



(19)
 Bundesrepublik Deutschland
 Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 10 2006 046 083 A1** 2008.04.03

(12)

Offenlegungsschrift

(21) Aktenzeichen: **10 2006 046 083.9**

(22) Anmeldetag: **28.09.2006**

(43) Offenlegungstag: **03.04.2008**

(51) Int Cl.⁸: **A63F 7/06** (2006.01)

A63F 9/34 (2006.01)

A63F 7/20 (2006.01)

A63F 7/22 (2006.01)

(71) Anmelder:

Ulrich Weyel GmbH & Co.KG, 35394 Gießen, DE

(74) Vertreter:

Stamer, H., Dipl.-Phys., Pat.-Anw., 35579 Wetzlar

(72) Erfinder:

Weyel, Renatus, 35398 Gießen, DE

(56) Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
 gezogene Druckschriften:

DE20 2006 009686 U1

DE20 2005 016571 U1

FR 10 69 908 A

US 66 63 108 B2

US 53 33 865 A

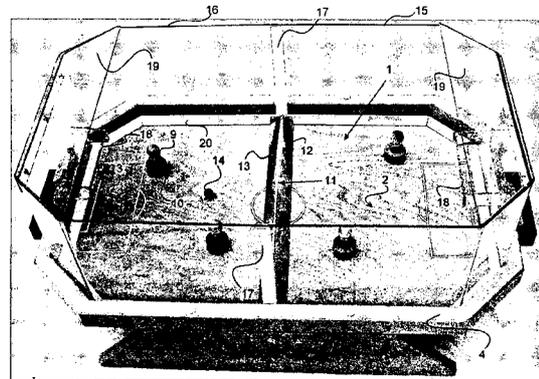
US 34 80 277 A

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gemäß § 44 PatG ist gestellt.

(54) Bezeichnung: **Kickspielgerät**

(57) Zusammenfassung: Ein Kickspielgerät mit einer von einer Bande (4) umfaßten, im wesentlichen rechteckigen Spielfläche (1), mit einander gegenüberliegenden Toröffnungen (6) in den Schmalseiten der Bande (4) und mit auf der Spielfläche (1) verschiebbaren Spielfiguren (9) zum Stoßen eines Spielelementes (14), wobei die Betätigungsmittel für die Spielfiguren (9) auf der Unterseite der Spielfläche (1) angeordnet sind, zeichnet sich dadurch aus, daß die Spielfläche (1) durch mindestens ein zwischen die Längsseiten der Bande (4) einsetzbares Rampenelement (11) unterteilbar ist, wobei das Rampenelement (11) mindestens eine zu einer Toröffnung (6) hin ansteigende Rampenfläche (12, 13) aufweist. Die Spielfläche (1) wird zweckmäßigerweise von transparenten, hohen Wandelementen umfaßt, an die Kastenelemente zum Auffangen des Spielelementes (14) angesetzt sind.



Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft ein Kickspielgerät mit den im Oberbegriff des Anspruchs 1 genannten Merkmalen.

[0002] Ein solches Spielgerät ist unter dem Markennamen WeyKick bekannt. In einer ersten Ausführungsform wird die Spielfläche in der Art eines Fußballfeldes benutzt. Die Spielfiguren besitzen ein zylinderförmiges Sockelelement, in dem ein Permanentmagnet enthalten ist. Ein gleiches Sockelelement mit einem gegenpoligen Permanentmagneten wird unter das Spielfeld gesetzt und zieht den Sockel der Spielfigur an. Durch Verschieben des Sockelelementes unter der Spielfläche wird die Spielfigur auf einem Spielfeld verschoben.

[0003] Als Spielelement dient eine Kugel. Die Spielfigur muß so verschoben werden, daß die Kugel durch Stoß in eine Toröffnung fällt. Damit die Kugel nicht von der Spielfläche herunterrollt, ist diese mit einer Bande umgeben. Die Bande ist etwa doppelt so hoch wie der Durchmesser der Kugel und enthält in gegenüber liegenden Seiten Toröffnungen mit einem dahinter angeordneten Kasten zum Auffangen der Kugel.

[0004] Die Spielfläche ist vorzugsweise rechteckig, wobei die Eckwinkel abgeschrägt sind. Die Spielfläche kann aber auch als in etwa gleichseitiges Sechseck ausgeführt sein. Das ergibt eine größere Spielfläche, die insbesondere dann vorteilhaft ist, wenn das Spielgerät als Therapiegerät zur Koordination von Handbewegungen genutzt wird. Vorrang hat dabei z.B. die Bewegung von zwei Spielfiguren durch eine Person. Die Handführung unter der Spielfläche kann dabei durch Beobachtung der Bewegung der Spielfiguren kontrolliert werden. Die Bewegung muß der zufälligen Lage der Kugel als Spielelement nachgeführt und zum Stoß gegen diese gelenkt werden.

[0005] In einer weiteren Ausführungsform sind in die Sockel der Spielfiguren und Sockelelemente unter der Spielfläche nebeneinander zwei Permanentmagnete eingesetzt. Aufgrund der Magnetanordnung können die Spielfiguren nicht nur verschoben sondern auch um ihre Achse gedreht werden. Die Spielfiguren können dabei mit einem seitlich zur Spielfläche geführten Stoßelement ähnlich einem Hockeyschläger ausgestattet werden. Als Spielelement ist dafür eine flache Scheibe vorgesehen. Die gezielte Drehbewegung ermöglicht das Trainieren der Spielerhand mit einer weiteren Bewegungsform.

[0006] Die Spielfläche kann durch Markierungen in zwei Spielfelder vor den Toröffnungen aufgeteilt werden. Um zu verhindern, daß die Spielfiguren von einem Spielfeld in das andere geschoben werden, ist unter der Spielfläche an der Spielfeldgrenze eine

Querleiste angebracht, die ein Weiterschieben der Sockelelemente verhindert. Das ist insbesondere bei der Anwendung als Therapiegerät zur Bewegungskoordination vorteilhaft, wenn sich zwei Personen gegenüber sitzen und sich das Spielelement zu spielen sollen. Dabei soll verhindert werden, daß sich die Hände der beiden Personen unter der Spielfläche gegenseitig stören.

[0007] Das bekannte Kickspielgerät ist ausschließlich für eine Bewegung des Spielelementes in der Ebene der Spielfläche vorgesehen und geeignet.

[0008] Der Erfindung lag daher die Aufgabe zugrunde, den Aufbau des Kickspielgerätes so zu verändern, daß auch ein Stoß des Spielelementes aus der Ebene der Spielfläche heraus mit gesteuerter Flugbahn möglich ist, so daß auch Sportarten simuliert werden können, die eine Flugbahn des Spielelementes erfordern.

[0009] Diese Aufgabe wird bei einem Kickspielgerät der eingangs genannten Art erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß die Spielfläche durch mindestens ein zwischen die Längsseiten der Bande einsetzbares Rampelement unterteilbar ist, wobei das Rampelement mindestens eine zu einer Toröffnung hin ansteigende Rampenfläche aufweist. Vorteilhafte Ausgestaltungen ergeben sich aus den Merkmalen der Unteransprüche.

[0010] Das Rampelement kann in die Banden eingeklemmt oder in eine entsprechende Nut eingesetzt sein. Ein durch Stoß auf die Rampenfläche auflaufendes oder aufprallendes Spielelement wird aus der Ebene der Spielfläche herausgelenkt. Die Flugbahn und Flugrichtung des Spielelementes kann durch gezielte Stoßkraft und Stoßrichtung der Spielfigur gesteuert werden. Die Höhe und Weite der Flugbahnen des Spielelementes werden auch durch die Höhe und den Neigungswinkel der Rampenflächen beeinflusst. Beide Parameter können durch Versuche der Größe der Spielfläche und dem beabsichtigten Spielzweck angepaßt werden. Ein Neigungswinkel von etwa 30° hat sich als zweckmäßig herausgestellt. Das Rampelement kann aus Metall oder einem harten Kunststoff zur besseren Impulsübertragung gefertigt sein. Die Rampenfläche kann eben oder auch konkav sein.

[0011] In einer bevorzugten Ausführungsform wird ein Rampelement mit dreieckförmigem Querschnitt mit zwei gegeneinander geneigten Rampenflächen vorgesehen. Ein solches Rampelement wird vorzugsweise in der Spielfeldmitte quer zu den Toröffnungen angeordnet.

[0012] In einer anderen Ausführungsform können zwei getrennte Rampelemente vorgesehen sein, die eng beieinander stehen können und dann insge-

samt einen dreieckförmigen Querschnitt aufweisen. Sie können aber auch mit einem Abstand zueinander angeordnet werden. Auf diese Weise besteht die Möglichkeit, den maximalen Abstand zwischen Spielfigur und Rampenfläche einstellbar zu machen und auch zwischen die Rampenflächen eine senkrecht stehende Hindernisfläche einzufügen, die von dem Spielelement zu überwinden ist, um in das andere Spielfeld zu gelangen.

[0013] Zwei zueinander beabstandete Rampenflächen können als einfaches Bauelement auch durch ein im Querschnitt trapezförmiges Rampenelement realisiert werden. Eine zusätzliche Hindernisfläche kann dann auf die obere Trapezfläche aufgesetzt werden. Die Hindernisfläche kann z.B. das Netz eines Tennisfeldes darstellen.

[0014] Für eine verstellbare Anordnung der Rampenelemente auf der Spielfläche ist es vorteilhaft, wenn die auf der Spielfläche aufliegenden Basisflächen der Rampenelemente mit Permanentmagneten versehen sind, denen auf der Unterseite der Spielfläche angeordnete Magnete geeigneter Polung zur Fixierung der Rampenelemente zugeordnet sind. Im Querschnitt dreieckförmige oder trapezförmige Rampenelemente sind hierbei besonders vorteilhaft.

[0015] Bei Rampenelementen, die durch ihre Formgebung eine hohe und weite Flugbahn des Spielelementes ermöglichen, ist es vorteilhaft, an der hinter einer Rampenfläche liegenden Bande ein erhöhtes Wandelement vorzusehen. An diesem Wandelement können ein oder mehrere nach oben offene Kastenelemente in unterschiedlichem Abstand und in unterschiedlicher Höhe zum Auffangen des Spielelementes vorgesehen sein. Damit läßt sich z.B. die Spielidee des Torwandschießens simulieren.

[0016] Vorzugsweise wird an das Wandelement als oberer Abschluß eine die Spielfläche überragende Dachfläche angesetzt. Außerdem ist es dabei vorteilhaft, mehrere Wandelemente zur Umfassung eines Spielbereichs oder zu einer geschlossenen Umfassung der gesamten Spielfläche zusammenzufügen.

[0017] Die Wandelemente werden zweckmäßigerweise aus einem durchsichtigen Material gefertigt, um die Spielvorgänge beobachten zu können. Zur besseren Standfestigkeit der Wandelemente und zum Rückführen des Spielelements in die Spielfläche werden die Wandelemente in ihrem Fußbereich mit einer zur Spielfläche weisenden Abschrägung versehen.

[0018] Ein Ausführungsbeispiel des erfindungsgemäßen Kickspielgerätes ist in der Zeichnung schematisch dargestellt. Dabei zeigen:

[0019] Fig. 1 ein Kickspielgerät nach dem Stand der

Technik und

[0020] Fig. 2 ein Kickspielgerät mit Rampenelement und durchsichtiger Umfassung der Spielfläche.

[0021] Das in Fig. 1 dargestellte Kickspielgerät ist bekannt. Es weist eine im wesentlichen rechteckige Spielfläche **1** auf, die in zwei Spielfelder **2**, **3** aufgeteilt ist. Die Spielfläche **1** ist von einer Bande **4** umgeben. Die Ecken der Spielfläche **1** sind durch kurze Bandenstücke **5** gebrochen, so daß sich eine ovalförmige Spielfläche **1** ergibt. In die Schmalseiten der Bande **4** sind Toröffnungen **6** eingefügt, hinter denen Auffangkästen **7** angeordnet sind.

[0022] Die Spielfläche **1** ist auf einer Stütze **8** erhöht gegenüber einer Tischfläche angeordnet, so daß die Unterseite der Spielfläche **1** für die Spieler zugänglich ist. Auf der Spielfläche **1** sind Spielfiguren **9** auf jeweils einem Sockel **10** verschiebbar angeordnet. In die Sockel **10** sind nicht dargestellte Permanentmagnete eingesetzt, die mit gegenpoligen Permanentmagneten in Sockelelementen unterhalb der Spielfläche **1** zusammenwirken.

[0023] Fig. 2 zeigt das Kickspielgerät in der erfindungsgemäßen Ausgestaltung mit einem zwischen die Längsseiten der Bande **4** eingesetzten Rampenelement **11**. Das Rampenelement **11** hat einen dreieckförmigen Querschnitt mit gegeneinander geneigten Rampenflächen **12**, **13**. Mit seiner Basisfläche liegt das Rampenelement **11** auf der Spielfläche **1** auf.

[0024] Bei einem Stoß mit dem Sockel **10** einer Spielfigur **9** gegen das als Kugel ausgeführte Spielelement **14** prallt dieses gegen die Rampenfläche **13** und gelangt über eine Flugbahn aus dem Spielfeld **3** heraus in das hinter dem Rampenelement **11** liegende Spielfeld **2** hinein. Durch im Spielfeld **2** angeordnete Spielfiguren kann das Spielelement **14** in gleicher Weise zurück in das Spielfeld **2** gestoßen werden.

[0025] Das Rampenelement **11** kann durch Materialwahl, Höhe und Neigungswinkel der Rampenflächen **12**, **13** so gestaltet werden, daß das Spielelement **14** bei einem entsprechend ausgeführten Stoß über die Spielfläche **2** hinausfliegt.

[0026] Für diesen Fall ist es zweckmäßig, zumindest an den in Flugrichtung des Spielelements **14** hinter einer Rampenfläche **12**, **13** liegenden Bandenseiten ein hohes Wandelement aufzustellen. Im dargestellten Ausführungsbeispiel sind zwei transparente Wandelemente **15**, **16** vorgesehen, die über Profilelemente **17** zusammengesteckt sind und damit die gesamte Spielfläche **1** umschließen. Es ist jedoch auch möglich, eine Mehrzahl flacher Wandelemente-Teile vorzusehen, die jeweils an den Ecken der

Bande 4 über geeignet geformte Profilelemente zusammensteckbar sind.

[0027] An den Teilen der Wandelemente 15, 16, die parallel zur Längserstreckung des Rampenelementes 11 stehen, sind erhöht gegenüber der Ebene der Spielfläche 1 nach oben offene Kastenelemente 18 angesetzt, in denen ein Spielelement 14 nach geeigneter Flugbahn aufgefangen werden kann. Als oberer Abschluß dieser Teile der Wandelemente 15, 16 sind Dachflächen 19 vorgesehen, die einen Teil der Spielfläche 1 überragen. Im Fußbereich sind an die Wandelemente 15, 16 Abschrägungen 20 angeformt, die zur Spielfläche 1 weisen. In die Abschrägungen 20 ist auch das Rampenelement 11 eingesetzt, so daß es auf der Spielfläche 1 lagefixiert ist.

[0028] Die mit der Anordnung nach Fig. 2 auszuführende Spielidee entspricht dem Basketballspiel.

Bezugszeichenliste

1	Spielfläche
2, 3	Spielfelder
4	Bande
5	Bandenstücke an Spielfeldecken
6	Toröffnungen
7	Auffangkästen
8	Stücke
9	Spielfigur
10	Sockel der Spielfigur
11	Rampenelement
12, 13	Rampenflächen
14	Spielelement
15, 16	Wandelemente
17	Profilelement
18	Kastenelement
19	Dachfläche
20	Abschrägung

Patentansprüche

1. Kickspielgerät mit einer von einer Bande (4) umfaßten, im wesentlichen rechteckigen Spielfläche (1), mit einander gegenüberliegenden Toröffnungen (6) in den Schmalseiten der Bande (4) und mit auf der Spielfläche (1) verschiebbaren Spielfiguren (9) zum Stoßen eines Spielelementes (14), wobei die Betätigungsmittel für die Spielfiguren (9) auf der Unterseite der Spielfläche (1) angeordnet sind, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Spielfläche (1) durch mindestens ein zwischen die Längsseiten der Bande (4) einsetzbares Rampenelement (11) unterteilbar ist, wobei das Rampenelement (11) mindestens eine zu einer Toröffnung (6) hin ansteigende Rampenfläche (12, 13) aufweist.

2. Kickspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Rampenelement (11) einen dreieckförmigen Querschnitt mit zwei gegeneinander

geneigten Rampenflächen (12, 13) aufweist.

3. Kickspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß zwei Rampenelemente (11) mit jeweils gegeneinander geneigten Rampenflächen (12, 13) vorgesehen sind.

4. Kickspielgerät nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, daß die beiden Rampenelemente (11) beabstandet voneinander zwischen die Längsseiten der Bande (4) einsetzbar sind.

5. Kickspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Rampenelement (11) einen trapezförmigen Querschnitt aufweist.

6. Kickspielgerät nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß zwischen die Rampenelemente (11) parallel zu ihrer Längsachse eine die Höhe des Rampenelementes (11) überragende Hindernisfläche einfügbar ist.

7. Kickspielgerät nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, daß auf die obere Trapezfläche parallel zu ihrer Längsachse eine Hindernisfläche aufsetzbar ist.

8. Kickspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Rampenfläche (12, 13) konkav ist.

9. Kickspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Rampenelemente (11) an ihrer auf der Spielfläche (1) aufliegenden Basisfläche mit Magneten versehen sind, denen an der Unterseite der Spielfläche (1) angeordnete Magnete mit zur Fixierung der Rampenelemente (11) auf der Spielfläche (1) geeigneter Polung zugeordnet sind.

10. Kickspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß zumindest an der hinter einer Rampenfläche (12, 13) liegenden Bande ein an die Bande (4) angelehntes Wandelement (15, 16) mit mehrfacher Bandenhöhe vorgesehen ist.

11. Kickspielgerät nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß die Höhe des Wandelementes (15, 16) etwa dem 5-8-fachen der Höhe der Bande (4) entspricht.

12. Kickspielgerät nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß mehrere Wandelemente (15, 16) zur Umfassung eines Spielbereichs (2, 3) oder zu einer geschlossenen Umfassung der gesamten Spielfläche (1) zusammensetzbar sind.

13. Kickspielgerät nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß an das Wandelement (15, 16) mindestens ein nach oben offenes Kastenelement (18) angesetzt ist.

14. Kickspielgerät nach Anspruch 13, dadurch gekennzeichnet, daß an das Wandelement **(15, 16)** als oberer Abschluß eine die Spielfläche **(1)** überragende Dachfläche **(19)** angesetzt ist.

15. Kickspielgerät nach Anspruch 12, dadurch gekennzeichnet, daß die Wandelemente **(15, 16)** aus einem durchsichtigen Material gefertigt sind.

16. Kickspielgerät nach Anspruch 12, dadurch gekennzeichnet, daß die Wandelement **(15, 16)** im Fußbereich eine Abschrägung **(20)** zur Spielfläche **(1)** hin aufweisen.

Es folgen 2 Blatt Zeichnungen

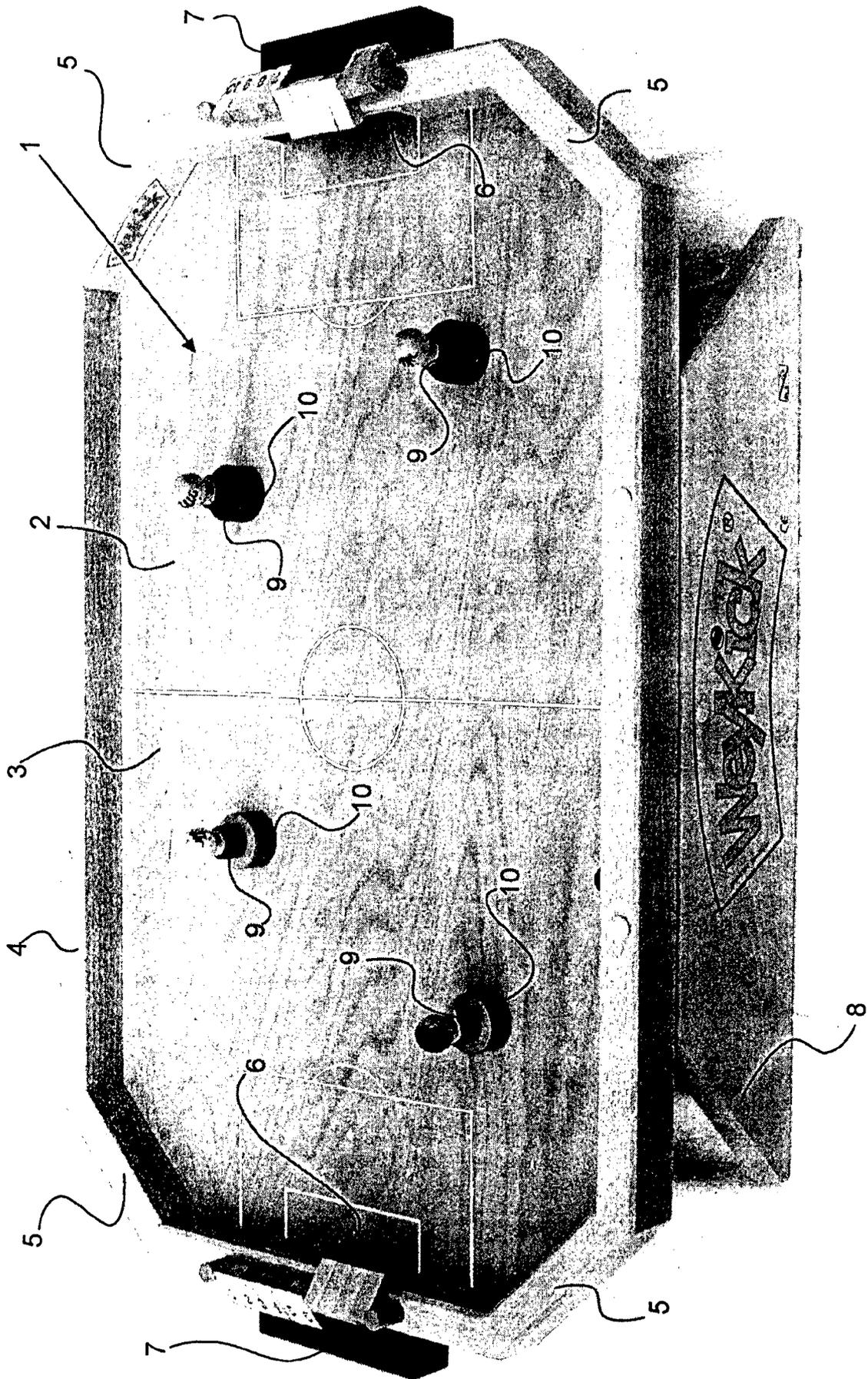


Fig. 1 (Stand der Technik)

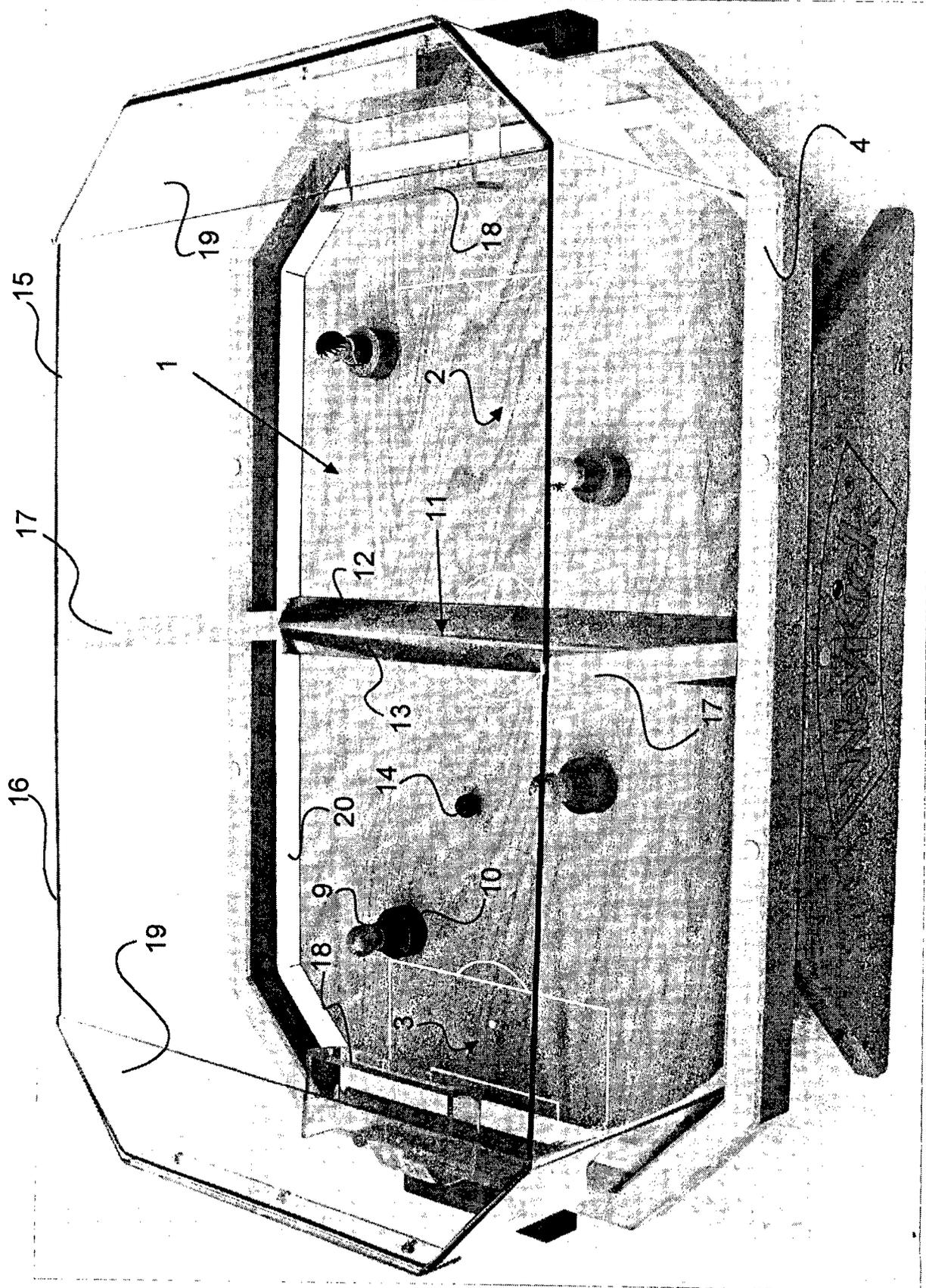


Fig. 2