

(19)



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 0 792 500 B1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT

(45) Veröffentlichungstag und Bekanntmachung des Hinweises auf die Patenterteilung:

01.07.1998 Patentblatt 1998/27

(51) Int Cl.⁶: **G07F 17/38, A63F 7/06**

(86) Internationale Anmeldenummer:

PCT/DE95/01109

(21) Anmeldenummer: **95928959.6**

(87) Internationale Veröffentlichungsnummer:

WO 96/06416 (29.02.1996 Gazette 1996/10)

(22) Anmeldetag: **16.08.1995**

(54) **MÜNZBETÄTIGTES, ZEITGESTEUERTES TISCHSPIELGERÄT**

COIN-OPERATED TIME-CONTROLLED TABLE GAME

APPAREIL DE JEU DE TABLE MINUTE ET DECLENCHE PAR PIECES DE MONNAIE

(84) Benannte Vertragsstaaten:

AT CH DE ES FR IT LI NL

Benannte Erstreckungsstaaten:

SI

(72) Erfinder: **BUCHHOLZ, Andreas**

D-55424 Münster-Sarmsheim (DE)

(30) Priorität: **20.08.1994 DE 4429621**

(74) Vertreter: **Becker, Bernd, Dipl.-Ing. et al**

Patentanwälte

BECKER & AUE

Saarlandstrasse 66

55411 Bingen (DE)

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:

03.09.1997 Patentblatt 1997/36

(56) Entgegenhaltungen:

FR-A- 746 550

(73) Patentinhaber: **NSM AKTIENGESSELLSCHAFT**
55411 Bingen (DE)

EP 0 792 500 B1

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist. (Art. 99(1) Europäisches Patentübereinkommen).

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein münzbetätigtes, zeitgesteuertes Fußball-, Hockey- oder dergleichen Tischspielgerät mit beweglichen, Spielfiguren tragenden Stangen, von denen mindestens eine nach Ablauf der Spielzeit durch eine Blockiereinrichtung arretierbar ist, wobei die zu arretierende Stange mindestens eine Nut aufweist, in die ein Bolzen der Blockiereinrichtung einführbar ist.

Bei Tischspielgeräten, insbesondere münzbetätigten Geräten, werden für ein Spiel oder eine Spielsequenz entweder eine bestimmte Anzahl an Bällen bereitgestellt oder es kann während einer bestimmten Zeitdauer gespielt werden und nach deren Ablauf solange mit dem dann auf dem Spielfeld befindlichen Ball weitergespielt werden, bis dieser in einem Tor verschwindet.

Um ohne Geldeinsatz spielen zu können, haben die Spieler verschiedene Manipulationsmaßnahmen erdacht. So kommt es immer wieder vor, daß in den Torraum Fremdkörper, Mützen, Schals, Schwämme usw. gestopft werden. Der Ball kann auf diese Weise durch ein Tor, d.h. einen Treffer, nicht verlorengehen, und es kann beliebig lang mit einem Ball gespielt werden. Statt des Einsetzens eines Fremdkörpers sind auch einige Spieler dazu übergegangen, den Torraum bzw. die Öffnung des Tors durch maßgenaue Metall- oder Holzscheiben abzudecken.

Eine Alternative zu diesen Manipulationsmaßnahmen könnte darin bestehen, eigene Bälle mitzubringen. Dies hätte indessen den Nachteil, daß diese im Falle eines Tores verlorengehen.

Es würde sich dann nur die Frage stellen, was teurer wäre, der Ball oder ein Zukauf von Spielzeit.

Durch derartige Manipulationen entstehen den Aufstellern solcher Tischspielgeräte teilweise erhebliche Umsatzausfälle, wodurch bereits Gegenmaßnahmen überlegt worden sind. So ist aus der DE-A-26 57 834 eine Vorrichtung zur Gewährleistung eines ordnungsgemäßen Spielbetriebes an einem münzbetätigten Tischfußballgerät bekannt, die mit einer dem Torraum zugeordneten Zustopfsperre in Form eines Fingers arbeitet, der mit der den Torwart tragenden Spielstange verbunden ist und hin und her verschiebbar ist. Der Finger ist über eine Teleskopanordnung mit einem an der Spielstange befestigten Mitnehmer verbunden.

Des weiteren sind zeitgesteuerte Münz-Tischspielgeräte bekannt, die mit Kombinationen von einer definierten Anzahl von Spielbällen, dem Ausschalten der Punktzähleinrichtungen und/oder der Sperrung der Tore die Spielzeit begrenzen. Doch auch diese Maßnahmen stellen keinen wirksamen Schutz gegen die genannten Manipulationsmaßnahmen dar, da diese mit einfachen Mitteln, wie Spielen mit eigenen Bällen oder einer anderen Art der Punktzählung, einfach umgangen werden können.

Aus der FR-A-746 550 ist ein Tischspielgerät be-

kannt, bei dem nach Ablauf der Spielzeit mindestens eine der Stangen durch eine Blockiereinrichtung arretiert wird. Die zu arretierende Stange weist zumindest eine Nut auf, in die ein Hebelschenkel der Blockiereinrichtung eingeführt wird, so daß die jeweilige Stange in ihrer momentanen Arretierposition verbleibt.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem münzbetätigten, zeitgesteuerten Fußball-, Hockey- oder dergleichen Tischspielgerät der eingangs genannten Art bestimmte Spielmerkmale am Ende der Spielzeit zu verbessern und dabei eine effektive Spielzeitbegrenzung sicherzustellen.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß

- die mindestens eine Nut in axialer Richtung verläuft, und
- die Blockierungseinrichtung zumindest einen auf- und abbewegbaren Blockierungsbalken aufweist, der für jede zu arretierende Stange einen zu seiner Längsachse vorstehenden Bolzen trägt, welcher in einer Flucht mit der zugeordneten Stange in seiner Lage so fixierbar ist, daß er bei Betätigung des Blockierungsbalkens in die Nut der Stange eintaucht

Eine alternative Lösung der Aufgabe zeichnet sich erfindungsgemäß dadurch aus, daß nach Ablauf der Spielzeit mindestens eine der Stangen durch eine Bremseinrichtung schwergängig gemacht wird, wobei die Bremseinrichtung einen auf- und abbewegbaren, in der oberen Endlage durch Federkraft gehaltenen Blockierungsbalken mit mindestens einem einer schwergängig zu machenden Stange zugeordneten Bremselement umfaßt.

Durch diese alternativen Maßnahmen wird das Spiel nach Ablauf der Spielzeit zwangsweise insofern beendet, als mindestens eine der Stangen nicht mehr oder nur schwergängig bewegbar ist, was eine sinnvolle Weiterführung des Spieles unmöglich macht. Besonders vorteilhaft ist es, die Stange, die den Tormann trägt, zu blockieren bzw. schwergängig zu machen, wobei selbstverständlich noch weitere Stangen in ihrer Bewegungsfreiheit behindert werden können. Nur durch einen Zukauf von Spielzeit wird die Blockiereinrichtung bzw. die Bremseinrichtung freigegeben und damit die Arretierung bzw. die Schwergängigkeit der Stange aufgehoben.

Weiterhin kann bevorzugt die zu arretierende Stange mehrere, in beliebiger Teilung angeordnete Nuten aufweisen. Hierdurch besteht die größte Wahrscheinlichkeit, daß nach Ablauf der Spielzeit die Stange schnell eine Position einnimmt, in der der Bolzen der Blockiereinrichtung in eine der Nuten der Stange eintauchen kann und somit das Tischspielgerät außer Funktion gesetzt wird.

Nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung ist der Blockierungsbalken sowohl in Längs- als auch in Querrichtung in einer die Stangen lagernden

Seitenwand des Gehäuses des Tischspielgerätes geführt. Sonach ergibt sich eine exakte Lagepositionierung des Blockierungsbalkens und damit des Bolzens zu der zu arretierenden Stange. Zweckmäßigerweise ist der an dem Blockierungsbalken angebrachte Bolzen an seiner vorstehenden Stirnseite angefast. Dies erleichtert das Eintauchen des Bolzens in die Nut der Stange.

Bei einer Arretierung von mehreren Stangen durch den Blockierungsbalken sind bevorzugt die vorstehenden Bolzen in ihrer Längsrichtung federnd gelagert. Hierdurch werden sowohl die Lagetoleranzen der Stangen in der Seitenwand des Tischspielgerätes als auch die Lage- und Maßtoleranzen des Blockierungsbalkens und der Bolzen ausgeglichen. Weiterhin wird eine Verklemmung der Bolzen verhindert.

Bei einer weiteren Ausgestaltung der Erfindung wird die auf den Blockierungsbalken in seiner oberen Endlage einwirkende Federkraft von zwei Druckfedern aufgebracht. Da die Druckfedern als mechanische Energiespeicher dienen, ist für die Sperrwirkung des Blockierungsbalkens kein elektrischer Verbraucher erforderlich, wodurch eine höhere Stromaufnahme des Tischspielgerätes vermieden wird.

Zweckmäßigerweise ist der Blockierungsbalken entgegen der Federkraft zur Freigabe der arretierten Stangen durch einen von Hand zu bedienenden Betätigungshebel in seine untere Endlage überführbar, wobei der Betätigungshebel nur beim Vorliegen eines ausreichenden Spieleinsatzes von einer ansteuerbaren Sperreinrichtung freigegeben wird. Die Sperreinrichtung kann durch einen elektromagnetisch gesteuerten Feststeller realisiert sein, der sowohl zur Freigabe als auch zur Sperrung des Betätigungshebels nur einen kurzen Stromimpuls benötigt, der entsprechend von der Münzverarbeitungseinrichtung abgegeben wird. Bevorzugt ist der Betätigungshebel mit einem Mitnehmer versehen, der die Bewegung des Betätigungshebels auf den Blockierungsbalken überträgt. Dieser Mitnehmer ist so gestaltet und angeordnet, daß die kreisbogenförmige Bewegung des Betätigungshebels in eine geradlinige Bewegung, die in der Mitte des Blockierungsbalkens angreift, umgesetzt werden kann. Zweckmäßigerweise sind dem Betätigungshebel zur Wegbegrenzung feste Anschläge zugeordnet. Weiterhin wird bevorzugt der Betätigungshebel mittels einer Rückstellfeder in seine Ausgangslage gebracht, in der er von der zugeordneten Sperreinrichtung gehalten wird.

Bei einer weiteren Ausgestaltung der Erfindung ist der Blockierungsbalken in seiner unteren Endlage, in der die Druckfedern gespannt sind, durch mindestens einen ansteuerbaren Feststeller fixiert. Die Ansteuerung des Feststellers kann elektromagnetisch mittels eines Zeitgebers erfolgen.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Es zeigt:

Fig. 1 einen vereinfachten Schnitt durch die Seitenwand des Gehäuses eines Tischspielgerätes nach der Erfindung,

5 Fig. 2 eine vergrößerte Darstellung der Einzelheit II der Fig. 1 und

Fig. 3 eine alternative Ausführung der Darstellung nach Fig. 2.

10

Das münzbetätigte, zeitgesteuerte Tischspielgerät weist ein Gehäuse 6 auf, in dessen Seitenwänden bewegliche, Spielfiguren tragende Stangen 2 gelagert sind. In eine der Seitenwände des Gehäuses 6 ist eine Blockiereinrichtung 20 für die Stangen 2 untergebracht.

15

Die Blockiereinrichtung 20 umfaßt einen im wesentlichen rechteckförmigen, horizontal angeordneten Blockierungsbalken 1, der auf- und abbewegbar ist. Der Blockierungsbalken 1 wird sowohl in seiner Längs- als auch in seiner Querrichtung in der Seitenwand des Gehäuses 6 geführt. An der den Stangen 2 abgewandten Seite des Blockierungsbalkens 1 befinden sich zwei gegenüberliegende Flachsentrungen 3, in die jeweils das freie Ende einer Druckfeder 4 eingreift. Das andere freie

20

Ende der Druckfedern 4 stützt sich in zugehörigen zylindrischen Flachsentrungen 3 eines zu dem Blockierungsbalken 1 beabstandeten Gegenlagers 5 ab. Auf der den Stangen 2 zugewandten Seite des Blockierungsbalkens ist jeweils in der Längsachse der Stangen 2 ein Bolzen 7 angeordnet. Bei einer Aufwärtsbewegung des Blockierungsbalkens 1 können die Bolzen 7 in eine zugehörige Nut 8 der jeweiligen Stange 2 eintauchen. Im Falle einer Blockierung von nur einer Stange 2 ist der Bolzen 7 fest mit dem Blockierungsbalken 1 verbunden (Fig. 2). Bei einer gewünschten Arretierung von mehreren Stangen 2 sind in den Blockierungsbalken 1 T-Nuten 9 entsprechender Anzahl eingelassen. Die T-Nuten 9 liegen quer zur Längsachse des Blockierungsbalkens 1 und nehmen die mit Druckfedern 11 belasteten Bolzen 7 auf. Hierbei weisen die Bolzen 7 einen vergrößerten ringförmigen Ansatz 10 auf, der die Höhe des Vorstehens des Bolzens 7 aus dem Blockierungsbalken 1 vorgibt. Unterhalb des ringförmigen Ansatzes 10 ist der Außendurchmesser des Bolzens 7 so bemessen, daß er in den Innendurchmesser der Druckfeder 11 eingeführt werden kann. In jedem Falle ist der Bolzen an seiner vorstehenden Stirnseite angefast, wodurch er leichter in die Nut 8 der Stange 2 eintauchen kann. Die federbelastete Anordnung der Bolzen 7 ermöglicht das Eintauchen eines Bolzens 7 in die ihm zugeordnete Nut der Stange 2 bei entsprechend übereinanderliegender Stellung und zwar unabhängig von den Stellungen der anderen Stangen 2.

25

Die Darstellung in Fig. 1 zeigt den Blockierungsbalken 1 in seiner unteren Endlage, in der die Stangen 2 nicht arretiert sind. In dieser Lage sind die Druckfedern 4 gespannt und der Blockierungsbalken 1 ist durch Feststeller 12, die durch zeitgesteuerte, an eine Batterie

30

angeschlossen sind, in seiner oberen Endlage gehalten. In dieser Lage sind die Druckfedern 4 entspannt und der Blockierungsbalken 1 ist durch Feststeller 12, die durch zeitgesteuerte, an eine Batterie

35

angeschlossen sind, in seiner unteren Endlage gehalten. In dieser Lage sind die Druckfedern 4 gespannt und der Blockierungsbalken 1 ist durch Feststeller 12, die durch zeitgesteuerte, an eine Batterie

40

angeschlossen sind, in seiner oberen Endlage gehalten. In dieser Lage sind die Druckfedern 4 entspannt und der Blockierungsbalken 1 ist durch Feststeller 12, die durch zeitgesteuerte, an eine Batterie

45

angeschlossen sind, in seiner unteren Endlage gehalten. In dieser Lage sind die Druckfedern 4 gespannt und der Blockierungsbalken 1 ist durch Feststeller 12, die durch zeitgesteuerte, an eine Batterie

50

angeschlossen sind, in seiner oberen Endlage gehalten. In dieser Lage sind die Druckfedern 4 entspannt und der Blockierungsbalken 1 ist durch Feststeller 12, die durch zeitgesteuerte, an eine Batterie

55

oder einen Akkumulator angeschlossene Elektromagnete 13 betätigt werden, fixiert. Nach Ablauf der Spielzeit erfolgt ein elektrischer Impuls an die Elektromagnete 13, die dann die Feststeller 12 aus ihrer Funktionsstellung zurückziehen, wodurch sich der Blockierungsbalken 1 mit den Bolzen 7 aufgrund der Kraft der Druckfedern 4 in seine obere Endlage in Richtung der Stangen 2 bewegt. Wird eine der zu arretierenden Stangen 2 in eine Position gebracht, in der Nut 8 und Bolzen 7 übereinanderstehen, dann taucht der Bolzen 7 in die Nut 8 ein, und damit ist die Stange 2 durch Formschluß zwischen Bolzen 7 und Stange 8 arretiert.

Ein drehbar gelagerter, sich nach außen durch das Gehäuse 6 erstreckender Betätigungshebel 14 ist in seiner oberen Ausgangsstellung durch einen Feststeller 18 mit zugeordnetem Elektromagneten 19 fixiert. Ein an dem Betätigungshebel 14 angebrachter Mitnehmer 15 berührt den Blockierungsbalken 1 in seiner oberen Endlage. Die Freigabe des Betätigungshebels 14 erfolgt nach Kauf von Spielzeit, indem der Feststeller 18 durch den Elektromagneten 19, der einen entsprechenden Impuls von der im Tischspielgerät installierten Münzverarbeitungsanlage erhalten hat, aus seiner Funktionsstellung zurückgezogen wird. Nach erfolgter Freigabe wird der Betätigungshebel 14 manuell entgegen der Kraft einer Rückstellfeder 16 in seine untere Endlage bewegt. Der am Betätigungshebel 14 befestigte Mitnehmer 15 überträgt diese Bewegung auf den Blockierungsbalken 1, wodurch dieser entgegen der Kraft der Druckfedern 4 in seine untere Endlage gedrückt und durch die Feststeller 12 festgehalten wird. Damit sind die Stangen 2 frei bewegbar. Der Betätigungshebel 14 wird durch die Rückstellfeder 16 in seine obere Ausgangslage zurückbewegt und durch den Feststeller 18 blockiert. Im übrigen wird die Bewegung des Betätigungshebels 14 durch gehäusefeste Anschläge 17 begrenzt.

Patentansprüche

1. Münzbetätigtes, zeitgesteuertes Fußball-, Hockey- oder dergleichen Tischspielgerät mit beweglichen, Spiel figuren tragenden Stangen (2), von denen mindestens eine nach Ablauf der Spielzeit durch eine Blockiereinrichtung (20) arretierbar ist, wobei die zu arretierende Stange (2) mindestens eine Nut (8) aufweist, in die ein Bolzen (7) der Blockiereinrichtung (20) einführbar ist, dadurch gekennzeichnet, daß
 - die mindestens eine Nut (8) in axialer Richtung verläuft, und
 - die Blockierungseinrichtung (20) zumindest einen auf- und abbewegbaren Blockierungsbalken (1) aufweist, der für jede zu arretierende Stange (2) einen zu seiner Längsachse vorstehenden Bolzen (7) trägt, welcher in einer Flucht mit der zugeordneten Stange (2) in seiner Lage

so fixierbar ist, daß er bei Betätigung des Blockierungsbalkens (1) in die Nut (8) der Stange (2) eintaucht.

2. Münzbetätigtes, zeitgesteuertes Fußball-, Hockey- oder dergleichen Tischspielgerät mit beweglichen, Spiel figuren tragenden Stangen (2), dadurch gekennzeichnet, daß nach Ablauf der Spielzeit mindestens eine der Stangen (2) durch eine Bremsrichtung schwergängig gemacht wird, wobei die Bremsrichtung einen auf- und abbewegbaren, in der oberen Endlage durch Federkraft gehaltenen Blockierungsbalken (1) mit mindestens einem einer schwergängig zu machenden Stange (2) zugeordneten Bremsselement umfaßt.
3. Tischspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die zu arretierende Stange (2) mehrere in beliebiger Teilung angeordnete Nuten (8) aufweist.
4. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 oder 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Blockierungsbalken (1) sowohl in Längs- als auch in Querrichtung in einer die Stangen (2) lagernden Seitenwand des Gehäuses (6) des Tischspielgerätes geführt ist.
5. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1, 3 oder 4, dadurch gekennzeichnet, daß der an dem Blockierungsbalken (1) angebrachte Bolzen (7) an seiner vorstehenden Stirnseite angefast ist.
6. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1, 3 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß bei einer Arretierung von mehreren Stangen (2) durch den Blockierungsbalken (1) die vorstehenden Bolzen (7) in ihrer Längsrichtung federnd gelagert sind.
7. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die auf den Blockierungsbalken (1) in seiner oberen Endlage einwirkende Federkraft von zwei Druckfedern (4) aufgebracht wird.
8. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß der Blockierungsbalken (1) entgegen der Federkraft zur Freigabe der arretierten Stangen (2) durch einen von Hand zu bedienenden Betätigungshebel (14) in seine untere Endlage überführbar ist, wobei der Betätigungshebel (14) nur beim Vorliegen eines ausreichenden Spieleinsatzes von einer ansteuerbaren Sperreinrichtung freigegeben wird.
9. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß der Betätigungshebel (14) mit einem Mitnehmer (15) versehen ist, der die Bewegung des Betätigungshebels (14) auf den

Blockierungsbalken (1) überträgt.

10. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß dem Betätigungshebel (14) zur Wegbegrenzung gehäusefeste Anschläge (17) zugeordnet sind.

11. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß der Betätigungshebel (14) mittels einer Rückstellfeder (16) in seine Ausgangslage gebracht wird, in der er von der zugeordneten Sperreinrichtung (18, 19) gehalten wird.

12. Tischspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß der Blockierungsbalken (1) in seiner unteren Endlage, in der die Druckfedern (4) gespannt sind, durch mindestens einen ansteuerbaren Feststeller (12) fixiert ist.

Claims

1. Coin-operated, time-controlled football, hockey or similar table game apparatus, having displaceable rods (2) carrying players, at least one of which rods is lockable in position by a locking device (20) after the expiry of the playing time, the rod (2) to be locked having at least one groove (8) into which a pin (7) of the locking device (20) is insertable, characterised in that

- at least one groove (8) extends in the axial direction, and
- the locking device (20) comprises at least one upwardly movable and downwardly movable locking bar (1) which carries one pin (7) protruding relative to its longitudinal axis for each rod (2) to be locked, which pin is securable in its position in alignment with the associated rod (2) so that it extends into the groove (8) of the rod (2) when the locking bar (1) is actuated.

2. Coin-operated, time-controlled football, hockey or similar table game apparatus, having displaceable rods (2) carrying players, characterised in that, after the expiry of the playing time, at least one of the rods (2) is made difficult to move by a braking device, the braking device including an upwardly movable and downwardly movable locking bar (1), which is retained in the upper end position by spring-loading and has at least one braking element associated with a rod (2) which is to be made difficult to move.

3. Table game apparatus according to claim 1, characterised in that the rod (2) to be locked has a plurality of grooves (8) disposed with any desirable

spacing therebetween.

4. Table game apparatus according to one of claims 1 or 3, characterised in that the locking bar (1) is guided both in the longitudinal direction and in the transverse direction in a lateral wall of the housing (6) of the table game apparatus which stores the rods (2).

5. Table game apparatus according to one of claims 1, 3 or 4, characterised in that the pin (7), attached to the locking bar (1), is secured at its protruding front side.

6. Table game apparatus according to one of claims 1, 3 to 5, characterised in that the protruding pins (7) are resiliently mounted in their longitudinal direction when a plurality of rods (2) are locked by the locking bar (1).

7. Table game apparatus according to one of claims 1 to 6, characterised in that the resilient force, acting upon the locking bar (1) in its upper end position, is applied by two compression springs (4).

8. Table game apparatus according to one of claims 1 to 7, characterised in that the locking bar (1) is movable into its lower end position against the resilient force, to release the locked rods (2), by a hand-operated control lever (14), the control lever (14) only being released from an actuatable blocking device when there is a sufficient stake.

9. Table game apparatus according to one of claims 1 to 8, characterised in that the control lever (14) is provided with an entrainer (15), which transfers the movement of the control lever (14) to the locking bar (1).

10. Table game apparatus according to one of claims 1 to 9, characterised in that stop members (17), integral with the housing, are associated with the control lever (14) to limit its travel.

11. Table game apparatus according to one of claims 1 to 10, characterised in that the control lever (14) is brought to its initial position by a return spring (16) and is retained there by the associated blocking device (18, 19).

12. Table game apparatus according to one of claims 1 to 11, characterised in that the locking bar (1) is secured in its lower end position, in which the compression springs (4) are tensioned, by at least one actuatable securing member (12).

Revendications

1. Appareil de jeu de table de foot-ball, de hockey ou similaire, minuté, actionné par des pièces de monnaie, avec des tringles (2) mobiles, portant des figures de jeu, dont une au moins peut être bloquée, à l'expiration du temps de jeu, par un dispositif de blocage (20), la tringle (2) à bloquer comportant au moins une rainure (8), dans laquelle peut être introduite une tige (7) du dispositif de blocage (20), caractérisé en ce que
 - la ou les rainures (8) s'étend(ent) dans la direction axiale, et
 - le dispositif de blocage (20) comporte au moins une barre de blocage (1), déplaçable en montée et descente, qui porte pour chaque tringle (2) à bloquer un ergot (7) dépassant de son axe longitudinal, lequel peut être immobilisé, en alignement avec la tringle (2) correspondante, de manière qu'il pénètre dans la rainure (8) de la tringle (2), lors de l'actionnement de la barre de blocage (1).
2. Appareil de jeu de table de foot-ball, de hockey ou similaire, minuté, actionné par des pièces de monnaie avec des tringles (2) mobiles, portant des figures de jeu, caractérisé en ce qu'à l'expiration du temps de jeu, l'une au moins des tringles (2) est rendue difficilement déplaçable, par un dispositif de freinage, le dispositif de freinage comprenant une barre de blocage (1), déplaçable en montée et descente, maintenue dans la position de fin de course supérieure par force de ressort avec au moins un élément de freinage associé à une tringle (2) à rendre difficilement déplaçable.
3. Appareil de jeu de table selon la revendication 1, caractérisé en ce que la tringle (2) à bloquer comporte plusieurs rainures (8) disposées suivant une division quelconque.
4. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 ou 3, caractérisé en ce que la barre de blocage (1) est guidée aussi bien dans la direction longitudinale que dans la direction transversale, dans une paroi latérale, supportant les tringles (2), du bâti (6) de l'appareil de jeu de table.
5. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1, 3 ou 4, caractérisé en ce que l'ergot (7), fixé sur la barre de blocage (1), est chanfreiné sur sa face frontale saillante.
6. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1, 3 à 5, caractérisé en ce que dans le cas d'un blocage de plusieurs tringles (2) par la barre de blocage (1), les ergots saillants (7) sont montés élastiquement suivant leur direction longitudinale.
7. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 à 6, caractérisé en ce que la force de ressort agissant sur la barre de blocage (1) dans sa position de fin de course supérieure est appliquée par deux ressorts de compression (4).
8. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 à 7, caractérisé en ce que pour libérer les tringles (2) bloquées, il est possible de faire passer la barre de blocage (1) dans sa position de fin de course basse, à l'encontre de la force de ressort, au moyen d'un levier d'actionnement (14), à commander manuellement, le levier d'actionnement (14) n'étant libéré par un dispositif d'arrêt commandable, qu'en présence d'une mise suffisante.
9. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 à 8, caractérisé en ce que le levier d'actionnement (14) est pourvu d'un doigt d'entraînement (15), qui transmet le mouvement du levier d'actionnement (14) à la barre de blocage (1).
10. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 à 9, caractérisé en ce que pour la limitation de distance, des butées (17) solidaires du bâti sont associées au levier d'actionnement (14).
11. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 à 10, caractérisé en ce que le levier d'actionnement (14) est amené, au moyen d'un ressort de rappel (16), à sa position initiale, à laquelle il est maintenu par le dispositif d'arrêt (18, 19) associé.
12. Appareil de jeu de table selon l'une des revendications 1 à 11, caractérisé en ce que la barre de blocage (1) est fixée, par au moins un organe d'immobilisation (12) commandable, à sa position de fin de course basse, à laquelle les ressorts de compression (4) sont tendus.

