

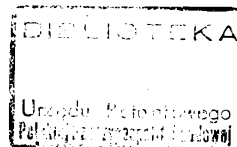
2

URZĄD PATENTOWY



14 listopada 1931 r.

77 c 15/00



RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

OPIS PATENTOWY

Nr 14528.

Kl. ~~77 c~~ 8.

77 c 15/00

Max Langenhaun
(Arnstadt, Niemcy).

Kolisty bilard.

Zgłoszono 20 kwietnia 1929 r.

Udzielono 14 września 1931 r.

Pierwszeństwo: 17 grudnia 1928 r. (Niemcy).

Wynalazek dotyczy bilardu z kolistem obrzeżem odbojowym dla kul, otaczającym pole gry, przyczem jeden koniec ściany zewnętrznej tego obrzeża odbojowego wykonany jest w postaci specjalnej ściany odprowadzającej kulę, żeby ją skierować z koryta odbojowego na właściwe pole gry, zgodnie ze zwykłymi zasadami gry.

Specjalna ściana do odprowadzania kul może być sztywna lub giętka lub też składać się z kilku części, które tworzą razem krzywą zamkniętą; dobrze jest również połączyć ją przegubowo z dźwignią ręczną, aby móc wygodnie, szybko i pewnie ustawiać ją w żądane położenie.

Dźwignia ręczna zaopatrzona jest w podziałkę, według której każdorazowo

można nastawiać krzywą na domniemany najlepszy kształt.

Najlepiej jest taką ścianę odprowadzającą wykonać jako ścianę sprężynową.

Bilard kolisty stanowi najszlachetniejszą grę zręczności, przyczem można tu zastosować zwykłe zasady gry w bilard.

Na załączonym rysunku przedstawiony jest przykład wykonania wynalazku. Fig. 1 przedstawia widok perspektywiczny bilardu, fig. 2 — część specjalnej ściany skierowującej kulę, zaopatrzonej w dźwignię ręczną ze skalą, przyczem pełnymi liniami oznaczono w torze kołowym rynny odbojowej tę część w położeniu, gdy nie bierze udziału w grze, zaś linią kreskowaną — podczas kierowania kuli na pole gry.

Kolista bilard według wynalazku składa się z właściwego pola gry *a*, obrzeża odbojowego *b* dla kul, specjalnej przestawianej ściany skierowującej *c*, oraz połączonej z nią przegubowo dźwigni ręcznej *d* z płaszczyzną skali *e* pod dźwignią.

Do uderzenia kuli służy część *f* rynny toru kołowego *b*, która jest prosta. Uderzenie kuli skutecznia się zapomocą kija. Pole gry, jak w tak zwanym bilardzie amerykańskim, zaopatrzone jest w otwory przepustowe *h*, wykonane w samej płaszczyźnie pola gry, oraz otwory przechodnie *i* w tylnej ścianie i w ścianach bocznych *k* i *l*. Do gry karambolowej stosuje się dwie specjalne dodatkowe kule *m* ustawiane na polu gry. Od wszystkich otworów przepustowych albo przechodnich *h* oraz *i* prowadzą zwykłe kanały do przedniego koryta zbiorczego *n*, zaopatrzonego w przegródki.

Podział płaszczyzny skali jest taki, iż jedna krawędź dźwigni oglądana z góry pokrywa się z liniami podziałki.

Bilard kolisty wymaga nadzwyczajnej zręczności przy uderzaniu kul i następnie szybkim nastawianiu ściany skierowującej i jest grą o wiele ciekawszą, niż bilard dotychczasowy.

Zastrzeżenia patentowe.

1. Bilard kolisty, znamieny tem, że pole gry jest otoczone kolistym obrzeżem odbojowym (*b*) dla kul, którego ściana zewnętrzna wykonana jest w postaci ruchomej powierzchni (*c*), służącej do dowolnego kierowania kuli na pole gry (*a*).

2. Bilard według zastrz. 1, znamieny tem, że na ruchomą powierzchnię (*c*) działa dźwignia ręczna (*d*), służąca do pewnego i łatwego nastawiania oraz utrzymywania ruchomej powierzchni (*c*) podczas gry w danem położeniu.

3. Bilard według zastrz. 1 do 2, znamieny tem, że ściana kierująca (*c*) dla kul składa się ze ściany sprężynowej, która zapomocą dźwigni ręcznej (*d*) daje się zginać w kształt dowolnej krzywej.

4. Bilard według zastrz. 1 do 3, znamieny tem, że do dźwigni ręcznej dostosowana jest skala (*e*) tak, aby można było podczas gry szybko nastawiać ścianę skierowującą kule na przypuszczalnie najlepszą krzywiznę.

Max Langenhau.

Zastępca: Dr. techn. A. Bolland,
rzecznik patentowy.

Fig. 1.

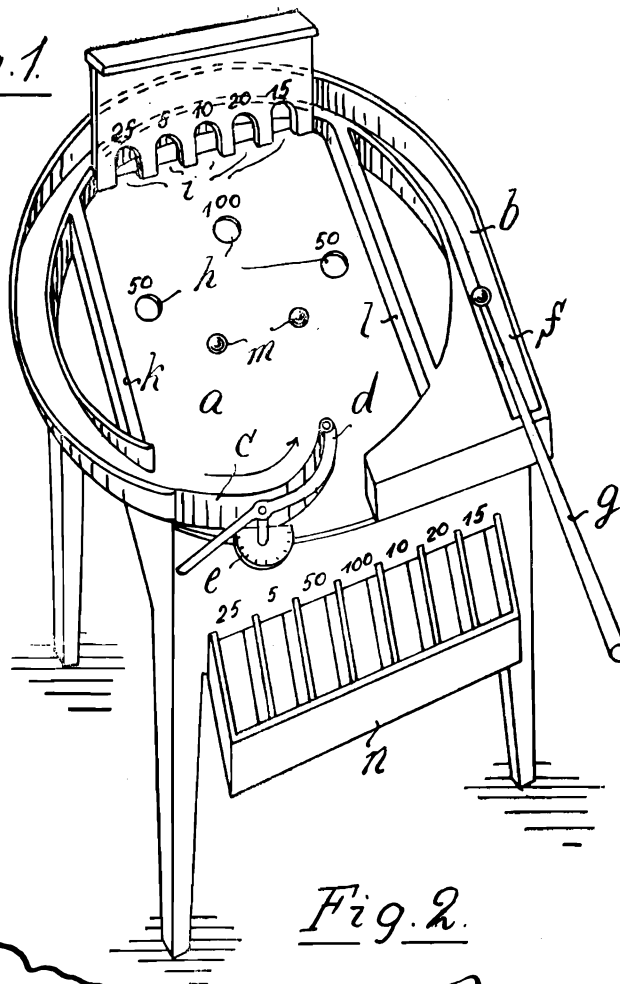


Fig. 2.

