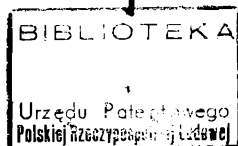


25 października 1928 r.

URZĄD PATENTOWY



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 8825.

Gustave Theophile Louis Staar
(Bruksela, Belgja).

Kl. ~~77d~~ 10.

77d 7/06

Gra zręcznościowa.

Zgłoszono 10 sierpnia 1927 r.

Udzielono 26 kwietnia 1928 r.

Pierwszeństwo: 14 sierpnia 1926 r. dla zastrz. 1—7; 5 maja 1927 r. dla zastrz. 8—10 (Belgja).

Wynalazek niniejszy dotyczy gry wymagającej zręczności, podobnej do gry w piłkę nożną. W grze tej piłka może się toczyć po odpowiednim terenie, na którym umieszczone są mechaniczne figurki, uruchomiane przez grające osoby.

Każda z tych figurek, uruchomianych na terenie gry, posiada nogę zaopatrzoną w przegub, poruszaną przez grającą osobę zapomocą odpowiedniego uchwytu, a to celem kopnięcia i rzucenia piłki ku przeciwległej bramce, przed którą umieszczona jest druga figurka w analogicznych warunkach, celem niedopuszczenia piłki do bramki.

Teren, po którym krąży piłka, jest wykonany z blachy i złożony z dwóch w przeciwnym kierunku pochylonych ku so-

bie płaszczyzn, zaopatrzonych na swych końcach w bramki lub cele, przed którymi można przesuwac poprzecznie zapomocą dźwigni po jednej figurce, której przegubna noga daje się wprowadzać w ruch zapomocą dźwigni rzutowej uruchomianej za pośrednictwem uchwytu, osadzonego w pobliżu rączki, służącej do przesunięcia rzeczony figurki.

Załączone rysunki uwidoczniają tytułem przykładu zrealizowanie wynalazku: fig. 1 przedstawia widok z boku całokształtu gry; fig. 2—widok tejże z góry i fig. 3—rzut pionowy jej węższej ściany; fig. 4—przekrój poprzeczny w zwiększonej skali gry, uwidoczniający dokładnie urządzenie, wyrzucające piłki na skutek działania monety wpuszczonej do przyrządu; fig. 5—

częściowy pionowy podłużny przekrój, u-widoczniający szczegółowo dźwignię, służącą do wyrzucania piłki na powierzchnię terenu; fig. 6—podobny przekrój podłużny u-widoczniający korytka, któremi piłki powracają do skrzynki, tworzącej magazyn; fig. 7—widok z góry po usunięciu blachy, tworzącej teren; fig. 8—mechanizm w zwiększonej skali, służący do poruszania figurek; fig. 9—widok z góry tego mechanizmu; fig. 10—widok z przodu i z boku jednej figurki mechanicznej.

Gra niniejsza ma kształt (fig. 1, 2 i 3) skrzynki np. prostokątnej 1 zakrytej szklanym kloszem 2 i hermetycznie zamkniętej. Skrzynka 1 jest zaopatrzona w otwór 3 do wrzucania monet oraz w guzik 4, służący do uruchomienia dźwigni, wyrzucającej na teren gry 5 piłkę, znajdującą się w tej skrzynce.

Na każdym końcu teren 5 zaopatrzony jest w bramkę lub cel 6, wykonany np. z siatki metalowej, przed którym umieszczona jest mechaniczna figurka 7, ustawiona na dźwigni 39, osadzonej obrotowo zapomocą czopa 9 na poprzeczce 10 skrzynki 1. Każdą z przeciwległych sobie dźwigni 39 można poruszać z zewnątrz skrzynki zapomocą uchwytu 41. Gra polega na tem, że po wyrzuceniu piłki ze skrzynki 1 na powierzchnię terenu 5, należy ją zatrzymać przed jedną z bramek 6, ku której ona się toczy, zapomocą jednej z figurek mechanicznych 7, która ustawiona na wprost piłki może być uruchomiona w ten sposób, że rzuca piłkę ku bramce przeciwnej zapomocą przegubnej nogi, w którą jest zaopatrzona. Jeżeli osoba poruszająca figurkę przeciwległą nie zatrzyma piłki zapomocą tej figurki i nie odeśle jej w kierunku przeciwległej bramki, wówczas piłka stacza się ku lekko pochylonej bocznej części bramki, skąd wpada przez odpowiednio urządzony kanał zpowrotem do wnętrza skrzynki 1.

Gra polega więc na zatrzymaniu piłki

zapomocą jednej z figurek mechanicznych i odesłaniu jej z jednego do drugiego końca terenu 5, zapomocą uruchomianych figurek do chwili, gdy piłka nie będąc zatrzymaną wpada zpowrotem do skrzynki 1.

Celem osiągnięcia tego celu grę niniejszą zbudowano w sposób wskazany na fig. 4—10.

Teren 5 (fig. 5 i 6) składa się z dwóch części 12 i 13 pochylonych w kierunkach przeciwnych, poczynając od poprzeczki 10. Na końcach części 12 i 13 terenu 5 umieszczone są bramki 6, w pobliżu których boczna część 14 terenu jest lekko pochyloną w jedną stronę w ten sposób, żeby sprowadzić toczącą się po powierzchni 5 piłkę 15 (fig. 5) do wgłębienia 16, umieszczonego z boku bramki i połączonego z korytkiem 17 (fig. 4 i 7), łączącym się w pośrodku skrzynki 1 z korytkiem poprzecznym 18. W korytku 18 umieszczony jest kołpaczek 19 (fig. 4), zatrzymujący piłki w określonym położeniu. W tym celu kołpaczek 19 jest osadzony na osi 20, na której z zewnątrz korytka 18 umieszczone jest ramię 21 obciążone przeciwwagą 22 i zaopatrzone w haczyk 23, wchodzący w szparę 24 (fig. 4) wąskiego kanału 25, w który wpada moneta 26 wrzucona do skrzynki 1 przez otwór 3.

Dolny koniec korytka 18, mieszczącego piłki 15, łączy się z otworem 27, prowadzącym do kanału pionowego 28 zamkniętego u szczytu przez klapę 29, umieszczoną na powierzchni terenu 5. W kanał 28 wchodzi koniec dźwigni 34, osadzonej obrotowo na czopie 35 i zaopatrzonej z zewnątrz skrzynki 1 w guzik 4. Gdy dźwignia jest opuszczona (położenie oznaczone na fig. 5 linjami ciągłymi), podnosi ona piłkę pod otwór 27 i wspiera się na pieńku 31, umieszczonym na końcu płaskiej sprężyny 30, przymocowanej do dna skrzynki 1 i napiętej przez ciężar dźwigni.

Na poprzeczce 10 osadzone są obrotowo dwie dźwignie 39, przechodzące przez

otwory 40, umieszczone w zewnętrznych ściankach skrzynki 1. Każda z tych dźwigni jest zaopatrzona w uchwyt 41 i w suwak 44 suwający się w kierownicy 43 pod działaniem sprężyny 45, dążącej do przesunięcia suwaka wewnątrz skrzynki. Suwak 44 znajduje się również pod działaniem klamki 46, wspierającej się przy opuszczeniu na końcu rączki 41. Suwak 44 posiada występ pionowy 44¹ umieszczony za nogą 47 figurki mechanicznej 7, osadzonej na słupku 48 dźwigni 39. Jedna noga każdej figurki 7 jest przymocowana do słupka 48 (fig. 10), a druga — 49, ruchoma przegubowo w biodrze 50 znajduje się nawprost występu pionowego 41¹ zakończonego ewentualnie sztywnym prętem 51 lub płaską sprężyną. Słupki 48, dźwigające figurki, można przesuwac zapomocą dźwigni 39 wzdłuż łukowatych szpar 52, wytworzonych w blasze tworzącej teren 5.

Gry powyższą należy posługiwać się w sposób następujący: do otworu 3 wrzuca się monetę, która napotykając w kanale 25 haczyk 23 ramienia 21 przechyla to ramię swym ciężarem, wskutek czego kołpaczek 19 zwalnia jedną piłkę 15. Piłka toczy się wówczas w korytku 18 i przenika do otworu 27 kanału pionowego 28, jeżeli ramię 34 znajduje się wtedy w położeniu, oznaczonym na fig. 5 linjami ciągłymi. Po naciśnięciu guzika 4 w kierunku, oznaczonym przez strzałkę na fig. 5, ramię 34 wyrzuca piłkę 15 do góry. Piłka podnosi klapę 29 i toczy się po terenie 5 ku jednemu z celów 6, względnie do siły, z jaką została wyrzucona, po pochyłości tego terenu. Grające osoby uruchamiają wówczas uchwyt 41 (fig. 1—3) i przemieszczają zapomocą dźwigni 39 mechaniczne figurki 7 tak, aby zatrzymać piłkę 15, przyczem gdy jedna z figurek znajduje się nawprost piłki, wtedy osoba kierująca tą figurką zwalnia klamkę 46 dźwigni 39, dzięki czemu pod działaniem sprężyny 45

pręt 51 suwaka 44 uruchomia nogę 47 figurki. Wskutek tego napędu piłka zostaje odesłana ku przeciwległej bramce. Gra trwa w ten sposób do czasu, gdy piłka, nie będąc zatrzymaną przez jedną z mechanicznych figurek, stacza się po pochyłości 16 (fig. 5 i 6) do korytka 17, prowadzącego do korytka magazynowego 18, gdzie piłka zajmuje miejsce w szeregu innych piłek.

Gdyby po wrzuceniu monety dźwignia 34 nie była opuszczoną, lub nie znajdowała się w położeniu działania, uwidoczniom na fig. 5, wtedy sprężyna 30 byłaby podniesioną i zatykałaby zapomocą pieńka 31 otwór 27, prowadzący do kanału 28, czyli że piłka nie mogłaby być wyrzuconą z kanału 28, dopóki dźwignia 34 nie zostałaby przywróconą do położenia, w którym jej koniec znajduje się pod piłką 15.

Wynalazek przewiduje dla opisanego mechanizmu gry, uruchomianego przez wrzucenie monet, lub żetonów, a zatem mogącego być umieszczonym w miejscach publicznych, salach gry i t. d., zastosowanie mechanicznych liczników, umożliwiających sprawdzanie przy wyjmowaniu monet z mechanizmu, czy nie zostało dokonane nadużycie. Licznik ten może być dowolnego systemu i uruchomiany albo przez poruszanie guzika 4, lub też korzystniej za pośrednictwem monety, która przechodząc przez kanał 25 uruchomia odpowiednią dźwignię.

W opisanym wynalazku przed każdą bramką umieszczona została jedna mechaniczna figurka; jest zrozumiałem, że można umieścić dwie lub więcej figurek przed każdą bramką, poruszanych zapomocą jednej wspólnej dźwigni, lub zapomocą rozmaitych dźwigni, obracających się lub suwających w odpowiednim kierunku.

Gra powyższa może mieć również charakter gry salonowej, a wtedy może nie zawierać mechanizmu uruchomianego przez

wrzuconą monetę. W tym wypadku można wprowadzać piłkę na teren albo zapomocą opisanego mechanizmu wprowadzającego, lub wprost pozostawiając mechanizm gry otwarty ponad terenem. Piłki, zatrzymywane przez figurki, zamiast wpadać zpowrotem do skrzynki 1 będą się zatrzymywać w bramce poza figurką, lub też spadać z terenu, skąd, ręcznie zbierane, będą ponownie umieszczane na terenie 5; wtedy mechanizm wewnętrzny skrzynki 1 jest zredukowany do mechanicznych figurek graczy i dźwigni, służących do ich uruchomienia.

Napięcie sprężyny 45 można regulować odpowiednio do siły osób manewrujących dźwigniami 39 i klamkami 46 zapomocą śrubki 45¹.

Klapę 29 można zaopatrzyć w określony opór, zapobiegający uderzaniu wyrzucanej przez dźwignie 34 piłki w klosz 2, który mógłby ulec stłuczeniu.

Wreszcie wynalazek przewiduje specjalne ukształtowanie bocznych ścianek terenu w sąsiedztwie bramek. Przekonano się, że podczas gry piłka zostaje często silnie zaciśniętą pomiędzy ruchomą figurką gracza i ściankami bocznymi terenu 5 i pozostaje tam unieruchomiona nawet po usunięciu figurki. Aby zapobiec unieruchomieniu piłki, ścianki w pobliżu bramek są ukształtowane z płaskich sprężyn, które po odsunięciu figurki rozprężają się i odrzucają wciśniętą piłkę ku środkowi terenu 5.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Gra zręcznościowa, dająca złudzenie gry w piłkę nożną, znamienna tem, że piłka, tocząca się po odpowiedniej powierzchni tworzącej teren gry, jest odrzucana od jednego celu do drugiego (bramki), umieszczonych na końcach terenu, za pośrednictwem figurek mechanicznych przesuwalnych z zewnątrz zapomocą dźwigni, których noga zaopatrzona w prze-

gub umożliwia zatrzymywanie piłki i odsyłanie jej ku przeciwległej bramce.

2. Gra według zastrz. 1, znamienna tem, że teren jej ma kształt dwóch płaszczyzn pochyłych, poczynając od środka terenu ku umieszczonym na nim bramkom.

3. Gra według zastrz. 1, znamienna tem, że figurki graczy umieszczone są na dźwigniach osadzonych obrotowo na środkowej poprzeczce i zaopatrzonych z zewnątrz skrzynki, kryjącej mechanizm gry, w klamkę, która porusza przegubową nogę tych figurek za pośrednictwem sprężynowego suwaka.

4. Gra według zastrz. 3, znamienna tem, że niektóre figurki graczy umieszczone są na dźwigniach przesuwających się w dowolnym kierunku.

5. Gra według zastrz. 3 i 4, znamienna tem, że sprężyna suwaka zaopatrzona jest w napinacz, służący do regulowania napięcia tej sprężyny stosownie do siły osób grających.

6. Gra według zastrz. 1—5, znamienna tem, że cele lub bramki łączą się z korytkiem prowadzącym piłki do wnętrza skrzynki, wspierającej teren, przyczem korytko to łączy się z korytkiem poprzecznym, w którym piłki są zatrzymywane przez kołpaczek, znajdujący się pod działaniem monety włożonej do specjalnego kanału, utworzonego w rzeczonyj skrzynce.

7. Gra według zastrz. 1—3, znamienna tem, że korytko poprzeczne, zawierające piłki, łączy się z pionowym kanałem w którym działa dźwignia, uruchomiana za pośrednictwem guzika, umieszczonego na zewnątrz skrzynki, przyczem dźwignia ta współdziała z narządem zamykającym otwór prowadzący do rzeczonyj kanału pionowego z chwilą, gdy dźwignia, służąca do wyrzucania piłki, nie znajduje się w położeniu czynnem.

8. Gra według zastrz. 1 i 2, znamienna tem, że ścianki otaczające teren są za-

opatrzone w pobliżu bramek w płaskie sprężyny.

9. Gra według zastrz. 6, znamienna tem, że mechanizm uruchomiany przez wrzuconą monetę lub żeton połączony jest z mechanicznym licznikiem.

10. Gra według zastrz. 7, znamienna tem, że kanał pionowy wprowadzający pił-

kę na teren gry jest normalnie zamknięty przez klapę, utrudniającą przechodzenie piłki.

Gustave Theophile

Louis Staar.

Zastępca: Inż. A. Wolfowicz,
rzecznik patentowy.

Fig. 1

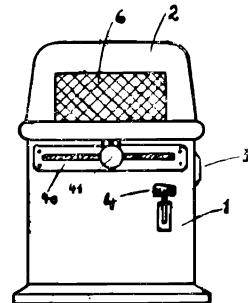
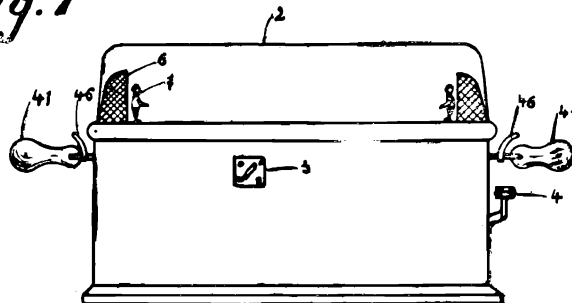


Fig. 3

Fig. 2

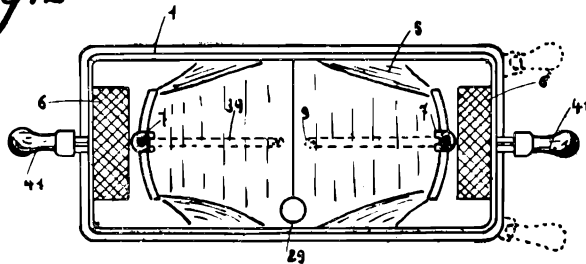


Fig. 10

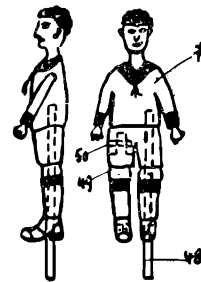


Fig. 8

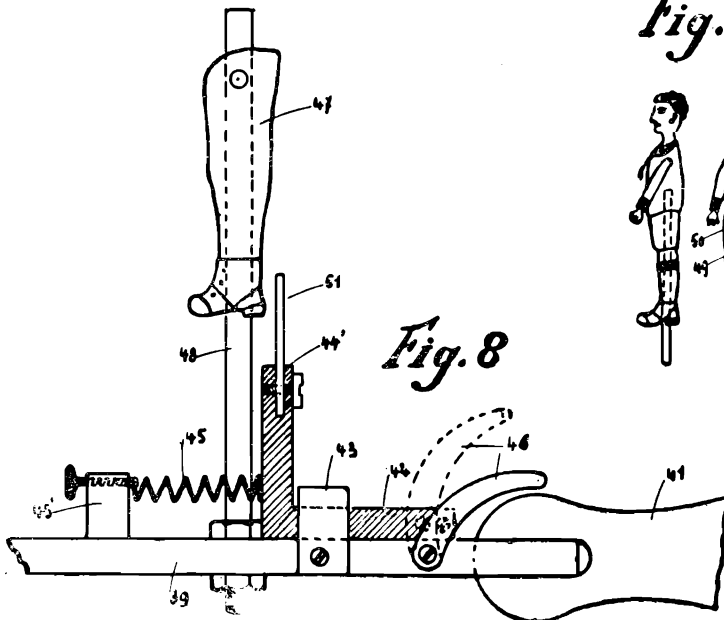


Fig. 9

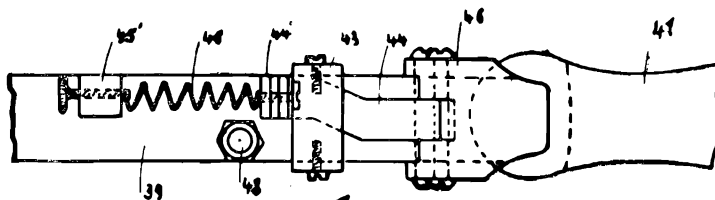


Fig. 4

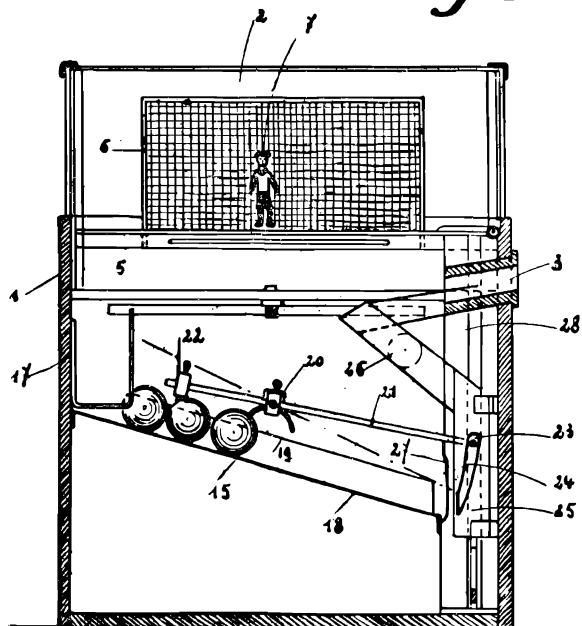


Fig. 5

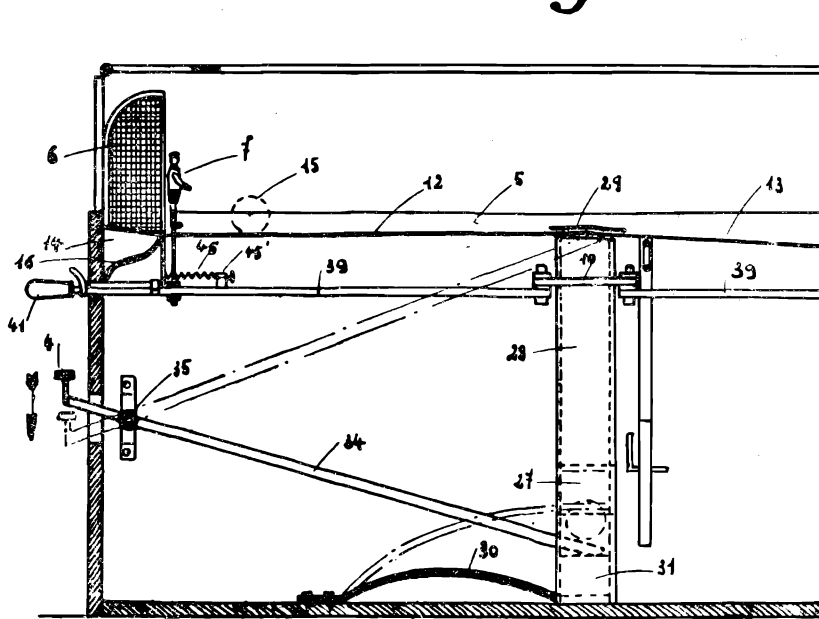


Fig. 6

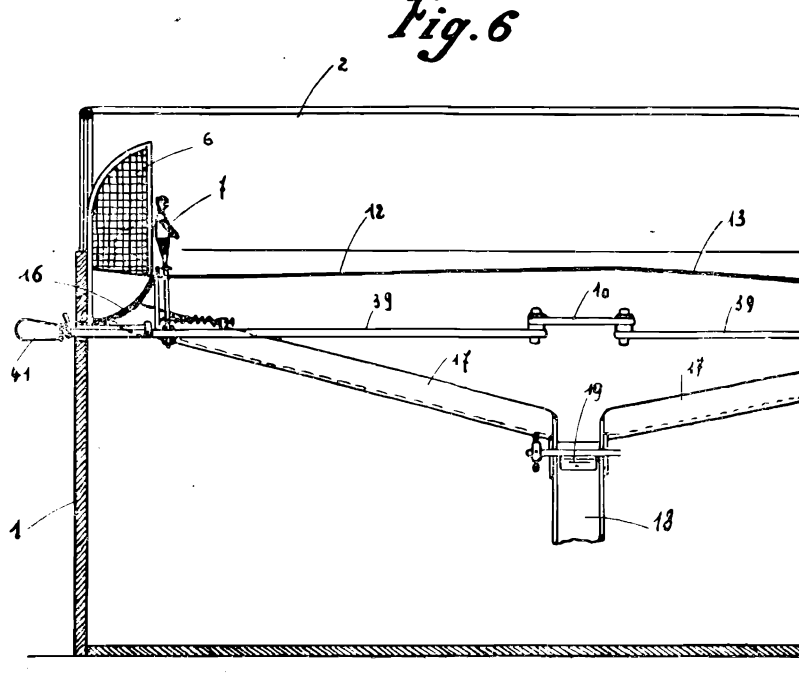


Fig. 7

