure 18 : Exercice de capacité de communication

Figure 19 : Exercice de capacité de collaboration

Figure 20 : Exercice de capacité de leadership

Figure 21 : Exercice de gestion du stress

Figure 22 : Exercice de gestion du temps

Figure 23 : Exercice de gestion des ressources

Figure 24 : Exercice de gestion des risques

Figure 25 : Exercice de gestion des conflits

Figure 26 : Exercice de gestion des émotions

Figure 27 : Exercice de gestion des pensées

Figure 28 : Exercice de gestion des comportements

Figure 29 : Exercice de gestion des attitudes

Figure 30 : Exercice de gestion des valeurs

Figure 31 : Exercice de gestion des croyances

Figure 32 : Exercice de gestion des habitudes

Figure 33 : Exercice de gestion des routines

Figure 34 : Exercice de gestion des projets

Figure 35 : Exercice de gestion des objectifs

Figure 36 : Exercice de gestion des résultats

Figure 37 : Exercice de gestion des processus

Figure 38 : Exercice de gestion des ressources humaines

Figure 39 : Exercice de gestion des ressources matérielles

Figure 40 : Exercice de gestion des ressources financières

Figure 41 : Exercice de gestion des ressources technologiques

Figure 42 : Exercice de gestion des ressources environnementales

Figure 43 : Exercice de gestion des ressources sociales

Figure 44 : Exercice de gestion des ressources culturelles

Figure 45 : Exercice de gestion des ressources éducatives

Figure 46 : Exercice de gestion des ressources sanitaires

Figure 47 : Exercice de gestion des ressources juridiques

Figure 48 : Exercice de gestion des ressources politiques

Figure 49 : Exercice de gestion des ressources religieuses

Figure 50 : Exercice de gestion des ressources spirituelles

Figure 51 : Exercice de gestion des ressources artistiques

Figure 52 : Exercice de gestion des ressources sportives

Figure 53 : Exercice de gestion des ressources ludiques

33



sous la denomination étirements de NINTENDO on retrouve la position appui
monopodal de Mme Walther

Mis en forme : François
(France)



IV°/ Conclusion sur la contrefaçon

Il ressort de l'analyse qui précède que la matérialité des actes de contrefaçon commis par la société NINTENDO est parfaitement établie.

Le grief de contrefaçon est d'une ampleur exceptionnelle puisque ce sont pas moins que le brevet et les droits d'auteurs qui ont été contrefaits en grande masse par la Société NINTENDO.

Or, la Société NINTENDO est un professionnel avertis du secteur des jeux et de l'électronique en général,

Il est donc évident que la Société NINTENDO qui, semble t'il n'en est pas à son coup d'essai, (voir article du figaro « la Wii, un succès bâti sur un vol ? ») a délibérément choisi d'ignorer les droits de la Titulaire afin de bâtir son propre succès commercial au détriment des intérêts de la Demanderesse.

L'article « Wii Fit pèse plus lourd qu'HALO 3 » annonce le 23 Mars 2009 un total de vente dépassant la barre de 6 million de Wii Fit aux Etats Unis., la Franc représentant le quart du marché américain on peut

estimer le total de WiiFit vendues en France jusqu'à cette époque à 1,5 millions de produits ; Ceci corrobore les prévisions que faisait NINTENDO lors du lancement en France de la Wii Fit. Ainsi dans l'article intitulé « La Wii Fit prête à faire transpirer les français, le responsable marketing France espérait avoir un rythme équivalent à 1,265 million de Wii Fit par an.

Les WiiFit sont vendues à un prix moyen de 90€ et les consoles Wii à un prix de 230€.

Le chiffre d'affaire réalisé par NINTENDO France peut être estimé à ce jour à $320 * 1.265.000 = 404\ 800\ 000€$.

Le tableau ci-après montre que les royalties en électronique s'étagent entre 2 et 15% ; Dès lors une indemnisation à hauteur de 5% paraît raisonnable et constituer le réel préjudice subit pour la contrefaçon du brevet.

Royalty Rate Segmentation in Some Technology Sectors

<u>Industry</u>	<u>0-2%</u>	<u>2-5%</u>	<u>5-10%</u>	<u>10-15%</u>	<u>15-20%</u>	<u>20-25%</u>
<u>Aerospace</u>	<u>50%</u>	<u>50%</u>				
<u>Chemical</u>	<u>16.5%</u>	<u>58.1%</u>	<u>24.3%</u>	<u>0.8%</u>	<u>0.4%</u>	
<u>Computer</u>	<u>62.5%</u>	<u>31.3%</u>	<u>6.3%</u>			
<u>Electronics</u>		<u>50.0%</u>	<u>25.0%</u>	<u>25.0%</u>		
<u>Healthcare</u>	<u>3.3%</u>	<u>51.7%</u>	<u>45.0%</u>			
<u>Pharmaceuticals</u>	<u>23.6%</u>	<u>32.1%</u>	<u>29.3%</u>	<u>12.5%</u>	<u>1.1%</u>	<u>0.7%</u>
<u>Telecom</u>	<u>40.0%</u>	<u>37.3%</u>	<u>23.6%</u>			

Mis en forme : Anjlas (Royaume-Uni)

IV.1°/ Sur la réparation du préjudice résultant des actes de contrefaçon NINTENDO

IV.2/ Sur le manque à gagner

Le préjudice causé par la contrefaçon est constitué tant par le manque à gagner du breveté, tant eu égard à la masse contrefaisante, que par la dépréciation de ses brevets.

En l'espèce, la titulaire subit un lourd préjudice découlant du pillage systématique de son brevet et de ses droits d'auteur.

Dès lors, la fixation de l'indemnité de contrefaçon, du chef des gains manqués, implique une double réflexion :

- déterminer l'origine et l'étendue de la contrefaçon afin d'apprécier la masse contrefaisante,
- appréhender la marge brute réalisée par les Défenderesses, eu égard à cette masse contrefaisante,

La titulaire est légitimement fondée à solliciter du Tribunal une indemnité provisionnelle d'au moins 20 millions d'euros, ce chiffre étant le résultat du nombre de produits commercialisés par la Société NINTENDO en France, multiplié par le taux de la redevance que pourrait percevoir la titulaire, avant qu'elle ne soit contrainte, du fait de la contrefaçon, de poursuivre NINTENDO.

La contrefaçon a donc eu non seulement pour effet de priver la titulaire d'un manque à gagner, mais également de dissuader tout autre acteur de reprendre la commercialisation de son invention.

Le montant de cette indemnité est donc parfaitement justifié, si l'on prend en compte la valeur réelle du manque à gagner et le frein manifeste qu'a constitué la contrefaçon dans la dynamique de rentabilité des brevets de la Demanderesse.

La titulaire est également fondée à solliciter du Tribunal la nomination d'un expert avec pour mission d'apprécier la masse contrefaisante et de déterminer les marges brute et nette de la Société NINTENDO sur les matériels contrefaisants, qui comprennent **les produits WII FT, WII Balance Board, et console Wii.**

IV.3/ La dévalorisation des brevets

Il est de jurisprudence constante que le préjudice causé au breveté résulte non seulement de la contrefaçon mais également de la dépréciation de ses titres de Propriété Industrielle.

La Titulaire a donc subi un deuxième chef de préjudice au titre de la contrefaçon lié à la banalisation et à la vulgarisation de son brevet, en raison notamment du grand nombre de console Wii, Wii balance board et wiifit incriminés, fabriqués et commercialisés par les Sociétés NINTENDO.

Cette dévalorisation des droits de Propriété Industrielle ne saurait être estimée à moins de 15 millions d'euros, en raison notamment du discrédit jeté sur le brevet dont s'agit.

IV.4/ Sur les demandes complémentaires

IV.4.1/ Les mesures d'interdiction, de fabrication, de commercialisation et de confiscation

Il est demandé au Tribunal d'ordonner l'interdiction sous astreinte pour la Société NINTENDO de poursuivre la fabrication, la commercialisation, la détention, l'offre en vente et la vente, à quel titre que ce soit, des produits incriminés tombant sous le coup du brevet FR 2 906 365, toujours en vigueur.

Il lui est également demandé d'ordonner la confiscation, à des fins de destruction ou de remise à la titulaire de l'intégralité du stock de modèles de produits contrefaits, où qu'ils se situent, et ce, sous astreinte d'un million d'euros par jour de retard à compter de la signification du jugement à intervenir.

Ces mesures au demeurant classiques, et les astreintes dont elles sont assorties, apparaissent en l'état parfaitement justifiées par les faits de la cause.

IV.4.2/ Les mesures de publication

Il est également demandé au Tribunal d'ordonner, à titre de réparation complémentaire, la publication du jugement à intervenir dans dix journaux, au choix de la Titulaire mais aux frais avancés de la Société

NINTENDO, sans que le coût global de ces insertions ne puissent excéder la somme de 70 000 euros.

Une telle demande est en l'espèce parfaitement justifiée, compte tenu de l'importance exceptionnelle de la masse contrefaisante, du discrédit jeté sur le brevet.

IV.4.3/ Les frais irrépétibles et les dépens

La Titulaire ayant été contrainte d'engager des frais irrépétibles substantiels pour la défense de ses intérêts légitimes, il est équitable de l'en indemniser en condamnant la Société défenderesse à lui verser la somme globale de 100 000 euros, au titre de l'article 700 du Nouveau Code de Procédure Civile.

La Défenderesss sera également condamnée au paiement des entiers dépens, y inclus les frais d'expertise pour le cas où le Tribunal déciderait, avant dire droit, de nommer un expert pour se prononcer sur la validité des brevets et le chef de la contrefaçon.

PAR CES MOTIFS

Vu les articles L 613-1, L 613-3, L 615-1 du Code de la Propriété Intellectuelle,

Il est demandé au Tribunal de :

- Dire et juger que la Société NINTENDO FRANCE a commis des actes de contrefaçon du brevet FR 2 906 365 par fabrication, importation, détention, mise en vente et vente

- Dire et juger que la Société NINTENDO FRANCE a commis des actes de contrefaçon des droits d'auteurs détenus par la plaignante sur la représentation d'un individu en équilibre sur un plateau et cherchant en bougeant à conserver son équilibre et le concept

d'associer des exercices physiques avec un appareil de mesure de l'équilibre pour amener l'amélioration de la posture et de l'équilibre par fabrication, importation, détention, mise en vente et vente des produits incriminés et l'utilisation des documents de commercialisation reproduisant ce concept et représentation.

En conséquence,

- Interdire à la Société NINTENDO FRANCE de poursuivre, au-delà d'un délai d'un mois à compter de la signification du jugement, la fabrication, l'importation, l'offre en vente et la vente des consoles Wii, de la « Wii balance board et du logiciel WiiFit tombant sous le coup, notamment des revendications 1, 2, 3, du brevet FR 2 906 365, et ce, sous astreinte de 1 000 euros par infraction constatée, le Tribunal restant saisi pour statuer sur la liquidation desdites astreintes,
- Ordonner à la Société NINTENDO FRANCE la remise à la Titulaire du stock contrefaisant et ce, sous astreinte d'un million d'euros par jour de retard à compter de la signification du jugement à intervenir, le Tribunal restant saisi pour statuer sur la liquidation de ladite astreinte,
- Condamner la Société NINTENDO FRANCE à verser à la Titulaire, à titre de provision, la somme de 2 millions d'euros, en réparation du préjudice résultant des actes de contrefaçon de brevets FR 2 906 365, et du préjudice au titre des droits d'auteur à parfaire à dire d'expert,
- Faire détruire devant huissier aux frais de la société NINTENDO France tout document, plaquette, information électronique permettant la représentation de ce concept ;
- Faire modifier les sites internet présentant les application WiiFit pour supprimer tout affichage présentant l'association d'un mannequin ou d'un utilisateur réalisant des exercices de posture ou d'équilibre avec un moyen d'affichage de l'équilibre,
- Nommer tel expert qu'il plaira au Tribunal de désigner avec pour mission :

20

- d'entendre tous sachants,
- de se rendre en tous lieux utiles où pourraient être entreposés ou vendus les matériels contrefaisants, reproduisant le brevet FR 2 906 365,
- de se faire remettre toutes pièces comptables permettant d'évaluer la masse contrefaisante et d'appréhender la marge brute de la Sociétés NINTENDO FRANCE et par suite, le manque à gagner de la Titulaire,

A titre de complément de réparation du préjudice subi par la Titulaire :

- Ordonner la publication du jugement à intervenir dans dix journaux ou revues au choix de la Titulaire et aux frais avancés de la Société NINTENDO FRANCE, le montant global de ces insertions ne devant pas dépasser la somme de 70 000 euros,
- Ordonner, vu l'urgence, l'exécution provisoire du jugement à intervenir, sauf pour les mesures de publication, sans constitution de garantie,
- Condamner la Société NINTENDO FRANCE à verser à la Titulaire la somme de 100 000 euros, au titre de l'article 700 du Nouveau Code de Procédure Civile,
- Condamner la Société NINTENDO FRANCE en tous les dépens, en ce compris les frais d'une éventuelle expertise,

SOUS TOUTES RESERVES**Pièces invoquées au soutien de la présente assignation**

Pièce n° 01 : Brevet FR 2 960 365

Pièce n° 02 : état de paiement d'annuité

Pièce n° 03 : RNB du brevet FR 2 960 365

Pièce n° 04 : extrait (pages 137 et 138) du livre : « La marche source de santé » imprimé en novembre 1986 par les éditions d'angles

Pièce n° 05 : article de la revue Profession Kiné Plus N° 71 septembre octobre 1998 ou 1988 ?

Pièce n° 07 : Plaquette « BULLE TEST » de commercialisation par la société TRIGONE

Pièce n° 08 : catalogue FNAC nov 2008 publicité Wiifit

Pièce n° 09 : catalogue France LOISIRS automne 2008 publicité Wiifit

Pièce n° 10 : Article du figaro 08/2008 « La wii, un succès bâti sur un vol ? »

Pièce n° 11 : catalogue FNAC nov 2008 publicité Wiifit

Pièce n° 12 : ventes mondiales Wiifit au 30/08/2008

Pièce n° 13 : « Wii Fit pèse plus lourd qu'Halo 3 »

Pièce n° 14 : « La Wii Fit prête à faire transpirer les français »

Pièce n° 15 : « Wiifit : le plan média français »

Pièce n° 16 : comparateur prix des consoles Wii

Pièce n° 17 : Objectif 10 millions !