

⑫

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

⑰ Anmeldenummer: 88870089.5

⑤ Int. Cl.4: **A 63 F 5/02**
A 63 F 9/22

⑱ Anmeldetag: 11.05.88

③① Priorität: 21.05.87 BE 8700573

④③ Veröffentlichungstag der Anmeldung:
23.11.88 Patentblatt 88/47

⑧④ Benannte Vertragsstaaten: BE DE NL

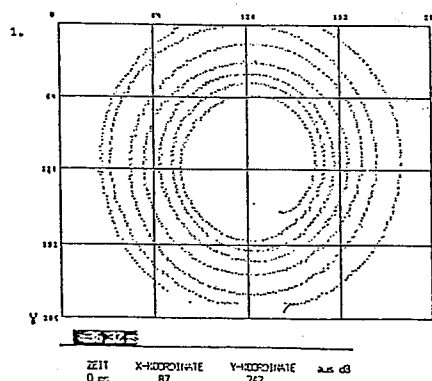
⑦① Anmelder: van Puyvelde, Dirk
Klingedorp 103
B-2782 De Klinge (BE)

⑦② Erfinder: van Puyvelde, Dirk
Klingedorp 103
B-2782 De Klinge (BE)

Ein Antrag gemäss Regel 88 EPÜ auf Hinzufügung in der Beschreibung liegt vor. Über diesen Antrag wird im Laufe des Verfahrens vor der Prüfungsabteilung eine Entscheidung getroffen werden (Richtlinien für die Prüfung im EPA, A-V, 2.2).

⑤④ **Bildschirmwiedergabe der Bewegung einer Roulettenkugel beim Kugelkarussell.**

⑤⑦ Die Bewegungen einer Kugel in einer stählernen Wanne werden auf einem Bildschirm gezeigt was es ermöglicht auszurechnen in welche Nummer die Kugel schließlich eintreffen wird und zwar bevor ein in der Wanne montierter Ring gekreuzt wird. Die Fähigkeit besteht darin die auf dem Bildschirm vorgeführte Bahn und die dazugehörenden Nummer zu einem System zurückzuführen wodurch sehr leicht ausgerechnet werden kann daß aus einer bestimmten Nummerkombination und Geschwindigkeit hervorgeht daß die Kugel schließlich in eine bestimmte Nummer eintreffen wird. Je schneller man rechnet und reagiert, desto leichter und genauer wird man an dem von dem Computer vorausgesetzten Ergebnis herankommen.



Beschreibung**BILDSCHIRMWIEDERGABE DER BEWEGUNG EINER ROULETTENKUGEL BEIM KUGELKARUSSEL**

Oberhalb der stählernen Wanne eines Kugelkarussells wird eine Kamera montiert. Die Bewegungen, die Geschwindigkeit, Ellipsbildung... kurz die "Laufbahn" der Kugel wird mittels der Kamera aufgezeichnet und auf einen Bildschirm projiziert. Anhand der von einem Personal Computer ausgeführten Berechnungen (Software) wird entschieden wo die Kugel letzten Endes anlangt und zwar VOR die Kugel den auf der Wanne angedeuteten unteren Ring erreicht. Die Bahnbewegung wird im Bildschirm sichtbar durch Projektion einiger Kreise die sichtbar bleiben von dem Augenblick ab wo die Kugel in die Wanne tritt, bis zum Treffpunkt mit den unteren auf der Wanne angedeuteten Ring. In der Kamera wurde ein Raster montiert und ein zweiter Bildschirm deutet numerisch die Laufbahn und die Geschwindigkeit an. Durch den Raster wird die Wanne in nummerierten Treffflächen verteilt und die dazugehörenden Nummer werden ebenfalls auf den Bildschirm projiziert. Im Bildschirm erscheinen daher eine Reihenfolge bestimmter Nummer und dies bis zum Augenblick wo die Kugel den unteren Ring trifft. Jedermann kann durch eine einfache Berechnung andeuten wo die Kugel am Ende eintrifft und zwar bevor die Kugel den Ring trifft Auch die Software hat das Endergebnis bereits gespeichert bevor der untere Ring von der Kugel getroffen wurde. Der Bildschirm kann das Endergebnis eventuell auch projektieren bevor der untere Ring von der Kugel getroffen wird.

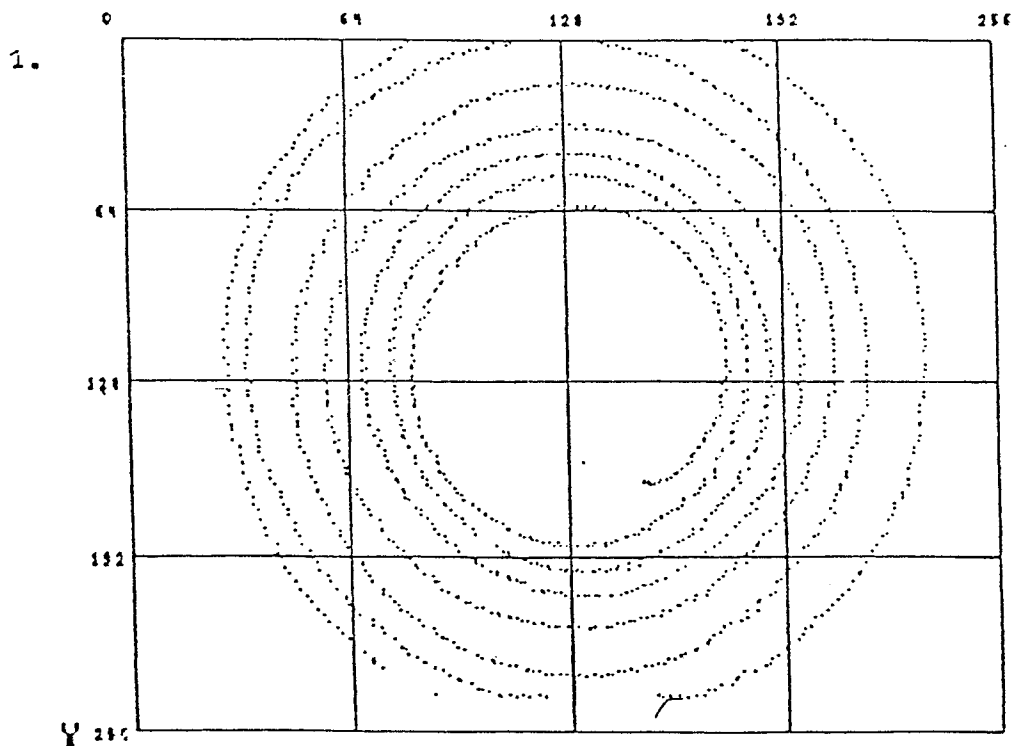
Technische Daten: Die Laufbahn wird mit einer Genauigkeit von 50 Bewegungen pro Sekunde notiert.

Patentansprüche**2. Schlußfolgerungen:**

Der Lizenzantrag bezieht sich nur auf die "Kugelkarussell" und kann in einem späteren Stadium erprobt werden auf verwandten Geräten (DELPHI: wo die untere nummerierte Scheibe auch dreht im entgegengesetzten Sinne der Kugel)

Der Entwurf wird gekennzeichnet durch eine Abbildung der Laufbahn der Kugel sodaß jedermann leicht ausrechnen kann wo die Kugel schließlich eintreffen wird bevor der untere Ring gekreuzt wird. Es gibt ein Bildschirm der die Laufbahn zeigt und ein Bildschirm mit Numerierung dieser Laufbahn und Geschwindigkeit. Die beantragte Lizenz bezieht sich nur auf die Kombination KUGELKARUSSEL - KAMERA - SOFTWARE mit dem Nachdruck auf "Kugelkarussell" und wird nicht beantragt um zum Beispiel die Bewegung eines x-beliebigen Gegenstands zu registrieren.

0292465



36 32 S

ZEIT	X-KOORDINATE	Y-KOORDINATE	aus dB
0 ms	87	242	...

0292465

2.

