



PUBLIKATIENUMMER : 1002384A6

INDIENINGSNUMMER : 8800970

Internat. klassif.: A63F

Datum van verlening : 22 Januari 1991

MINISTERIE VAN ECONOMISCHE ZAKEN

De Minister van Economische Zaken,

Gelet op de wet van 28 Maart 1984 op de uitvindingsoctrooien inzonderheid artikel 2;

Gelet op het Koninklijk Besluit van 2 December 1986, betreffende het aanvragen, verlenen en in stand houden van uitvindingsoctrooien, inzonderheid artikel 28;

Gelet op het proces-verbaal opgesteld door de Dienst voor Industriële Eigendom op 26 Augustus 1988 te 10u30

BESLUIT :

ARTIKEL 1.- Er wordt toegekend aan : EUROBUILD N.V.
Plezantstraat 99 Residentie Boudelo, 9100 SINT-NIKLAAS(BELGIE)

een uitvindingsoctrooi voor de duur van 6 jaar, onder voorbehoud van de betaling van de jaartaksen voor : DOOR BEELDSCHERM WEERGEGEVEN VERPLAATSING VAN ROULETTEBALLETJE BIJ KUGELKARUSSEL.

ARTIKEL 2.- Dit octrooi is toegekend zonder voorafgaand onderzoek van zijn octrooieerbaarheid, zonder waarborg voor zijn waarde of van juistheid van de beschrijving der uitvindingen en op eigen risico van de aanvrager(s).

Brussel, 22 Januari 1991
BIJ SPECIALE MACHTIGING :

WUYTS
Directeur

TITEL : DOOR BEELDSCHERM WEERGEGEVEN VERPLAATSING VAN ROULETTE-
BALLETJE BIJ KUGELKARUSSEL.

1. Beschrijving;

1 Boven de stalen kuip van een "kugelkarussel" wordt een kamera
geplaatst. De bewegingen, snelheid, elipsvorming... kortom
de 'gevolgde baan' van het balletje wordt via de camera gere-
gistreerd en geprojecteerd op een beeldscherm. Aan de hand
5 van berekeningen die uitgevoerd worden door een Personal
Computer (Software) wordt uitgemaakt waar het balletje uitein-
delijk terechtkomt en dit VOORDAT het balletje de op de kuip
aangegeven onderste ring raakt. De gevolgde baan wordt weer-
gegeven op een beeldscherm door projectie van cirkels die
10 zichtbaar blijven vanaf het moment dat het balletje in de kuip
terechtkomt, tot het raakpunt van de onderste op de kuip aan-
gebrachte ring.

Een raamwerk werd in de kamera aangebracht en een tweede
beeldscherm geeft numeriek de gevolgde baan en snelheid weer,
15 t.t.z. door dit raamwerk wordt de kuip onderverdeeld in genum-
merde raakvlakken, en telkens dit raakvlak en de daaraan ver-
bonden nummer worden eveneens op dit tweede beeldscherm gepro-
jecteerd. Op het beeldscherm verschijnen dan een opeenvolging
van bepaalde nummers en dit tot het moment dat het balletje de
20 onderste ring raakt. Eénieder kan dan door een eenvoudige be-
rekening aanduiden waar het balletje uiteindelijk zal terecht-
komen en dit vóóraller de onderste ring werd geraakt. Ook de
software had dit eindresultaat reeds in zijn geheugen vooral-
ler de onderste ring door de kogel werd geraakt. Het beeld-
25 scherm kan dit eindresultaat eventueel ook projekteren vóoral-
ler het balletje de onderste ring raakt.

Technische gegevens : De gevolgde baan wordt met een nauwkeu-
righeid van 50 bewegingen per seconde
weergegeven.

Na de weergave van de gevolgde baan op het beeldscherm wordt deze afgedrukt zodat de speler kan nagaan hoe de weergegeven bewegingen, snelheid, elipsvorming...(kortom koördinaten) tot een bepaald eindresultaat leiden. De observatie-ringen worden niet in 5 de metalen kuip geslepen, gezien deze de gevolgde baan beïnvloeden; deze zijn echter wel zichtbaar op het beeldscherm en kunnen eventueel via een lichtbundel (of laser) op de stalen kuip worden geprojecteerd. De kogelbaan kan onder andere ook door middel van een laser worden weergegeven.

2. Conclusies;

- 1 De aanvraag van de licencie heeft enkel betrekking op de 'kugelkarussel' en kan in een later stadium uitgetest worden op aanverwanten (DELPHI: waar onderste genummerde schijf ook draait in tegengestelde zin van het balletje).
- 5 Het onderwerp wordt gekenmerkt door een weergave van de baan van het balletje zodat éénieder eenvoudig kan uitrekenen waar uiteindelijk dit balletje zal terechtkomen vooralleer de onderste ring werd gekruist. Er is een beeldscherm dat de gevolgde baan weergeeft, én een beeldscherm met nummering van
- 10 die gevolgde baan en snelheid.
De aangevraagde licencie heeft enkel betrekking op de combinatie KUGELKARUSSEL - CAMERA OF LASER - SOFT-en HARDWARE met de nadruk op 'Kugelkarussel' en wordt niet aangevraagd om bijvoorbeeld de bewegingen van eender welk voorwerp te registreren.
- 15 Na de weergave van de gevolgde baan op het beeldscherm wordt deze afgedrukt zodat de speler kan nagaan hoe de weergegeven bewegingen, snelheid, elipsvorming....(kortom koördinaten) tot een bepaald eindresultaat leiden.