

URZĄD PATENTOWY



A 63 f 1/18

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 33507

Andrzej Węgrzyn
(Gdańsk, Polska)

Kl. 77 d 5

77 d 1/18

Maszynka do zapisów bridżowych

Zgłoszono 20 marca 1947 r.

Udzielono 14 sierpnia 1948 r.

Maszynka do zapisów bridżowych według wynalazku niniejszego ma na celu usunięcie niedogodności, związanych z trudnością stałego śledzenia zapisu w czasie trwania rozgrywek. Według bowiem ogólnie przyjętego zwyczaju zapis prowadzi jeden z grających, który wprowadzie obowiązany jest w przerwach pomiędzy poszczególnymi rozgrywkami ogłaszać współgrającym stan zapisu, nie wszyscy jednak piszący obowiązku tego przestrzegają, a poza tym nie zawsze to wystarcza, gdyż nie każdy jest w stanie w ciągu całego czasu trwania rozgrywki stan zapisu pamiętać. Zapytanie zaś o stan zapisu podczas rozgrywki, a zwłaszcza podczas licytacji, jest niewskazane, a nawet niedopuszczalne, gdyż łatwo może być uważane

za tendencję zorientowania partnera co do kierunku licytacji lub wywołania odpowiedniej informacji w tym kierunku z jego strony. Maszynka do zapisów bridżowych pozwala na usunięcie powyższych niedogodności, stwarzając możliwość śledzenia zapisu wszystkim grającym przez cały czas gry — i to w formie ostatecznej, a więc orientującej całkowicie. Maszynka do zapisów bridżowych jest wykonana z metalu, np. aluminium względnie stopu aluminiumowego.

Na rysunku przedstawiono maszynkę według wynalazku, przy czym fig. 1 przedstawia jej widok z przodu, fig. 2 — widok od tyłu maszyny, fig. 3 i 4 przedstawiają szufladki, fig. 5, 6 i 7 — szczegóły maszyny.

Części metalowe maszynki są wmontowane do odpowiednio wytłoczonego pudełka aluminiowego. Na przedniej ścianie pudełka znajdują się okienka w ilości 32 — po 16 z każdej strony, które służą do uwidoczniania cyfr, znajdujących się na odpowiednich paskach aluminiowych, poruszanych za pomocą kółek *b*. Na tych paskach są rozmieszczone cyfry od 0 do 9. Okienka *a* są rozmieszczone w czterech poziomych szeregach *I*, *II*, *III* i *IV*. Pierwszy szereg okienek *a* od góry jest przeznaczony do uwidoczniania „góry”, tj. zrobionych, nadrobionych, premii i wpadek. Szereg *II* — służy do uwidoczniania wyników zrobionych na partię i partyjnego. Trzeci — analogicznie jak szereg *II* — do uwidoczniania zgranych na partię i partyjnego, zrobionych w drugiej kolejności. Szereg *IV* służy do uwidoczniania zapisów zrobionych na robra i robrowych. Ten szereg służy równocześnie do podsumowania po rozegraniu robra i przeprowadzeniu redukcji z zapisem strony przeciwnej wyników wszystkich pozostałych szeregów. U góry znajduje się okienko *f*, służące do uwidoczniania ilości „ptaszków”. U dołu na ukośnej ścianie *c* maszynki znajduje się wgłębienie na umieszczenie bloczka *d* i ołówka *l*, przeznaczonych do zapisywania rozegranych robrow. Bloczek jest przytrzymywany za pomocą trzech łapek *t*. Na stronie tylnej maszynki znajdują się okienka *g* i *h*, odpowiadające okienkom *a* i *f* na przedniej ścianie maszynki. U dołu znajduje się szufladka *m*, posiadająca uchwyt *p* o kształcie kuli i zatrzask *o*. Szufladka ta jest przeznaczona do przechowywania kart. Przy naciśnięciu znajdującego się nad kulą zatrzasku *o* wysuwa się szufladkę i przenosi karty na stolik. Do uwidoczniania zapisów służy mechanizm, przedstawiony na fig. 6. Dzięki temu mechanizmowi zapis wyników rozgrywek bridżowych zostaje automatycznie przedstawiony na ścianie zewnętrznej.

Mechanizm działa w sposób następujący. Na wałku 1 mechanizmu są osadzone luźno i niezależnie od siebie cztery ruchome tulejki 7, 8, 9 i 10, zakończone od strony lewej kółkami zębatymi, wystającymi nieco na zewnątrz, a służącymi do poruszania tulejek za pomocą palca (fig. 7). Od strony lewej — tulejki są zakończone występami, za które zachodzą odpowiednie wycięcia pasków aluminiowych *s*, przenoszących ruch tulejek na odpowiednie wałki pośrednie 2, 3 i 4, a następnie dzięki analogicznemu połączeniu — na odpowiednie tulejki 7', 8', 9' i 10', umieszczone na wałku 5. Tulejki 7', 8', 9' i 10' osadzone na wałku 5, różnią się od wspomnianych wyżej tulejek tym tylko, że ich odpowiednie kółka zębate są mniejsze, na zewnątrz nie wystają i służą do hamowania i ustalania ruchu dzięki sprężystej zapadce *w* (fig. 5), ślizgającej się po ich obwodzie, zaopatrzonym w zęby *n*. Na paskach *s* znajdują się cyfry od 0 do 9 zsynchronizowane z sobą w ten sposób, że każdej nastawionej na ścianie tylnej — odpowiada identyczna cyfra w odpowiednim w kolejności okienku na ścianie przedniej. Połączenia bowiem wspomnianych szeregów tulejki, jak wynika z fig. 6, są wykonane w ten sposób, aby taka kolejność została zachowana, czyli aby każdemu zapisowi na ścianie tylnej odpowiadał analogiczny — na stronie przedniej. W tym celu tulejka 7' za pomocą wałka pośredniego 4 jest połączona z zewnętrzną tulejką 7, tulejka 8' jest połączona za pomocą wałka pośredniego 3 z tulejką 8, tulejka 9' wskutek przesunięcia układu o jedno miejsce jest połączona z tulejką 9 bezpośrednio, tulejka 10' jest połączona z tulejką 10 za pomocą wałka 2 i tulejki pomocniczej umieszczonej na wałku 4. Mechanizmów takich znajduje się w maszynie 8 (po 4 z każdej strony) plus jeden *f* z jednym tylko okienkiem — do uwidoczniania „ptaszków”.

Maszynka według wynalazku działa w

sposób następujący. W celu nastawienia potrzebnej liczby obraca się palcem w odpowiednim kierunku kółko *b* odpowiedniej tulejki 7, 8, 9 lub 10. Każdy pasek *s* może być przesuwany w zakresie cyfr od 0 do 9 i z powrotem. (Przy nastawianiu zera należy zawsze wracać z powrotem, a nie dookoła). Górny szereg okienek *b* jest przeznaczony do uwidoczniania wyników „górnego”, tj. wyników zapisu zrobionych, nadrobionych, premii i wpadek z tym, że wartości te dodaje się względnie odejmuje (przy wpadkach), co daje w każdej chwili ostateczny stan zapisu, a wobec możliwości kontroli zapisu przez wszystkich grających — nie może budzić żadnych zastrzeżeń. W następnym szeregu okienek uwidocznia się wyniki zrobionych na partię z tym znów, że sumuje się je aż do osiągnięcia pełnego partyjnego. Trzeci szereg okienek jest przeznaczony do uwidoczniania wyników zgranych na partię — analogicznie jak w szeregu poprzednim dla robiących partię w drugiej kolejności. W obydwóch tych szeregach miejsce trzecie od końca jest oznaczone kolorem czerwonym, aby wyniki (partyjne) wyraźnie rzucały się w oczy.

W szeregu czwartym uwidocznia się wynik (zrobione) na robra (znów przez

sumowanie) — i robrowe. W tym samym szeregu zostaje uwidoczniony również wynik ostateczny po zakończeniu robra przez podsumowanie wszystkich czterech szeregów i redukcję z zapisem strony przeciwnej. Rozegrane robry zapisuje się na umieszczonym na przedniej ściance u dołu bloczku, znajdującym się przy nim ołówkiem. Pudełko z kartami wysuwa się po naciśnięciu zatrzasku *o*, znajdującego się nad gałką *p*.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Maszynka do zapisów bridżowych, znamienna tym, że posiada mechanizm, składający się z osadzonych obrotowo tulejek (7, 8, 9 i 10) i pasków aluminiowych (*s*), służących do automatycznego wskazywania na ściance zewnętrznej wyników zapisu, widocznych dla grających, dzięki czemu zapis może być łatwo śledzony przez cały czas rozgrywki.
2. Maszynka według zastrz. 1, znamienna tym, że mechanizm jest osadzony w odpowiednim pudełku, służącym jednocześnie do przechowywania kart.

Andrzej Węgrzyn

