

KRALJEVINA JUGOSLAVIJA

UPRAVA ZA ZAŠTITU

Klasa 77 (1)



INDUSTRIJSKE SVOJINE

Izdan 1 novembra 1932.

PATENTNI SPIS BR. 9269

Capellmann Josef, Köln—Braunsfeld, Nemačka.

Biljarska igra.

Prijava od 14 maja 1931.

Vuži od 1 novembra 1931.

Poznato je kod biljaru sličnih igara sa kuglama, da se na igračkoj plohi učvršćuje jedno obrtljivo tijelo, koje ima oblik dvostrukog kazala, pa nakon što je kuglom pogođeno i stavljeno u vrtnju pokazuje dobitke. Pronalazak se odnosi na biljar na čijoj se igračkoj plohi nalazi kružno tijelo, koje se stavlja u okretanje igraćim loptom, a koje ima svrhu, da otešća upadanje kugla ili biljarskih lopti u predviđene rupe sa dobitkom, da bi igra postala teža i razdražljivija. U tu svrhu je prema pronalasku okretno tijelo tako smješteno, da njegovi krakovi naizmjenice zatvaraju rupe sa dobitkom od upadanja kugla i opet puštaju slobodne, a druge rupe prave manje više nevidljive za igrača, koji odbija lopte.

Nacrt pokazuje jedan primjer izvedbe pronalaska, pa pokazuju:

Sl. 1 pogled odozgor na biljarsku igru,

Sl. 2 pogled sa strane na biljarsku igru sa odstranjenim postranim zidom.

Na igračkoj plohi je smešten na kugličnom ležaju mnogokraki zvrk a kao zapreka. Kad se ovaj zvrk pogodi jednom od šest igraćih lopti b, koje se pomoću štapa guraju u devet rupa c, okrene se oko svoje osi i pri tom može svojim krakovima izmjenično sakriti i otkriti četiri rupe d, e, f, g, na unutrašnjoj kružnici, koja je nacrtana

na sl. 1. Također su sakrivene vidiku igrača ovim zvrkom tri rupe h, i, k, koje leže iza njega na izvanjemu krugu, koji je nacrtan na sl. 1. Pošto prekrivene i sakrivene rupe imaju najveće vrijednosti, kako se vidi iz plana brojeva rupa, mora igrač naslojati, da dovede igru u zaštitu, da bi postigao više brojeve. Biljar ima zelenu čohnu prevlaku i gumene obrube l, m, n. Kod igranja prolaze lopte kroz rupe, pa preko međusprata o, koji je na poznati način izveden kao kosa ravnina, nalrag u jamu p. Ispod igraće plohe ugrađen je na poznati način automat. Po ubacivanju jednog dinara i povlačenja za gumb r podigne se jedno dizalo. Tim se podigne zagrada kuka s, pa je igraču kanal t slobodan za prolaz igraćih lopti.

Patentni zahtjev:

Biljar, na čijoj se igračkoj plohi nalazi kružno tijelo, koje se igraćim loptom stavlja u vrtnju, naznačen time, što okretni krakovi ovoga zvrka naizmjenice zatvaraju i otvaraju prolaz loptom kroz rupe (d, e, f, g) ispod sebe za vrijeme vrtnje i osim toga oduzimaju više ili manje vidik na rupe (h, i, k), koje se nalaze dalje iza zvrka, igraču, koji tura lopte.

Fig. 1

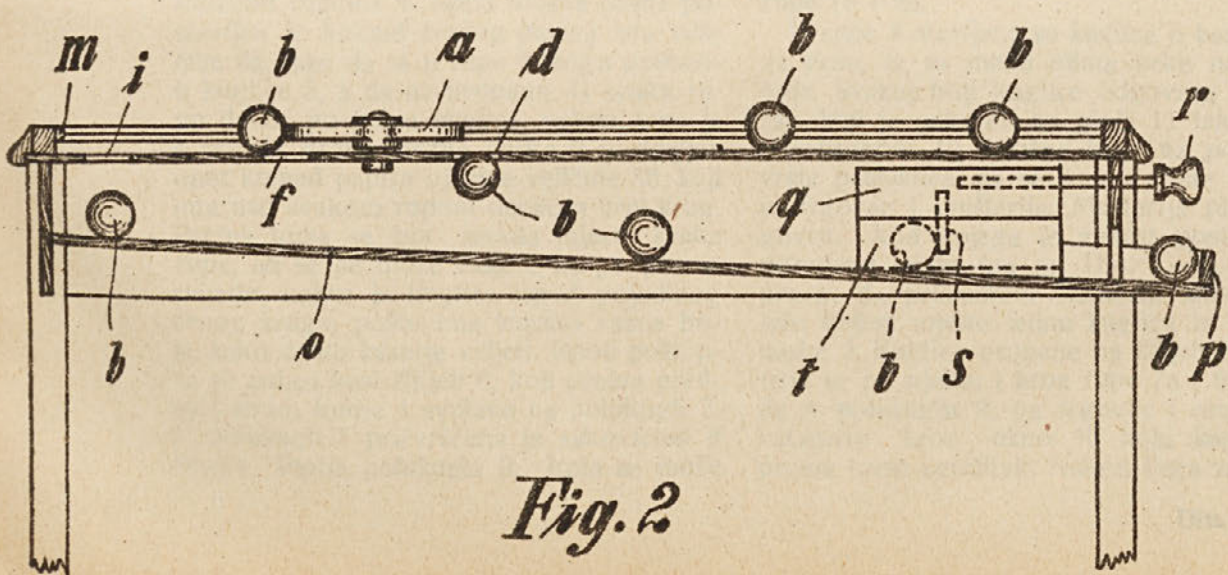
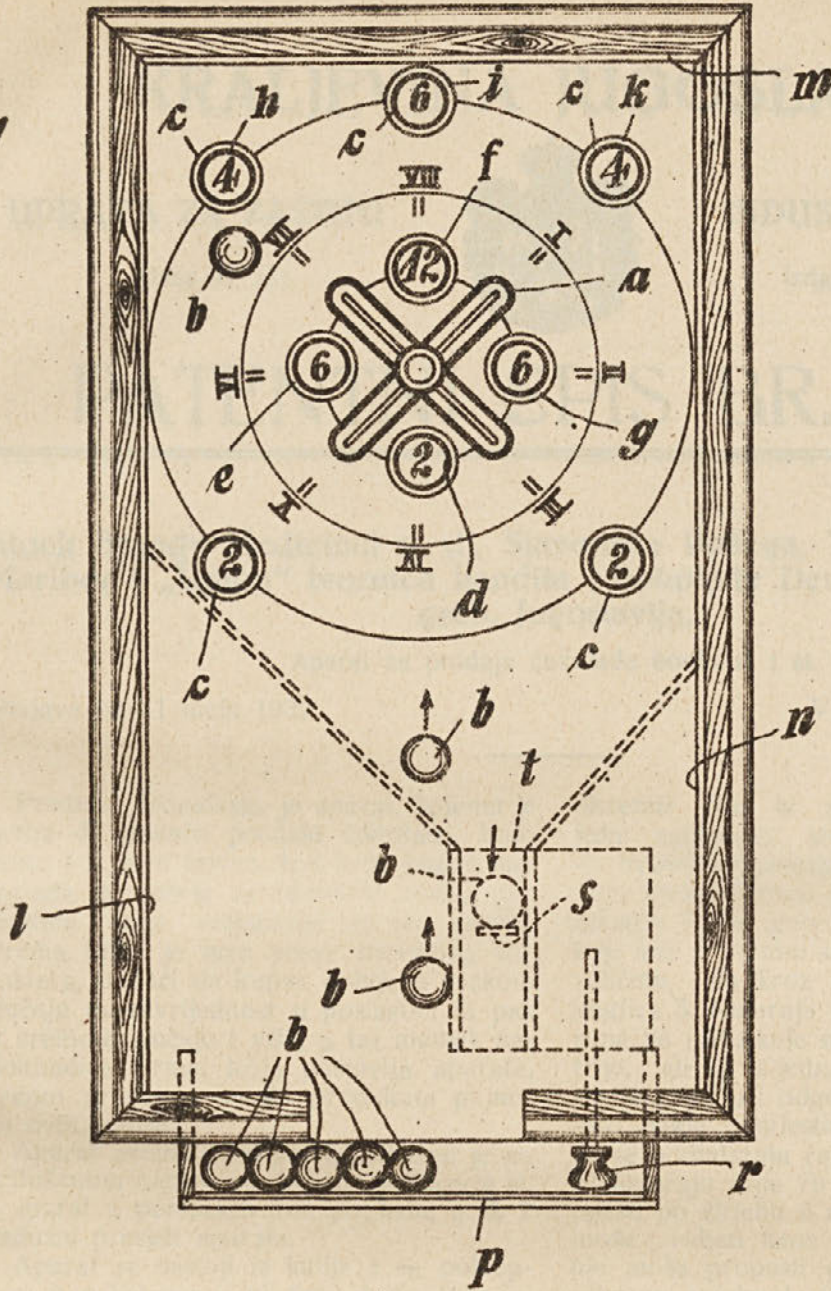


Fig. 2

