



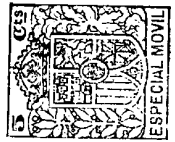
Memoria descriptiva que se acompaña á la Solicitud de Patente de Invención por VEINTE años á favor de J o s e f C a p e l l - m a n n, Ingeniero, residente en Köln am Rhein (Alemania), por "PERFECCIONAMIENTO EN LA CONSTRUCCION DE JUEGOS DE BILLAR", presentada en el Ministerio de Economía Nacional.

En los juegos de bolas parecidos á los de billar es sabido que en el tablero se fija un cuerpo giratorio que tiene la forma de un indice doble y el cual, cuando se ha alcanzado por una bola se pone en rotación y señala la ganancia. El invento se refiere á un billar
5 sobre cuyo tablero se encuentra un cuerpo á modo de turbina que se pone en rotación por la bola lanzada, y el cual tiene por objeto dificultar que las bolas lleguen á los agujeros donde se gana, para hacer asi el juego más difícil é interesante. Para este objeto el cuerpo rotatorio se dispone según el invento de manera que sus bra-
10 zos bloqueen y vuelvan á dejar libres alternativamente cierto número de agujeros donde pueden caer las bolas y otros los hagan más ó menos invisibles para el jugador que impulsa la bola.

El dibujo adjunto ilustra un ejemplo de ejecución del invento presentando,

15 La figura 1 una planta del billar.

La figura 2 una vista lateral del mismo con la pared lateral



suprimida.

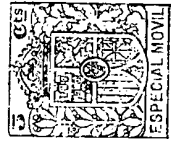
Sobre el tablero se dispone como obstáculo un cuerpo giratorio a de varios brazos apoyado sobre bolas. Cuando este cuerpo se alcanza por una de las seis bolas b que mediante un taco se lanzan en los nueve agujeros c, gira alrededor de su eje y puede así cubrir y dejar libres con sus brazos los cuatro agujeros d, e, f, g alternativamente en la línea circular interior dibujada en la figura 1. También la línea circular exterior dibujada en la figura 1 y en la que se encuentran los tres agujeros h, i, k, quedan estos bastante hurtados á la vista del jugador por el cuerpo rotatorio. Como los agujeros cubiertos y descubiertos, según se desprende del plano de los mismos, tienen los valores máximos, el jugador tiene que dirigir el juego de manera que alcance las series superiores de números. El billar tiene un paño verde y las bandas de goma l, m, n. Al jugar, la bola vuelve al foso p á través de los agujeros y corriendo sobre el fondo intermedio o, dispuesto en plano inclinado en la forma conocida. Por debajo del tablero también se monta en la forma conocida un autómatas q. Después de introducir 10 céntimos y tirar del botón r se aprieta un muelle. Así se levanta el trinquete detentor s y queda libre el canal t para salir la bola.

:--:--:--:--:--:--:--:--: N O T A :--:--:--:--:--:--:--:--:--:--:

Se reivindica como nuevo y de propia invención:

Perfeccionamiento en la construcción de juegos de billar sobre cuyo tablero se encuentra un cuerpo rotatorio que se pone en rotación por la bola lanzada, caracterizado porque los brazos giratorios de este cuerpo cubren y dejan libres alternativamente al girar los agujeros (d, e, f, g) existentes por debajo de ellos para el paso de la bola y además hurtan á la vista del jugador que lanza la bola más ó menos, otros agujeros (h, i, k) que se encuentra más por detrás del cuerpo giratorio.

Esta patente recae sobre "PERFECCIONAMIENTO EN LA CONSTRUCCIÓN



DE JUEGOS DE BILLAR", como queda descrito en la presente memoria, caracterizado en la anterior Nota y representado en los adjuntos dibujos.

Madrid 7 de Mayo de 1931.

J. P.

P. Sanchez

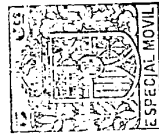


Fig. 1

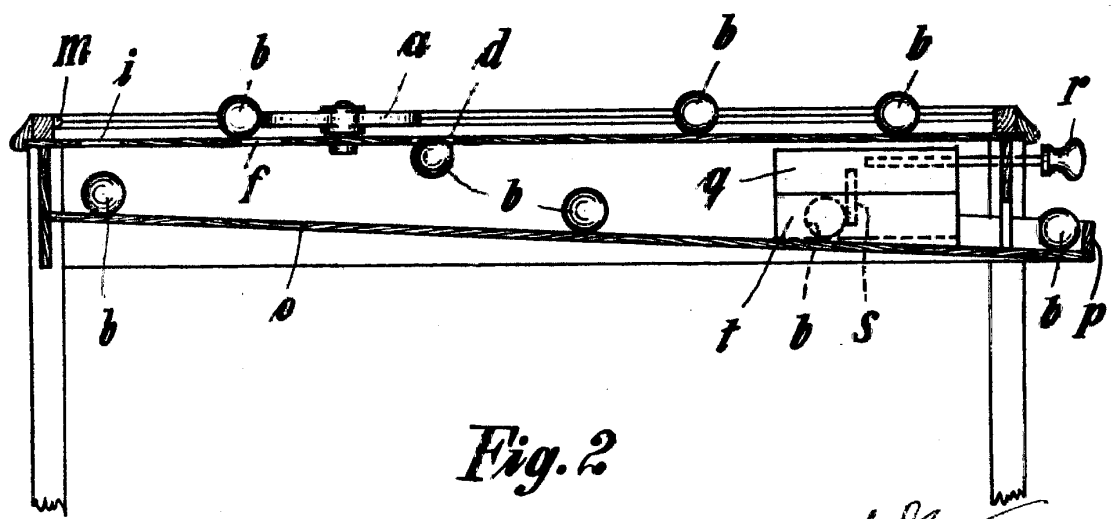
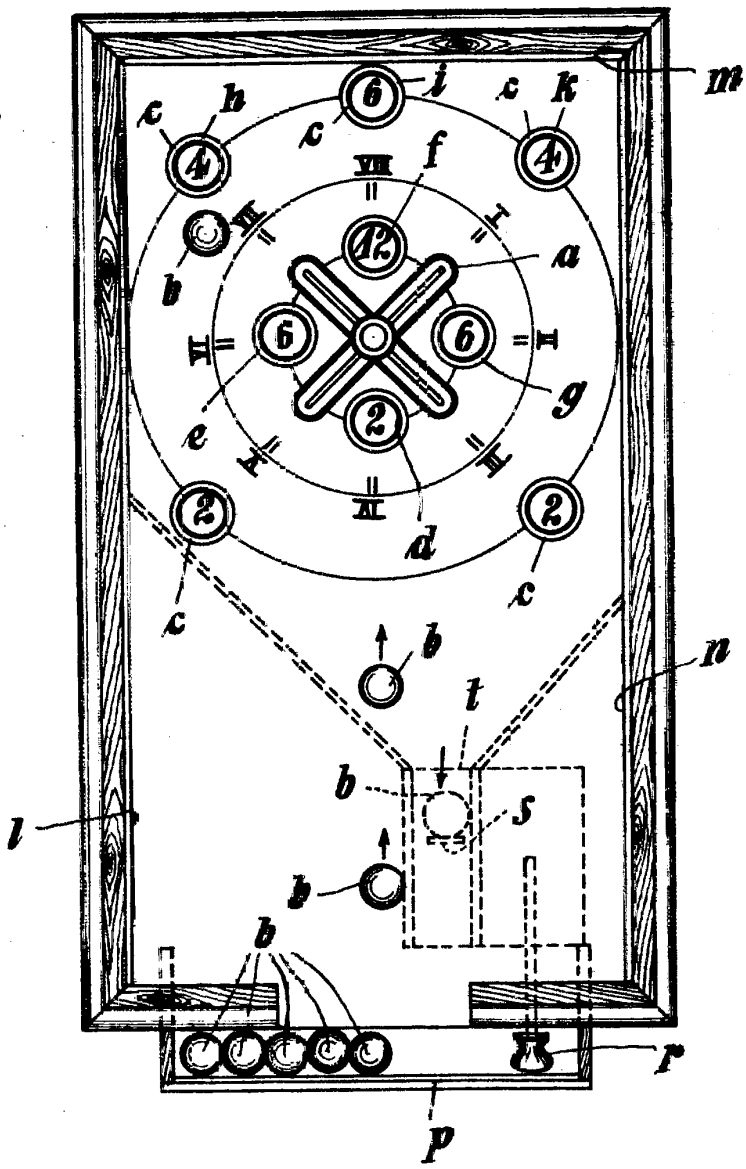


Fig. 2

Handwritten signature: P. P. Sanchez