

URZĄD PATENTOWY



4

RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ 77c 3/02
OPIS PATENTOWY 1763d

Nr 19199.

Piotr Szwachula
(Freistadt, Czechosłowacja).

Kl. ~~77 c, 2/02.~~

A63d 3/02

Pokojowa gra w kręgielki.

Zgłoszono 16 grudnia 1932 r.

Udzielono 10 października 1933 r.

Wynalazek niniejszy dotyczy gry pokojowej w kręgielki, przy której płaszczyzna przeznaczona do gry ograniczona jest ścianką w kształcie łuku, i polega na tem, że w ściance, ograniczającej powierzchnię przeznaczoną do gry, znajduje się przestawne ramię prowadnicze, zapomocą którego można skierować odrzuconą kulkę na kręgielki.

Na rysunku przedstawiony jest przykład wykonania przedmiotu wynalazku. Fig. 1 przedstawia perspektywiczny widok gry w kręgielki, a fig. 2 — częściowy przekrój i widok na ramię prowadnicze.

Gra w kręgielki składa się zasadniczo z płyty 1, ograniczonej ścianką 2 i zakończonej na jednym końcu łukiem. W miejscu, gdzie łuk przechodzi w prostą ściankę, umieszczone jest ramię prowadnicze 3, które w stanie normalnym znajduje się w po-

wierzchni ścianki 2. Ramię to 3 wykonane jest najkorzystniej jako sprężyna taśmowa, której wolny koniec połączony jest z dźwignią kątową 4, przechodzącą przez ściankę 2 i dającą się przechylać około czopa 5. Przechylenie dźwigni 4 następuje zapomocą drążka 6 z rękojeścią 7.

Na rysunku przedstawione jest ramię prowadnicze 3 przymocowane na stałe, jednakże ramię to może być również przedstawiane wzdłuż ścianki 2 tak, iż można swobodnie obrać miejsce, w którym odrzucona kulka ma zmienić kierunek. Przednia ścianka czołowa płyty 1 zamknięta jest prostą ścianką 8. Kręgielki 9 ustawione są w pobliżu tej ścianki, przyczem kulkę wkłada się do rynienki, utworzonej przez listwę 11 i ściankę opasującą 2. W celu uruchomienia drążka 12, służącego do wyrzucania

kulki, jest koniec rynienki zaopatrzony w wykrój 10.

Kulkę wkłada się w rynienkę, między listwę 11 a ściankę 2, następnie wyrzuca się ją prawą ręką zapomocą umieszczonego w wycięciu 10 drążka 12 tak, że kulka ta toczy się wzdłuż łuku ścianki 2 w kierunku ramienia przewodniczego 3. Równocześnie porusza się lewą ręką drążkiem 6, za pośrednictwem którego przechyla się dowolnie ramię przewodnicze 3, dzięki czemu kulka zmienia kierunek biegu i toczy się w kierunku kręgielków. W ten sposób można wyrzuconej kulce nadawać dowolnie kierunek i zmieniać go tak, ażeby kulka przewróciła możliwie największą liczbę kręgielków. Prawidła gry mogą być dowolnie dobierane.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Pokojowa gra w kręgielki, w której

płyta przeznaczona do gry ograniczona jest ścianką łukowatą, znamieną tem, że na ściance ograniczającej (2) tej płyty, umieszczone jest przestawne ramię przewodnicze (3), zapomocą którego można zmieniać kierunek wyrzuconej kulki w ten sposób, by uderzała w kręgielki (9).

2. Pokojowa gra w kręgielki według zastrz. 1, znamieną tem, że ramię przewodnicze (3) wykonane jest jako sprężyna taśmowa, połączona ramieniem kątowym (4) z drążkiem (6), za pośrednictwem którego jest odchylana.

3. Pokojowa gra w kręgielki według zastrz. 1, znamieną tem, że ramię przewodnicze (3) osadzone jest ruchomo tak, iż może być wzdłuż ścianki ograniczającej (1) odchylone w rozmaite położenia.

Piotr Szwachula.

Zastępca: Dr. M. Goldwasser,
adwokat.

Fig. 1.

