Erteilt auf Grund des Ersten Überleitungsgesetzes vom 8. Juli 1949
(WiGBl. S. 175)

BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

AUSGEGEBEN AM
14. AUGUST 1952

DEUTSCHES PATENTAMT

PATENTSCHRIFT

Nr. 827 303

KLASSE **77c** GRUPPE 20

L 2962 XI/77c

Hans-Joachim Lebéus und Kurt Müller, Haren/Ems
sind als Erfinder genannt worden

Hans-Joachim Lebéus und Kurt Müller, Haren/Ems

Tischfußballspiel

Patentiert im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland vom 4. Juli 1950 an
Patenterteilung bekanntgemacht am 6. Dezember 1951

Die Erfindung betrifft ein vorzugsweise zum Aufstellen in Gesellschaftsräumen, Gaststätten u. dgl. geeignetes Tischfußballspiel mit beweglichen Figuren, an dem zwei bis acht Spieler teilnehmen können. Die Einrichtung nach der Erfindung kann auch als Spielautomat ausgebildet sein, der nach Einwurf von Münzen den Spielern die Benutzung der Vorrichtung ermöglicht.

Der Gegenstand der Erfindung ist in der Zeichnung beispeilsweise dargestellt, und zwar zeigt

Bild 1 eine Draufsicht auf die eine Hälfte eines Tischfußballspiels nach der Erfindung, die andere Hälfte ist entsprechend symmetrisch dazu,

Bild 2 das Tischfußballspiel nach Bild 1 mit Blick auf die Längsseite, die linke Hälfte im Schnitt nach der Linie II-II des Bildes 1,

Bild 3 das Fußballspiel nach Bild 1 und 2 in Stirnseitenansicht, die linke Hälfte geschnitten nach der Linie III-III des Bildes 2.

In der Zeichnung ist *a, b* eine hohle, durch Abstandstücke *c* versteifte Tischplatte, *d* ist ein auf der Platte *b* angebrachter Filz- odér Billardtuchbelag od. dgl., *f, f'* bzw. *g, g'* sind über die Tischplatte *b* nach oben rahmenartig verlängerte Stirn- bzw. Längsseitenwände des Tisches, so daß die Tischfläche *b* bzw. Filzplatte *d* vertieft liegt und eine Art Kasten gebildet ist. *h* sind die Beine des Tisches.

In den Längsseitenwänden *g, g'* sind oberhalb der Platte *b* und in der Nähe des oberen Randes der Seitenwände parallel zu den Stirnseiten *f, f'* Stangen, vorzugsweise Stahlschwellen, *A, B, C, D, W, X, Y, Z* drehbar gelagert. Die Drehung kann mittels der Drehknöpfe *A', B', C'* usw. von Hand bewirkt werden. Die Drehknöpfe der Stangen *A, B, C, D* sind außerhalb der Längsseite *g*, die Drehknöpfe der Stangen *W, X, Y, Z* an der anderen Tischseite, d. h. außerhalb der Längsseite *g'* des Tisches, angebracht. Am entgegengesetzten Ende

laufen die genannten Stangen in Laufbuchsen oder Gleithülsen A'', B'', C'', D'' bzw. Z'' usw. und sind in diesen Gleithülsen axial verschiebbar. Die Wellen weisen innerhalb der Laufbuchsen (Gleithülsen) zur Führung dienende kolbenartige Erweiterungen, z. B. C''', *auf. i, i'* sind Gummipuffer innerhalb der Gleithülsen. Die Stahlwellen sind, von einer Stirnseite des Tisches aus gezählt, in folgender Reihenfolge angeordnet: *A, B, Z, C, Y, D, X, W;* die Stahlwellen *A, B, C, D* stehen der einen Spielpartei, die Wellen *W, X, Y, Z* der andern Spielpartei zur Verfügung.

Auf diesen Wellen sind Figuren (Fußballspieler) angebracht. Die elf Spielfiguren der einen Partei sind mit 10 bis 19, einschließlich 11', die der anderen Partei mit 20 bis 29, einschließlich 21', bezeichnet; soweit die Spielfiguren in der Zeichnung zu sehen sind, tragen sie einander entsprechende Ziffern, und zwar ist mit 10 bzw. 20 jeweils eine Torwartfigur bezeichnet, mit 11, 11' bzw. 21 die Verteidiger der beiden Parteien, mit 15 bis 19 eine Läuferreihe usw. Die einander entsprechenden Figuren der beiden Parteien sind mit derselben Einerstelle bezeichnet, während die Zehnerstelle 1 bzw. 2 die Figuren der Partei 1 bzw. 2 angibt. T_1 bzw. T_2 ist ein Fußballtor der Partei 1 bzw. 2. Die Spielfiguren der Partei 2 sind mit dem Gesicht auf das Tor T_1, die der Partei 1 mit dem Gesicht auf das Tor T_2 zu gerichtet. Die Spielfiguren sind durch Schräubchen *k* auf den Wellen *A, B . . . , W, X* usw. festgeklemmt (etwas oberhalb des Schwerpunktes). Sie weisen außerdem Schlitze *m'* od. dgl, auf, durch die die Schwerpunktlage verstellbar ist, so daß die Spielfiguren immer aufrecht stehen und ihre Füße den Filz *d* nicht berühren; gegebenenfalls können die Füße beschwert sein. Die Figuren sind um die Wellen *A, B, C . . . , W, X . . .* schwenkbar und in axialer Richtung in den Gleithülsen A'', B'' usw. verschiebbar. Diese Verschiebbarkeit geht so weit, daß möglichst jede Figur der einen Partei mit einer Figur der Gegenpartei in eine zu den Längsseiten *g, g'* parallele Linie gebracht werden kann.

t ist eine schlitz- oder lochförmige Öffnung in der Tischplatte *b* bzw. dem Filzbelag *d*, die sich unter dem Tor T_1 befindet; eine entsprechende Öffnung ist unter dem Tor T_2 vorgesehen. *m* ist ein von der Öffnung *t* ausgehender schräger Kanal, eine Leitrinne od. dgl., die von der Stirnseite z. B. zur Tischmitte in einen Raum *n* führt, von wo ein weiterer ähnlicher Kanal *o* zu einer Öffnung *p* in der Längsseite des Tisches führt. *p'* ist eine Mulde od. dgl. zur Aufnahme eines durch die Kanäle *m, n, o* laufenden Balles. *q* ist in schematischer Darstellung eine Geldautomateneinrichtung, die beim Einwerfen von Münzen einen oder mehrere Spielbälle (Fußbälle) freigibt und zu der Öffnung *p* laufen läßt.

Zum Gebrauch des Fußballspiels werden z. B. Münzen in den Automaten *q* eingeworfen, worauf ein oder mehrere Spielbälle bei *p'* entnommen werden können. Ein Spielball wird alsdann bei *r* in die Tischmitte gelegt, und zwei Spieler bzw. Spielparteien nehmen an den Drehknöpfen A', B', C', D' bzw. W', X', Y', Z' Aufstellung. Ein Spieler ergreift darauf z. B. den Knopf C' und schiebt die Spielfigur 17 vor den Spielball. Durch Drehen des Knopfes C' stoßen die Füße des Spielers 17 den Ball in Richtung auf das Tor T_2. Die Spieler der Gegenpartei versuchen nun, durch axiales Verschieben der Stahlwellen *Y, X* oder *W* eine der auf diesen Wellen angebrachten Figuren in den Weg des Balles zu bringen und diesen dadurch aufzuhalten. Gelingt dies, so wird durch Drehen eines der Knöpfe Y', X' oder W' der Ball in Richtung auf das Tor T_1 geschleudert. Die Spieler der Partei 1 versuchen nunmehr in ähnlicher Weise durch Axialverschiebung der Wellen *A, B, C, D* eine der auf diesen Wellen befindlichen Figuren in den Weg des auf das Tor T_1 zufliegenden Balles zu bringen, ihn aufzuhalten und durch Drehen eines der Knöpfe A', B', C', D' wieder auf das Tor T_2 zu zurückzuschleudern usf.

Dieses Spiel wiederholt sich, bis es einem Spieler nicht gelingt, den Ball durch eine Spielfigur aufzuhalten und bis dieser in eines der Tore T_1 oder T_2 gelangt. Der Ball fällt dort z. B. in die Öffnung *t* und rollt durch den Kanal *m* in den Raum *n*, wo er aufgehalten wird oder von wo er gegebenenfalls durch den Kanal *p* zu der Entnahmemulde *p'* zurückgelangt.

Patentansprüche:

1. Tischfußballspiel, dadurch gekennzeichnet, daß oberhalb einer Spielplatte dreh- oder schwenkbare und in axialer Richtung verschiebbare, einander parallele Wellen angebracht sind, die Spielfiguren eines Fußballspiels tragen und durch von Hand bewirkte Drehung bzw. Verschiebung die Spielfiguren so zu bewegen gestatten, daß diese mit den Füßen einen Spielball auf ein an den Stirnseiten vorgesehenes Tor zu schleudern oder einen sich bewegenden Ball aufhalten können.

2. Tischfußballspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß von jeder der Stirnseiten eines Tisches aus bis zur Mitte des Spielfeldes vier schwenkbare und axial verschiebbare Wellen vorgesehen sind, die, an einer Stirnseite beginnend, eine Torwartfigur, zwei Verteidigerfiguren, drei Stürmerfiguren der Gegenpartei und fünf Läuferfiguren in gleichmäßigem und gegen die Figuren der benachbarten Reihe zweckmäßig versetztem Abstand tragen.

3. Tischfußballspiel nach Anspruch 1 oder 2, gekennzeichnet durch unter den Toren angebrachte Öffnungen, durch die ein in das Tor treffender Ball aus dem Spielfeld entfernt und zu einer Entnahmestelle geleitet wird.

4. Tischfußballspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, gekennzeichnet durch die Spielplatte an den Seiten rahmenartig überragende Wände, in denen die die Spielfiguren tragenden Wellen schwenkbar und axial verschiebbar gelagert sind.

5. Tischfußballspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die axiale Verschiebbarkeit so weit ermöglicht ist, daß jede Figur einer Partei mit

wenigstens einer Figur der Gegenpartei in eine zu den Längsseiten parallele Linie gebracht werden kann.

6. Tischfußballspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die einzelnen Wellen an der einen Seite mit Drehknöpfen, Handgriffen, Hebeln od. dgl. versehen sind, während sie auf der anderen Seite in Gleithülsen, Laufbuchsen od. dgl. längs verschiebbar gelagert sind, die an den Enden vorzugsweise Gummipuffer tragen.

7. Tischfußballspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Drehknöpfe für die Spieler der einen Partei an der einen Tischseite, die der anderen Partei an der anderen Tischseite angeordnet sind.

8. Tischfußballspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die auf den Wellen angebrachten Spielfiguren in der Höhe verstellbar sind, so daß die Füße der Spielfiguren in passendem Abstand oberhalb der Tischplatte oder eines darauf angebrachten Filzbelages od. dgl. eingestellt werden können.

9. Tischfußballspiel nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß das Fußballspiel als selbständiger Tisch und vorzugsweise als Spielautomat ausgebildet ist, der nach Einwurf von Münzen das Spielen ermöglicht.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

5298 8. 52

Zu der Patentschrift 827 303
Kl. 77c Gr. 20

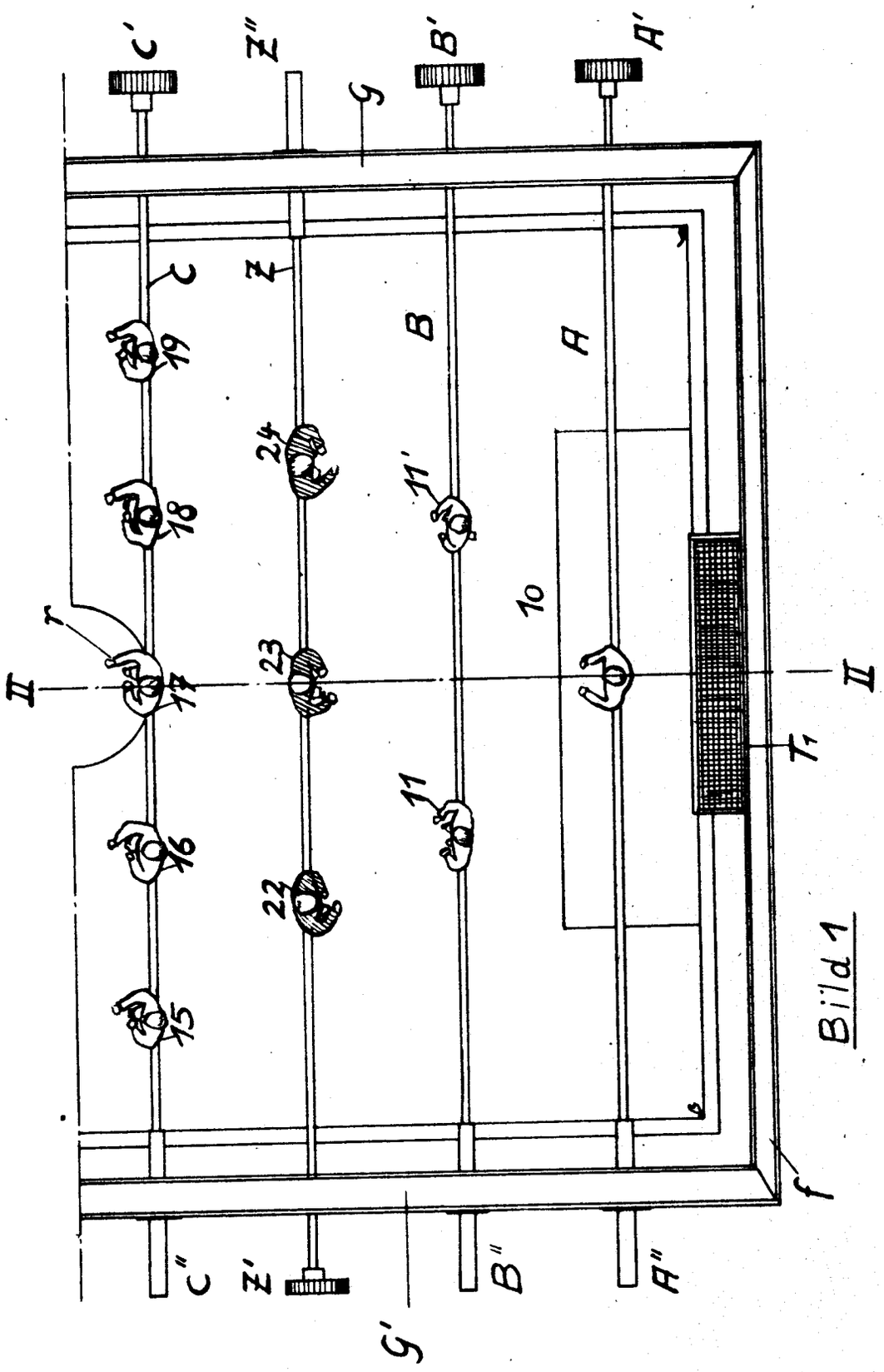
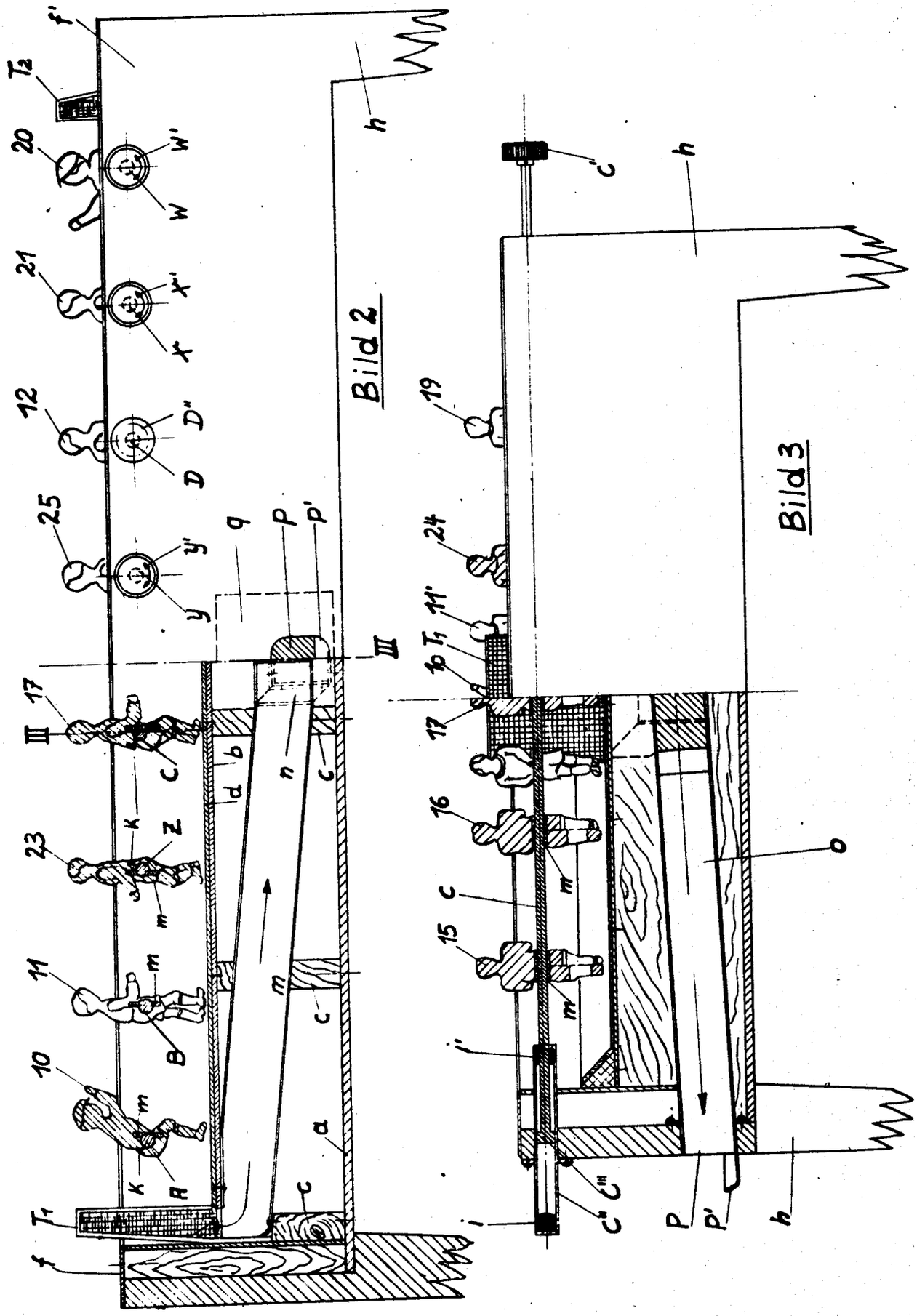


Bild 1

Zu der Patentschrift **827 303**
Kl. 77c Gr. 20