

FASCICULE DE BREVET D'INVENTION

21 Numéro de dépôt : 1202300096

22 Date de dépôt : 15/02/2023

30 Priorité(s) :

24 Délivré le : 25/10/2023

45 Publié le : 29.02.2024

73 Titulaire(s) :

LOUHOASSOU Léonard,
24 bis, Rue Bazolo
Château d'eau Ngangoni
Makélékélé, BRAZZAVILLE (CG)

72 Inventeur(s) :

LOUHOASSOU Léonard (CG)

74 Mandataire :

54 Titre : Marquoir manuel pour baby-foot.

57 Abrégé :

L'invention concerne un marquoir de buts pour baby-foot dont la structure est composée de deux blocs à savoir : le bloc (1) qui constitue de coque de couverture et le bloc (2) qui est un ensemble de mécanismes dudit marquoir.

Selon l'invention, le marquoir est mis en action, en exerçant un appui manuel sur le bouton (3) situé sur le piston (4) dont le mouvement de va et vient du haut vers le bas, est obtenu grâce à l'action du ressort (7) fixé à l'extrémité basse du piston (4) qui a sa base placée sur la plateforme (10).

Le mouvement de va et vient du piston (4), par l'intermédiaire de l'organe mécanique (5), déclenche la rotation de la roue dentée (6) qui dispose sur son axe d'entraînement (11) des panneaux métalliques (8) servant de tableau d'affichage du score d'un match au moyen des chiffres allant de zéro à dix indiquant ainsi l'évolution du score.

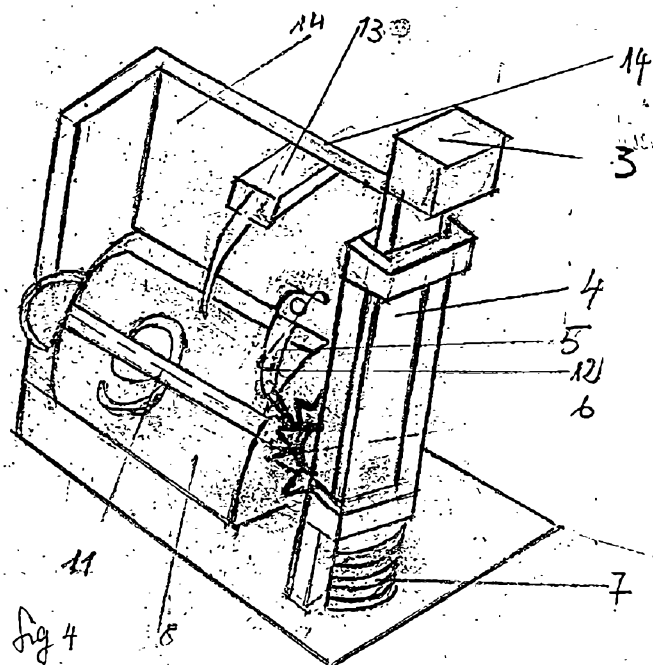


Fig. 4

La présente invention se rapporte à un marquoir manuel de buts pour baby-foot destiné à indiquer le score lors d'un match de football.

Le baby-foot est un simulateur de jeux de football se déroulant entre deux équipes de joueurs tentant de marquer des buts avec une petite balle en actionnant des joueurs en miniature.

On connaît des marquoirs de buts utilisés pendant la tenue des matchs réels de football dans des stades de foot : Ces marquoirs sont électroniques et sont utilisés aussi pendant la tenue des compétitions d'autres jeux tels que le handball, volleyball, etc. Cependant ce type de marquoir ont pour inconvénient d'être électroniques ou électriques, ce qui ne convient pas à certains environnements comme celui du Congo ou d'autre pays où le coût d'électricité n'est pas à la portée de tout le monde. Ces marquoirs ont été conçus pour être statiques et pour être utilisés lors des compétitions se déroulant dans des grands stades et ne sont pas pratiques pour le baby-foot.

La présente invention relative à un marquoir manuel de score de match se déroulant sur un baby-foot, vient palier ces inconvénients liés au comptage verbal et à l'utilisation de l'électricité. Cela est possible grâce à sa structure et son fonctionnement à la fois manuel et mécanique. Il s'agit en effet d'un dispositif autonome, démontable et portatif composé de deux blocs à savoir le bloc (1) qui est la coque servant de couvercle de protection, et le bloc (2) qui est un ensemble de mécanisme permettant l'affichage du score de 0 à 10 sur des panneaux mobiles mis en mouvement sur un axe d'entraînement.

L'invention sera mieux comprise à la suite de la lecture de la description détaillée qui va suivre, faite à titre illustratif et non limitatif, en se référant aux dessins annexés ci-dessous sur lesquels :

- la figure 1 représente le bloc (1) de protection
- la figure 2 représente l'isométrie du bloc (1)
- la figure 3 représente la vue de profil du bloc de protection
- la figure 4 représente l'ensemble des mécanismes
- la figure 5 représente la vue arrière de l'ensemble des mécanismes

Le marquoir manuel de score de match de football pour

babyfoot, objet de la présente invention est constitué de deux blocs à savoir : le bloc (1) qui représente la coque de protection des mécanismes du marquoir manuel ; et le bloc (2) qui représente l'ensemble des mécanismes du marquoir.

5 Selon un mode de réalisation de l'objet de l'invention et de son fonctionnement qui aboutit à l'affichage de scores de matchs sur des panneaux métalliques (8), cet affichage est obtenu grâce à l'appui manuel exercé sur le bouton (3), placé au sommet du piston (4), dont le mouvement de va et vient, du haut vers le bas, s'effectue
10 grâce à l'action d'un ressort (7), fixé à l'extrémité basse du piston (4), et dont la base est placée sur la plateforme (10), du bloc (1). Dans sa course, le piston (4), entraîne l'organe mécanique (5), en forme de bec d'oiseau flexible qui va à son tour déclencher un mouvement de rotation de la roue dentée (6), qui dispose sur son axe d'entraînement
15 (11), des panneaux métalliques (8) servant de tableau d'affichage des scores de matchs au moyen des chiffres allant de zéro jusqu'à dix, indiquant ainsi l'évolution des scores des matchs.

Selon aussi l'invention, le pivotement de façon flexible de l'extrémité de l'organe (5), est le fait d'un fil de fer (12) placé le
20 long de la partie inférieure de l'organe (5) jouant ainsi le rôle d'un ressort.

Selon également l'invention le mouvement de rotation de la roue dans le sens des aiguilles d'une montre, est irréversible grâce à un crochet (9) destiné à maintenir dans sa course, la roue dentée (6)
25 dans une position statique donnée et à un moment donné.

Selon toujours l'invention, les plaques métalliques (8) servant de tableau d'affichage de scores sont retenues, à chaque score marqué, par un organe (13) en fil métallique placé au centre supérieur de la bordure du paroi (14).

30

REVENDICATIONS

1. Marquoir manuel du score d'un match de baby-foot, caractérisé en ce qu'il est constitué de deux blocs, notamment : le bloc (1) représentant la coque de protection des mécanismes du dispositif et le bloc (2) représentant l'ensemble des mécanismes du dispositif.
2. Marquoir manuel du score d'un match de baby-foot, selon la revendication 1, caractérisé en ce que l'affichage du score du match, de 0 à 10 buts est obtenu grâce à l'appui manuel sur un bouton (3).
3. Marquoir manuel du score du score d'un match de baby-foot, selon la revendication 2, caractérisé en ce que le bouton (3) est placé au sommet d'un piston (4).
4. Marquoir manuel du score d'un match, selon la revendication 3, caractérisé en ce que le mouvement de va et vient, du bas vers le haut du piston (4), est obtenu grâce à l'action d'un ressort (7) fixé à l'extrémité basse du piston (4) et dont la base est placée sur une plateforme (10).
5. Marquoir manuel du score d'un match de baby-foot, selon la revendication 4, caractérisé en ce que dans sa course, le piston (4) entraîne un organe mécanique (5) en forme de bec d'oiseau déclenchant ainsi un mouvement de rotation d'une roue dentée (6) disposant sur son axe d'entraînement (11) des éléments (8) servant de panneaux d'affichage des chiffres allant de 0 à 10, indiquant ainsi l'évolution du score d'un match.
6. Marquoir manuel du score d'un match de baby-foot, selon la revendication 5, caractérisé en ce que la flexibilité du pivotement de l'extrémité de l'organe mécanique (5) en forme de bec d'oiseau est rendue possible grâce à un fil de fer flexible (12) jouant le rôle de ressort.
7. Marquoir manuel du score d'un match de baby-foot, selon la revendication 5, caractérisé en ce que le mouvement de rotation de la roue dentée dans le sens des aiguilles d'une montre, est irréversible grâce à un crochet de retenu (9) destiné à maintenir la roue dentée dans une position statique donnée dans sa course.

8. Marquoir manuel du score d'un match de baby-foot, selon la revendication 5, caractérisé en ce que les plaques métalliques servant de panneaux d'affichage (8) du score sont retenues à chaque score marqué par un petit organe flexible (13) placé au centre supérieur de la bordure d'une paroi (14).

5

ABREGE DESCRIPTIF

L'invention concerne un marquoir de buts pour baby-foot dont la structure est composée de deux blocs à savoir : le bloc (1) qui constitue de coque de couverture et le bloc (2) qui est un ensemble de mécanismes dudit marquoir.

Selon l'invention, le marquoir est mis en action, en exerçant un appui manuel sur le bouton (3) situé sur le piston (4) dont le mouvement de va et vient du haut vers le bas, est obtenu grâce à l'action du ressort (7) fixé à l'extrémité basse du piston (4) qui a sa base placée sur la plateforme (10).

Le mouvement de va et vient du piston (4), par l'intermédiaire de l'organe mécanique (5), déclenche la rotation de la roue dentée (6) qui dispose sur son axe d'entraînement (11) des panneaux métalliques (8) servant de tableau d'affichage du score d'un match au moyen des chiffres allant de zéro à dix indiquant ainsi l'évolution du score.

Fig.4

fig 1

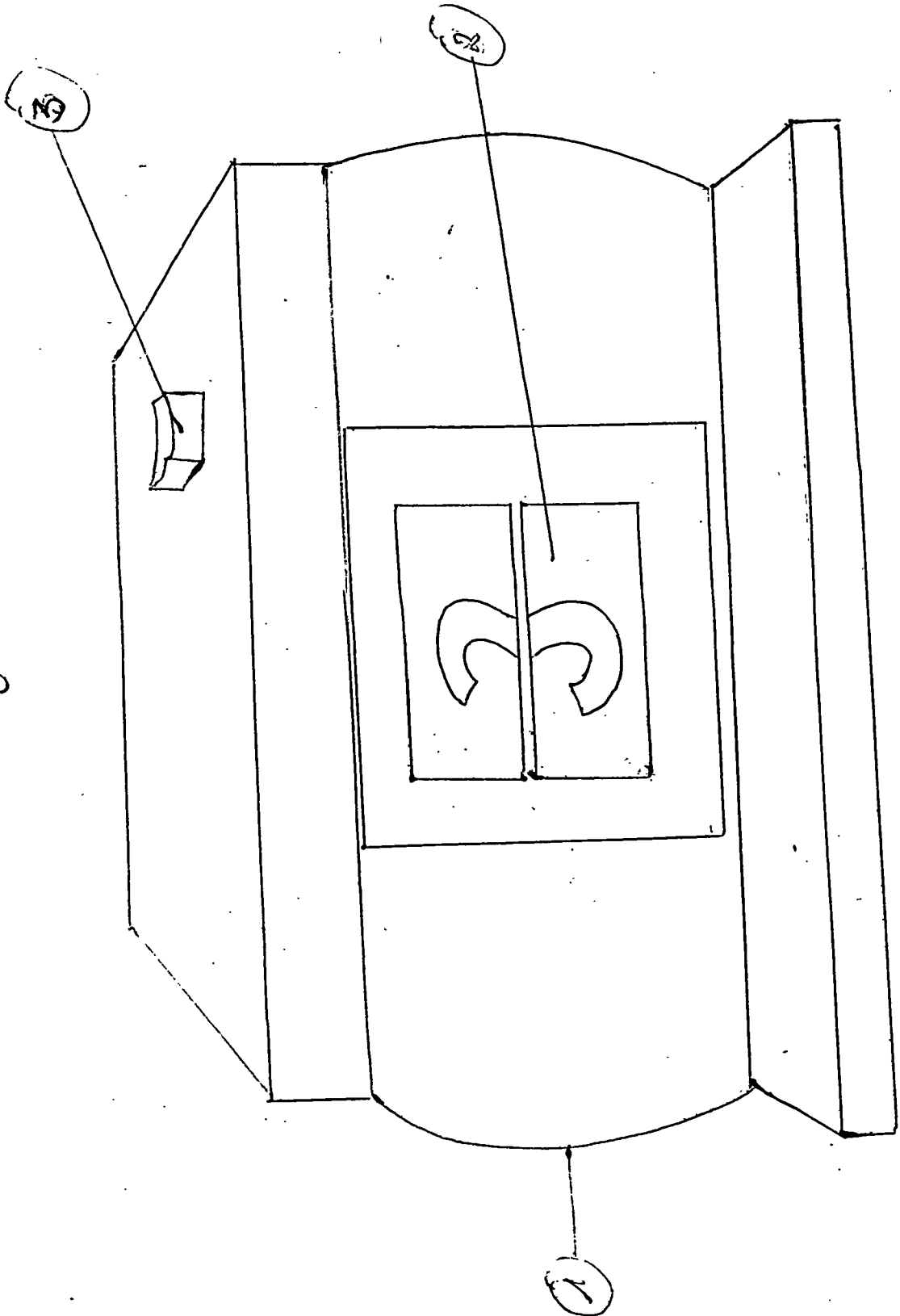


Planche I/v

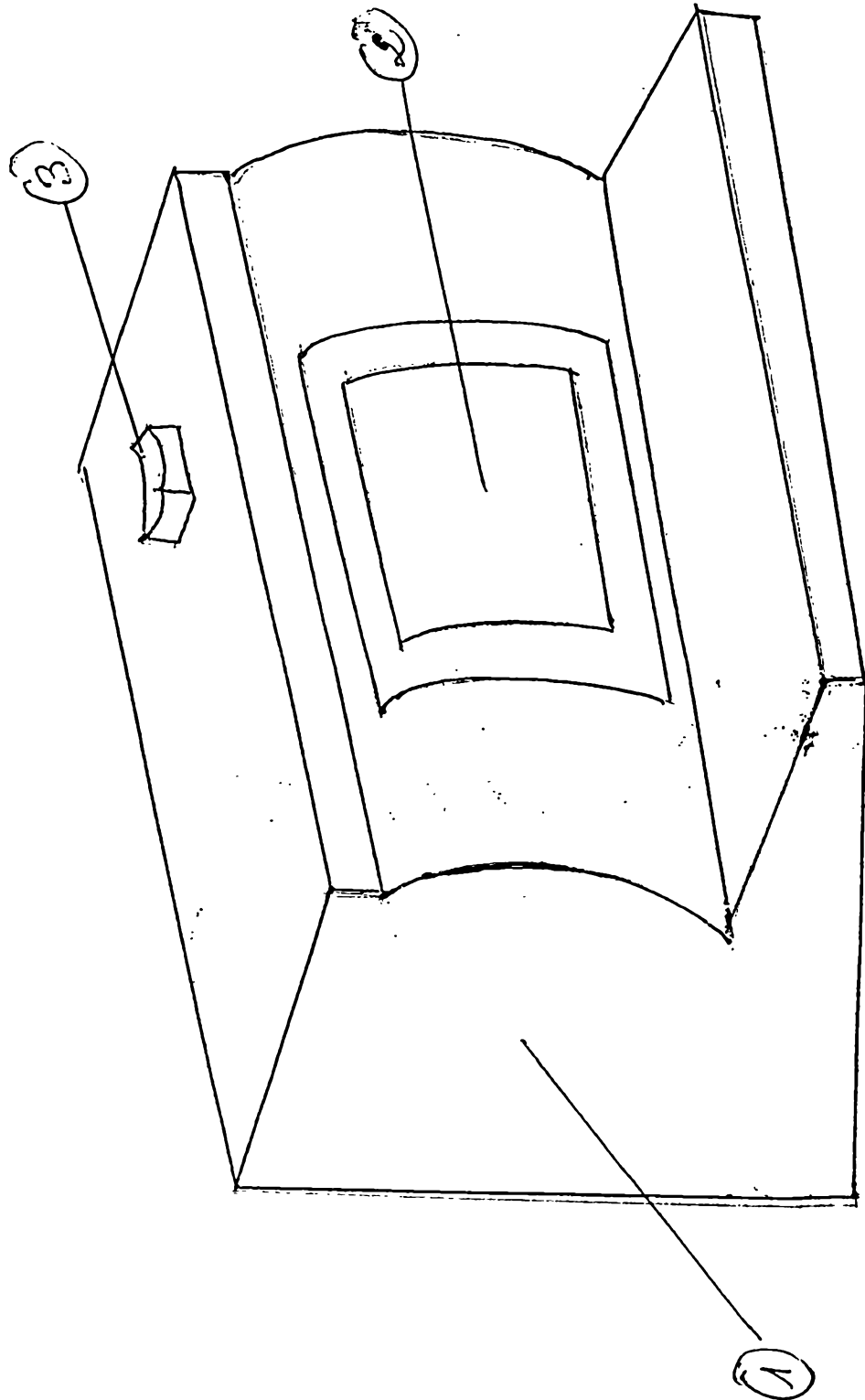


fig 2

RANCHE II/V

Planchette III/V

fig 3

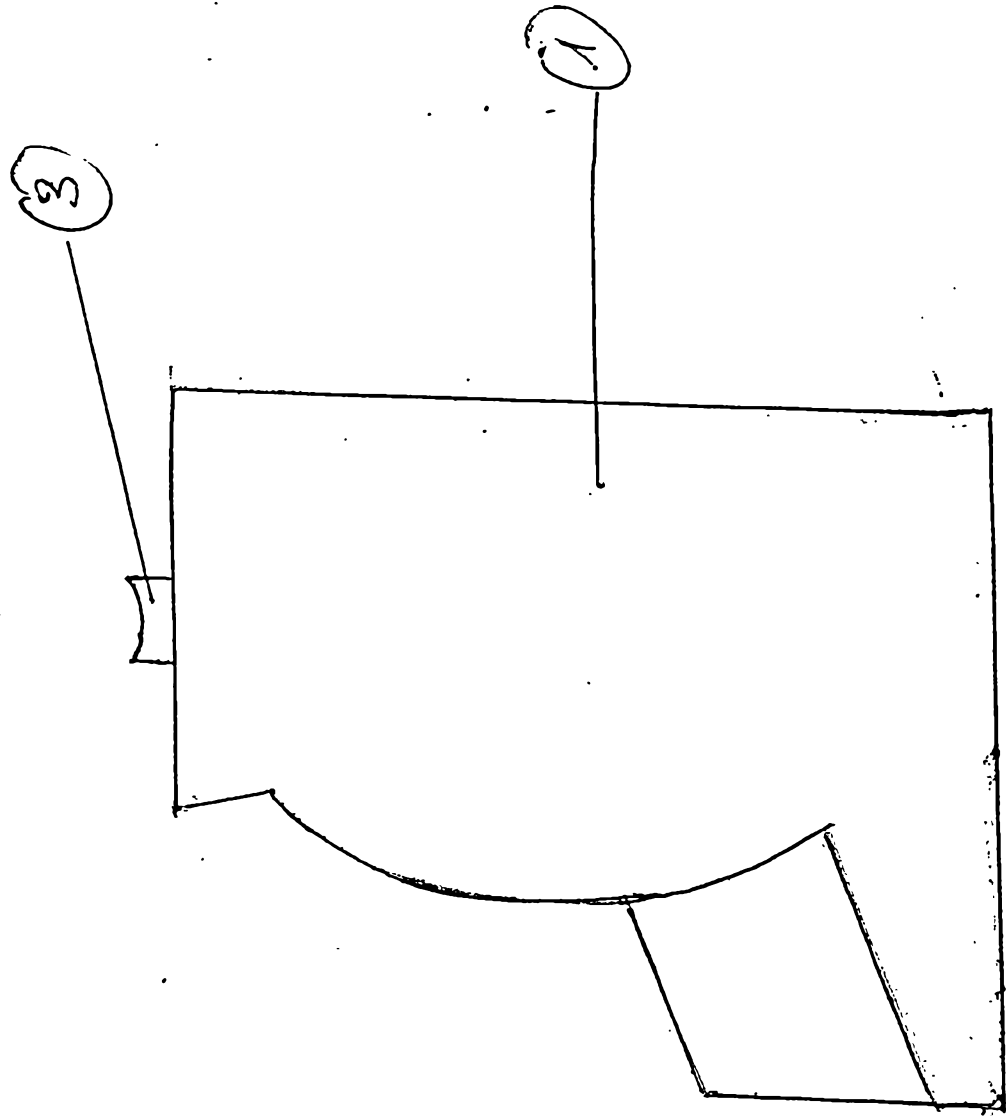


Planche IV/v

fig 4

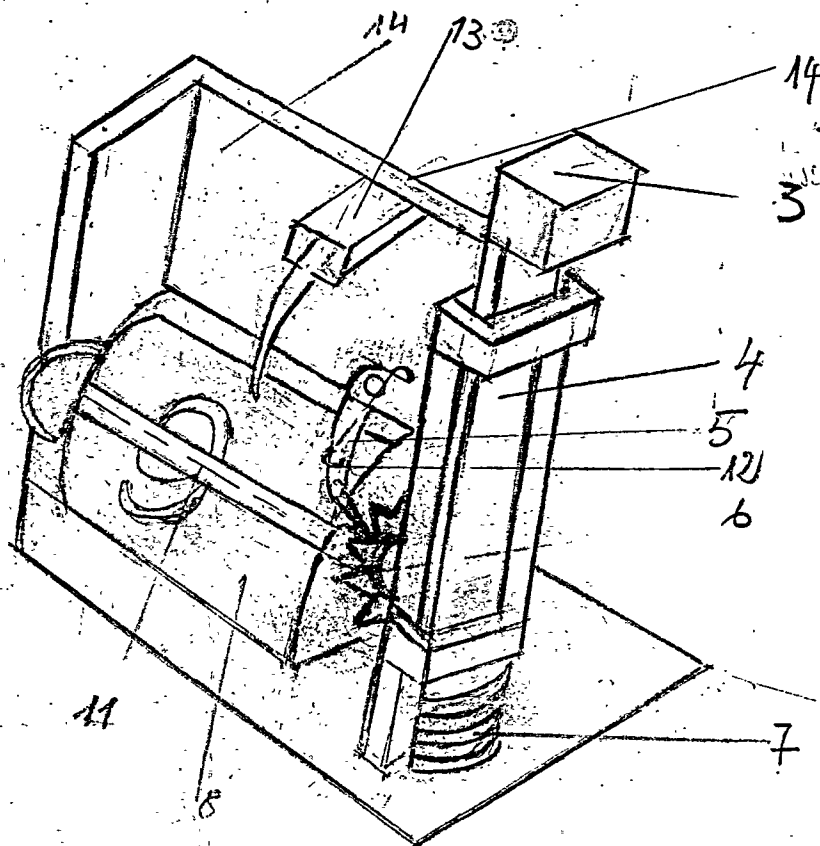


PLANCHE V/V
fig. 5

