



(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21) Anmeldenummer : **94810510.1**

(51) Int. Cl.⁶ : **A63F 7/24**

(22) Anmeldetag : **05.09.94**

(30) Priorität : **06.09.93 CH 2634/93**

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung :
08.03.95 Patentblatt 95/10

(84) Benannte Vertragsstaaten :
BE DE ES FR GB IT

(71) Anmelder : **G.S.G. Global Sports Games
Establishment
Postfach 749
FL-9460 Vaduz (LI)**

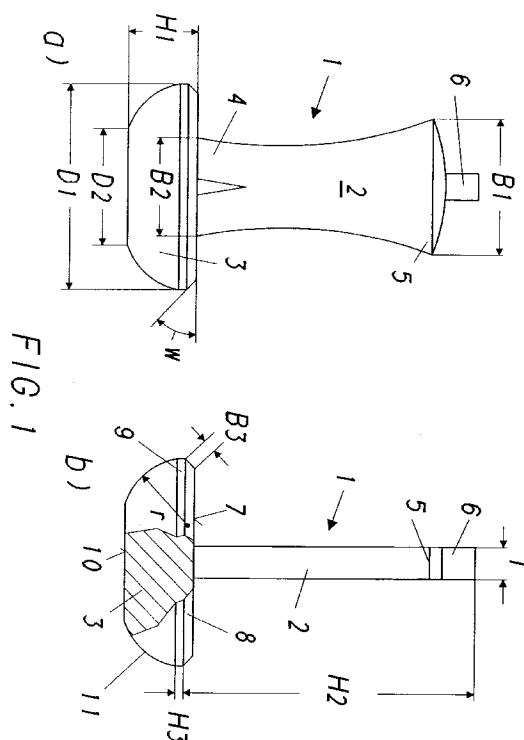
(72) Erfinder : **Hofmann, Willy
Brunnenhof
CH-8166 Niederweningen (CH)**

(74) Vertreter : **Hug Interlizenz AG
Nordstrasse 31
CH-8035 Zürich (CH)**

(54) **Spelfigur für ein auf einem Tisch spielbares Ballspiel, insbesondere für ein Tischfußballspiel.**

(57) Die Erfindung geht aus von einer Spelfigur für ein auf einem Tisch spielbares Ballspiel, insbesondere für ein Tischfußballspiel, welche Spelfigur (1) einen scheibenförmigen, um eine Sockelachse rotationssymmetrischen Sockel (3) mit einem Sockeldurchmesser (D1) und einer Sockelhöhe (H1) sowie eine Figur (2) umfasst, wobei der Sockel (3) auf seiner Unterseite durch eine ebene Sockelunterfläche (10) mit einem Durchmesser (D2) und auf seiner Oberseite durch eine von einer Sockeloberkante (8) berandeten Sockeloberfläche (7) begrenzt ist, auf welcher Sockeloberfläche (7) sich in Richtung der Sockelachse erstreckend die Figur (2) angebracht ist.

Bei einer solchen Spelfigur (1) wird eine verbesserte Spielbarkeit dadurch erreicht, dass der Durchmesser (D2) der Sockelunterfläche (10) mehr als 55 % und bis zu praktisch 100 % des Sockeldurchmessers (D1) beträgt.



TECHNISCHES GEBIET

Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf Spielzeuge. Sie betrifft eine Spielfigur für ein auf einem Tisch spielbares Ballspiel, insbesondere für ein Tischfussballspiel, welche Spielfigur einen scheibenförmigen, um eine Sockelachse rotationssymmetrischen Sockel mit einem Sockeldurchmesser und einer Sockelhöhe sowie eine Figur umfasst, wobei der Sockel auf seiner Unterseite durch eine ebene Sockelunterfläche mit einem Durchmesser und auf seiner Oberseite durch eine von einer Sockeloberkante berandeten Sockeloberfläche begrenzt ist, auf welcher Sockeloberfläche sich in Richtung der Sockelachse erstreckend die Figur angebracht ist.

Eine solche Spielfigur ist z.B. aus der Britischen Patentschrift GB-PS-616,782 bekannt.

STAND DER TECHNIK

Seit Jahren wird in zunehmendem Umfang in verschiedenen Ländern ein Tischfussballspiel gespielt, das dem herkömmlichen Feldfussball nachempfunden ist und einerseits hohe Anforderungen an die Geschicklichkeit der Spieler stellt, andererseits aber auch ein sehr variantenreiches und eine Vielzahl von speziellen Spielzügen erlaubendes Spiel ermöglicht.

Gespielt wird auf einer ebenen Spielfläche von Tischgrösse, auf der die weissen Linien eines Fussballfeldes eingezeichnet sind. An den Querseiten der Spielfläche sind Tore entsprechender Grösse vorgesehen. Üblicherweise spielen 2 Personen gegeneinander, die jeweils 11 Spielfiguren, d.h. einen Torwart und 10 Feldspieler, zur Verfügung haben. Während der Torwart mittels einer unter der Torhinterwand hindurchgehenden Stange im Torraum verschoben werden kann, um geschossene Bälle abzuwehren, sind die Feldspieler grundsätzlich frei auf der Spielfläche beweglich.

Die Spielfiguren bestehen aus einer auf einem Sockel montierten Figur und bilden eine starre Einheit. Der (meist kugelförmige) Ball wird gespielt, indem eine Spielfigur mit dem Finger so vorwärts geschnippt wird, dass sie mit dem Sockel den Ball in der gewünschten Weise trifft. Durch eine besondere Ausgestaltung des Sockels bzw. der Spielfigur insgesamt und eine gezieltes Schnippen kann die Spielfigur auch gekrümmte Bahnen auf der Spielfläche zurücklegen oder Sprünge vollführen, so dass gegnerische Spielfiguren umspielt oder der Ball z.B. rückwärts geschlagen werden kann. Die Spielfigur führt dabei komplizierte taumelnde (präzessierende) Bewegungen aus, die sehr stark von ihrer Ausgestaltung, insbesondere den geometrischen Einzelheiten und der Masseverteilung, abhängen.

In der eingangs genannten Druckschrift aus den Anfangstagen des Tischfussballs sind Spielfiguren vorgeschlagen worden (Fig. 1 und 2), die einen massiven, im wesentlichen halbkugelförmigen Sockel aufweisen, auf dem eine aus Karton oder Zelluloid ausgeschnittene, flache Figur angebracht ist. Der Sockel besteht aus einem leichten Kunststoff und kann zusätzlich mit einem Gewicht beschwert werden. Er ist auf der Unterseite vorzugsweise leicht abgeflacht, wobei das Durchmesser Verhältnis der entstehenden Sockelunterfläche zur Sockeloberfläche deutlich kleiner ist als 0,5.

Derartige Spielfiguren haben sich in der Praxis offenbar nicht durchsetzen können, weil sie aufgrund ihrer Gewichtsverteilung und ihrer Sockelgeometrie zwar sehr gut zur Ausführung von Taumelbewegungen geeignet sind, jedoch nicht über grössere Distanzen in einer geraden Linie gespielt werden können, was zu einer erheblichen Einschränkung der Spielmöglichkeiten führt. Insbesondere kann wegen der ungünstigen Massenverhältnisse nicht der notwendige Impuls auf den Ball übertragen werden.

Man ist deshalb im Zuge der Weiterentwicklung des Spieles dazu übergegangen, anstelle der massiven Sockel halbschalenförmige Sockel vorzusehen, die oben mit einem die Figur tragenden Deckel verschlossen werden und in ihrem Inneren ein Zusatzgewicht in Form eines Metallringes oder einer Metallplatte tragen. Das Zusatzgewicht sorgt für einen tieferliegenden Schwerpunkt und stabilisiert die Bewegung der Spielfigur. Diese Beschwerung ist insbesondere auch deshalb notwendig, weil die auf dem Sockel angebrachten Figuren in ihrer lebensechten Ausgestaltung relativ viel Gewicht aufweisen und die Sockel auf der Unterseite meist entweder ganz rund oder nur mit einer relativ kleinen Auflagefläche ausgestattet sind. Erste Entwicklungen derartiger Spielfiguren mit Hohlsockel sind in den Druckschriften GB-PS-1 334 133, GB-PS-1 415 344, GB-PS-1 516 610, oder US-A-3,945,640 offenbart. Durchgesetzt haben sich im Nicht-Wettkampf-Bereich dann überwiegend Spielfiguren, wie sie z.B. in der US-A-4,211,408 beschrieben sind. Für Wettkämpfe müssen diese Figuren jedoch zusätzlich präpariert werden, um den höheren Anforderungen zu genügen.

Diese heutzutage fast ausschliesslich verwendeten Spielfiguren mit Hohlsockel, Zusatzgewicht und massiver Figur auf dem Sockel haben verschiedene Nachteile. Zum einen bestehen sie aus vergleichsweise vielen Einzelteilen, die nicht nur passgenau zusammengesetzt, sondern auch durch spezielle Vorkehrungen und Befestigungsmittel sicher miteinander verbunden werden müssen (eine Mehrzahl der verschiedenen zitierten Schriften beschäftigt sich deshalb auch mit dem Problem des Zusammenbaus). Zum anderen sind die geo-

metrische Ausgestaltung von Sockel und Figur und die Gewichtsverteilung so beschaffen, dass anspruchsvolle und gezielte Spielzüge selbst für einen geübten Spieler nur unter Schwierigkeiten auszuführen sind. Dies liegt offenbar überwiegend daran, dass die Spielfiguren bei einer Verkippung aus der Normallage um kleine Winkel nur eine relativ geringe Rückstellkraft entwickeln und stark zum Pendeln neigen, d.h. erst nach einigen Hin- und Herkipfbewegungen wieder ihre Ruhelage einnehmen oder gleich umfallen. Besonders ungünstig sind die Verhältnisse, wenn der Sockel auf seiner Unterseite nur wenig oder gar nicht abgeflacht ist.

DARSTELLUNG DER ERFINDUNG

Es ist daher Aufgabe der Erfindung, eine Spielfigur zu schaffen, die hinsichtlich der Spielbarkeit auch hohen Anforderungen gerecht wird, und die zugleich einfach aufgebaut und leicht herzustellen ist.

Die Aufgabe wird bei einer Spielfigur der eingangs genannten Art dadurch gelöst, dass der Durchmesser der Sockelunterfläche mehr als 55 % und bis zu praktisch 100 % des Sockeldurchmessers beträgt.

Entgegen den bisherigen Gepflogenheiten geht die Erfindung nicht länger von einer Spielfigur mit dem problematischen Hohlsockel aus, sondern entwickelt den ursprünglichen Vollsockel weiter, indem auf der Unterseite des Sockels eine ebene Sockelunterfläche vorgesehen wird, die in ihrem Durchmesser relativ zum Sockeldurchmesser eine gewisse kritische Grenze überschreitet. Hierdurch kann überraschenderweise eine Spielfigur geschaffen werden, welche die positiven Eigenschaften des auf einem runden Sockel beruhenden "Steh-auf-Männchen"-Konzeptes mit den positiven Eigenschaften des auf einem flachen Scheibensockel beruhenden Spielscheiben-Konzeptes miteinander verbindet. Diese Spielfigur zeigt Spieleigenschaften, die qualitativ weit über das bisher Bekannte hinausgehen und vor allem dem erfahrenen Spieler eine optimale Kontrolle über den Ball und damit eine genau definierte und exakt umsetzbare Spielweise ermöglichen.

Eine erste bevorzugte Ausführungsform der erfindungsgemässen Spielfigur zeichnet sich dadurch aus, dass das Gewicht des Sockels durch das Sockelmaterial selbst gebildet wird, dass der Sockel aus einem Vollmaterial hergestellt ist, und dass der Sockel einstückig ausgeführt ist.

Eine zweite bevorzugte Ausführungsform der erfindungsgemässen Spielfigur zeichnet sich dadurch aus, dass die Sockeloberkante nach Art einer Fase abgeschrägt ausgeführt ist und eine Breite aufweist, die zwischen 15 % und 40 %, vorzugsweise etwa 27 %, der Sockelhöhe ausmacht. Mit der abgeschrägten Sockeloberkante wird eine optimale Impulsübertragung zwischen der Spielfigur und dem gespielten Ball erreicht. Insbesondere wird die Stabilität der Figur nach der Impulsübertragung auf den Ball entscheidend verbessert.

Weiterhin bevorzugt werden als Ausführungsformen zwei Sockelvarianten: Die erste ist dadurch gekennzeichnet, dass der Durchmesser der Sockelunterfläche zwischen 57 % und 76 %, vorzugsweise etwa 66 % des Sockeldurchmessers beträgt, und dass der Sockel zwischen der Sockeloberkante und der Sockelunterfläche nach aussen durch eine umlaufende Sockelrundung begrenzt ist, deren Rundungsradius r vorzugsweise etwa 38 %, des Sockeldurchmessers beträgt. Diese erste Variante ist vor allem für den wettkampfmässigen Einsatz interessant, weil hiermit aufgrund der Rundung besonders variantenreiche Spielzüge möglich sind.

Die zweite Variante zeichnet sich dadurch aus, dass der Durchmesser der Sockelunterfläche praktisch 100 % des Sockeldurchmessers beträgt, dass zwischen der Sockeloberkante und der Sockelunterfläche ein senkrecht stehender, umlaufender Sockelrand vorgesehen ist, welcher die Sockeloberkante mit der Sockelunterfläche verbindet, und dass am Uebergang zwischen Sockelrand und der Sockelunterfläche eine Fase vorgesehen ist. Diese zweite Variante ist besonders dann interessant, wenn zu Lasten der Spielmöglichkeiten hauptsächlich auf eine stabile Bewegung der Spielfigur Wert gelegt wird, um dem Anfänger den Spieleinstieg möglichst zu erleichtern.

Eine weitere bevorzugte Ausführungsform der Erfindung ist dadurch gekennzeichnet, dass die Sockelhöhe zwischen 20 % und 27 %, vorzugsweise etwa 26,2 %, des Sockeldurchmessers beträgt, dass die Figur eine Höhe aufweist, welche zwischen 125 % und 180 %, vorzugsweise etwa 147 % des Sockeldurchmessers beträgt, und dass das Gewicht der Figur nicht mehr als 12,5 %, insbesondere zwischen 8 und 9 %, vom Gewicht des Sockels beträgt.

Weitere Ausführungsformen ergeben sich aus den abhängigen Ansprüchen.

KURZE ERLÄUTERUNG DER FIGUREN

Die Erfindung soll nachfolgend anhand von Ausführungsbeispielen im Zusammenhang mit den Figuren näher erläutert werden.

Es zeigen

Fig. 1 in Frontal- und Seitenansicht (a bzw. b) eine bevorzugte Ausführungsform der Spielfigur nach der Erfindung mit einer ersten Sockelvariante; und

Fig. 2 in Frontal- und Seitenansicht (a bzw. b) eine bevorzugte Ausführungsform der Spielfigur nach der

Erfindung mit einer zweiten Sockelvariante.

WEGE ZUR AUSFÜHRUNG DER ERFINDUNG

In Fig. 1 ist eine besonders bevorzugte Ausführungsform einer Spielfigur nach der Erfindung in der Frontalansicht (Fig. 1a) und in der Seitenansicht (Fig. 1b) wiedergegeben. Die Spielfigur 1 besteht im wesentlichen aus einem scheibenförmigen, um eine Sockelachse rotationssymmetrischen Sockel 3 mit einem Sockeldurchmesser D1 und einer Sockelhöhe H1, und einer Figur 2. Der Sockel 3 ist auf seiner Unterseite durch eine kreisförmige ebene Sockelunterfläche 10 mit einem Durchmesser D2 begrenzt. Auf der Oberseite ist der Sockel 3 durch eine (vorzugsweise ebene und kreisförmige) Sockeloberfläche 7 begrenzt, die von einer umlaufenden Sockeloberkante 8 berandet wird, und auf der die Figur 2 befestigt ist.

Die Sockeloberkante 8 ist wichtig für die Impulsübertragung zwischen dem Sockel und dem Ball während des Stosses. Sie ist nach Art einer Fase abgeschrägt ausgeführt und weist eine Breite B3 auf, die zwischen 15 % und 40 % der Sockelhöhe H1 ausmacht, vorzugsweise jedoch 27 % der Sockelhöhe beträgt. Die Sockeloberkante 8 schliesst mit der Horizontalen einen Winkel w ein, der zwischen 40° und 80° liegt und vorzugsweise $61,5^\circ$ beträgt. Zwischen der Sockeloberkante 8 und der Sockelunterfläche 10 ist der Sockel 3 nach aussen durch eine umlaufende Sockelrundung 11 begrenzt, deren Rundungsradius r vorzugsweise etwa 38 % des Sockeldurchmessers D1 beträgt.

Die Sockelrundung 11 kann oben direkt an die Sockeloberkante 8 anstossen. Besonders günstige Spieleigenschaften der Spielfigur 1 ergeben sich jedoch, wenn zwischen der Sockeloberkante 8 und der Sockelrundung 11 ein senkrecht stehender, umlaufender Sockelrand 9 vorgesehen ist, welcher eine Höhe H3 aufweist, die 3 % bis 30 %, vorzugsweise etwa 3,6 %, der Sockelhöhe H1 beträgt.

Entscheidend für die Spielbarkeit ist die Dimensionierung der Sockelunterfläche 10 im Vergleich zum Sockeldurchmesser D1. Erfindungsgemäss beträgt der Durchmesser D2 der Sockelunterfläche 10 mehr als 55 % und bis zu 100 % des Sockeldurchmessers D1. Während sich der Grenzwert $D2 \approx D1$ für die in Fig. 2 dargestellte Variante der Spielfigur 1 ergibt, liegt für die in Fig. 1 wiedergegebene Spielfigur der Wert von D2 zwischen 57 % und 76 % und beträgt optimalerweise etwa $0,66D1$ (66 %). Mit diesen Durchmesserhältnissen wird ein optimaler Kompromiss zwischen "flachem" und "rundem" Sockel erzielt. Weiterhin wichtig für die Spielbarkeit und besonders die Stabilität ist das Verhältnis von Sockeldurchmesser D1 zu Sockelhöhe H1. Hier werden für beide Varianten der Spielfigur günstige Ergebnisse erzielt, wenn die Sockelhöhe H1 zwischen 20 % und 27 %, vorzugsweise etwa 26,2 %, des Sockeldurchmessers D1 beträgt.

Der Sockel 3 ist vorzugsweise massiv ausgeführt und besteht aus einem Polystyrol PS (gemäss DIN 53 479) mit einer Dichte $1,05 \text{ g/cm}^3$. Da die Spielfigur in ihren dynamischen Eigenschaften massgeblich von der Gewichtsverteilung zwischen Figur und Sockel und den geometrischen Abmessungen beider Teile abhängt, ist es auch wichtig, bestimmte Gewichts- und Grössenverhältnisse einzuhalten. Bei einem Sockel der angegebenen Art wird bevorzugt eine (stilisierte) Figur 2 verwendet, die eine Höhe H2 aufweist, welche zwischen 125 % und 180 %, vorzugsweise etwa 147 %, des Sockeldurchmessers D1 beträgt.

Die Figur 2 ist plattenförmig (mit einer Dicke T) und in ihrer Randkontur symmetrisch zu einer Mittelebene ausgebildet und auf dem Sockel 3 zentriert angeordnet. Sie weist in stilisierter Form einen Kopf 6, Schultern 5 mit einer Schulterbreite B1 und Beine 4 auf. Die Beine 4 enden mit einer Fussbreite B2 auf der Sockeloberfläche 7. Die Fussbreite B2 ist kleiner als die Schulterbreite B1. Die Randkontur zwischen den Beinen 4 und den Schultern 5 verläuft konkav. Diese Formgebung führt in der Praxis zu einer Dynamik der Spielfigur 1, die gerade bei den präzessierenden Bewegungen besonders gut kontrollierbar ist und damit die Spielbarkeit wesentlich verbessert. Darüber hinaus wird die Spielfigur bei der Impulsübertragung auf den Ball stabilisiert. Hierzu trägt gleichermassen bei, dass das Gewicht der Figur 2 nicht mehr als 12,5 %, insbesondere zwischen 8 und 9 %, vom Gewicht des Sockels 3 beträgt. Bewährt hat sich bei einem Sockel 3 aus Polystyrol der angegebenen Dichte, die Figur 2 aus Styropor mit einer Dichte von $60\text{-}150 \text{ g/dm}^3$ oder einem vergleichbar leichten Material herzustellen. Die Figur 2 kann aufgrund ihrer stilisierten Form leicht bedruckt oder bemalt werden, um unterschiedlich gestaltete Trikots und damit leicht unterscheidbare Mannschaften zu realisieren. Im übrigen kann die Figur im Rahmen der Erfindung selbstverständlich auch anders, insbesondere abweichend von der Plattenform, gestaltet sein, sofern die Grössen- und Gewichtsverhältnisse eingehalten werden.

Die in Fig. 2 dargestellte zweite Variante weist abgesehen von der fehlenden Sockelrundung 11 im wesentlichen dieselben Abmessungen auf wie die Variante aus Fig. 1. Anstelle der Sockelrundung ist der Sockelrand 9 senkrecht bis zur Sockelunterfläche 10 heruntergeführt. Am Uebergang zwischen dem Sockelrand 9 und der Sockelunterfläche 10 ist eine Fase 12 vorgesehen, die verhindern soll, dass sich die Spielfigur mit ihrer unteren Kante während des Spiels auf der als Spielfläche dienenden Unterlage verfängt oder ins Stocken gerät. Hieraus ergibt sich auch, dass der Durchmesser D2 der Sockelunterfläche 10 nahezu 100 % des Sockeldurchmessers D1 beträgt.

Die Spielfigur gemäss Fig. 2 ist aufgrund der fehlenden Sockelrundung 11 stärker dem Spielscheiben-Konzept angenähert. Dies hat zur Folge, dass speziell taumelnde Bewegungen schlechter realisiert werden können, obgleich das Vorhandensein der aufgesetzten, relativ hohen Figur 2 im Unterschied zur reinen Scheibe die Taumelbewegungen begünstigt. Andererseits ergibt sich für geradlinige Bewegungen eine gesteigerte Stabilität, die vor allem nicht-professionellen Spielern zugutekommt.

Bei den bisherigen Erläuterungen wurden die Abmessungen stets nur als Verhältnisswerte angegeben. Der Zusammenhang zu absoluten Werten ergibt sich, wenn man die folgenden Standardabmessungen berücksichtigt, die vom Internationalen Verband für Tischfussball (FISTF) für die Spielfiguren vorgeschrieben werden:

Sockeldurchmesser (D1):	16 - 21 mm
Sockelhöhe (H1):	5 - 7 mm
Figurenbreite an der breitesten Stelle:	6 - 13 mm
Figurendicke (T):	max. 6 mm
Gewicht der ges. Spielfigur:	1,4 - 2,8 g
Höhe der ges. Spielfigur:	27 - 39 mm

Die Spielfigur soll dabei einen runden, d.h. rotationssymmetrischen Sockel aufweisen; Figur und Sockel sollen fest miteinander verbunden sein. Gespielt wird mit einem hohlen, kugelförmigen Ball aus Kunststoff von 22 mm Durchmesser und einem Gewicht von 1,5 g.

Obgleich die Spielfiguren im Zusammenhang mit dem Tischfussball erläutert worden sind, ist es im Rahmen der Erfindung denkbar, sie auch für andere Spielarten, insbesondere z.B. Tisch-Eishockey, einzusetzen. Insgesamt ergibt sich mit der Erfindung eine Spielfigur, die einfach aufgebaut und leicht herzustellen ist, und die vor allem über besonders ausgeprägte, sehr gut kontrollierbare dynamische Spieleigenschaften verfügt.

BEZEICHNUNGSLISTE

- 1 Spielfigur
- 2 Figur
- 3 Sockel
- 4 Beine
- 5 Schultern
- 6 Kopf
- 7 Sockeloberfläche
- 8 Sockeloberkante
- 9 Sockelrand
- 10 Sockelunterfläche
- 11 Sockelrundung
- 12 Fase
- B1 Schulterbreite
- B2 Fussbreite
- B3 Breite (Sockeloberkante)
- D1 Sockeldurchmesser
- D2 Durchmesser (Sockelunterfläche)
- H1 Sockelhöhe
- H2 Höhe (Figur)
- H3 Höhe (Sockelrand)
- r Rundungsradius
- T Dicke (Figur)
- w Winkel (Sockeloberkante)

Patentansprüche

1. Spielfigur für ein auf einem Tisch spielbares Ballspiel, insbesondere für ein Tischfussballspiel, welche

- 5 Spielfigur (1) einen scheibenförmigen, um eine Sockelachse rotationssymmetrischen Sockel (3) mit einem Sockeldurchmesser (D1) und einer Sockelhöhe (H1) sowie eine Figur (2) umfasst, wobei der Sockel (3) auf seiner Unterseite durch eine ebene Sockelunterfläche (10) mit einem Durchmesser (D2) und auf seiner Oberseite durch eine von einer Sockeloberkante (8) berandeten Sockeloberfläche (7) begrenzt ist, auf welcher Sockeloberfläche (7) sich in Richtung der Sockelachse erstreckend die Figur (2) angebracht ist, dadurch gekennzeichnet, dass der Durchmesser (D2) der Sockelunterfläche (10) mehr als 55 % und bis zu praktisch 100 % des Sockeldurchmessers (D1) beträgt.
- 10 2. Spielfigur nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass das Gewicht des Sockels (2) durch das Sockelmaterial selbst gebildet wird.
3. Spielfigur nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass der Sockel (2) aus einem Vollmaterial hergestellt ist.
- 15 4. Spielfigur nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, dass der Sockel (2) einstückig ausgeführt ist.
5. Spielfigur nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, dass die Sockeloberkante (8) nach Art einer Fase abgeschrägt ausgeführt ist und eine Breite (B3) aufweist, die zwischen 15 % und 40 %, vorzugsweise etwa 27 %, der Sockelhöhe (H1) ausmacht.
- 20 6. Spielfigur nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, dass der Durchmesser (D2) der Sockelunterfläche (10) zwischen 57 % und 76 %, vorzugsweise etwa 66 % des Sockeldurchmessers (D1) beträgt (Fig.1).
7. Spielfigur nach Anspruch 5, dadurch gekennzeichnet, dass der Durchmesser (D2) der Sockelunterfläche (10) praktisch 100 % des Sockeldurchmessers (D1) beträgt (Fig. 2).
- 25 8. Spielfigur nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, dass der Sockel (3) zwischen der Sockeloberkante (8) und der Sockelunterfläche (10) nach aussen durch eine umlaufende Sockelrundung (11) begrenzt ist, deren Rundungsradius (r) vorzugsweise etwa 38 %, des Sockeldurchmessers (D1) beträgt.
- 30 9. Spielfigur nach Anspruch 8, dadurch gekennzeichnet, dass zwischen der Sockeloberkante (8) und der Sockelrundung (11) ein senkrecht stehender, umlaufender Sockelrand (9) vorgesehen ist, welcher eine Höhe (H3) aufweist, die 3 % bis 30 %, vorzugsweise etwa 3,6 %, der Sockelhöhe (H1) beträgt.
- 35 10. Spielfigur nach Anspruch 7, dadurch gekennzeichnet, dass zwischen der Sockeloberkante (8) und der Sockelunterfläche (10) ein senkrecht stehender, umlaufender Sockelrand (9) vorgesehen ist, welcher die Sockeloberkante (8) mit der Sockelunterfläche (10) verbindet.
11. Spielfigur nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, dass am Uebergang zwischen Sockelrand (9) und der Sockelunterfläche (10) eine Fase (12) vorgesehen ist.
- 40 12. Spielfigur nach einem der Ansprüche 5 bis 11, dadurch gekennzeichnet, dass die Sockeloberkante (8) mit der Horizontalen einen Winkel (w) zwischen 40° und 80°, vorzugsweise 61,5°, einschliesst.
13. Spielfigur nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, dass die Sockelhöhe (H1) zwischen 20 % und 27 %, vorzugsweise etwa 26,2 %, des Sockeldurchmessers (D1) beträgt.
- 45 14. Spielfigur nach einem der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, dass die Figur (2) eine Höhe (H2) aufweist, welche zwischen 125 % und 180 %, vorzugsweise etwa 147 %, des Sockeldurchmessers (D1) beträgt.
- 50 15. Spielfigur nach Anspruch 14, dadurch gekennzeichnet, dass die Figur (2) plattenförmig und in ihrer Randkontur symmetrisch zu einer Mittelebene ausgebildet und auf dem Sockel (3) zentriert angeordnet ist.
16. Spielfigur nach Anspruch 13, dadurch gekennzeichnet, dass die Figur (2) einen Kopf (6), Schultern (5) mit einer Schulterbreite (B1) und Beine (4) aufweist, welche Beine (4) mit einer Fussbreite (B2) auf der Sockeloberfläche (7) enden, dass die Fussbreite (B2) kleiner ist als die Schulterbreite (B1), und dass die Randkontur zwischen den Beinen (4) und den Schultern (5) konkav verläuft.
- 55 17. Spielfigur nach einem der Ansprüche 1 bis 16, dadurch gekennzeichnet, dass das Gewicht der Figur (2)

nicht mehr als 12,5 %, insbesondere zwischen 8 und 9 %, vom Gewicht des Sockels (3) beträgt.

- 18.** Spielfigur nach Anspruch 17, dadurch gekennzeichnet, dass der Sockel (3) aus Polystyrol PS mit einer Dichte von $1,05 \text{ g/cm}^3$ und die Figur (2) aus Styropor mit einer Dichte von $60\text{-}150 \text{ g/dm}^3$ hergestellt sind.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

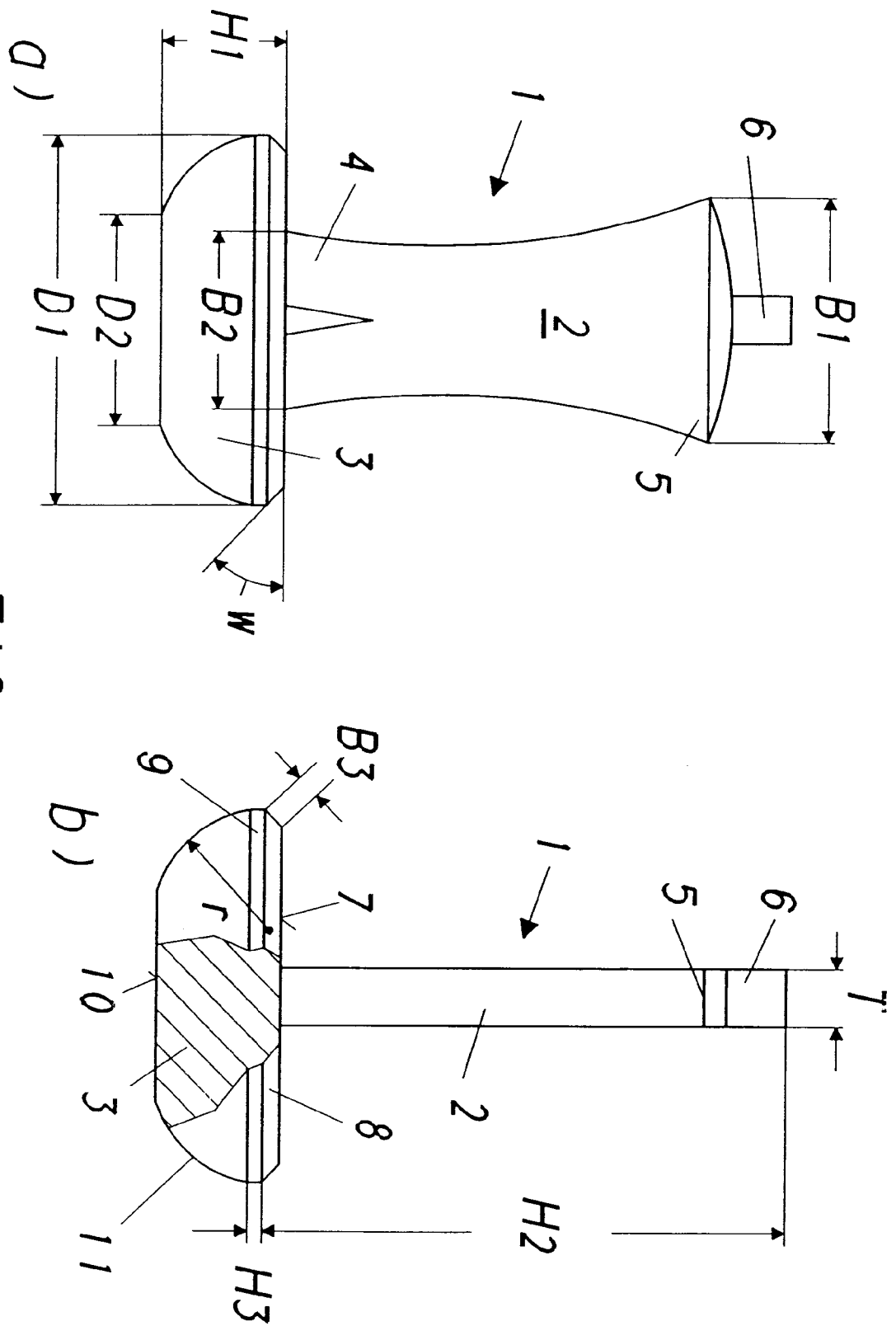


FIG. 1

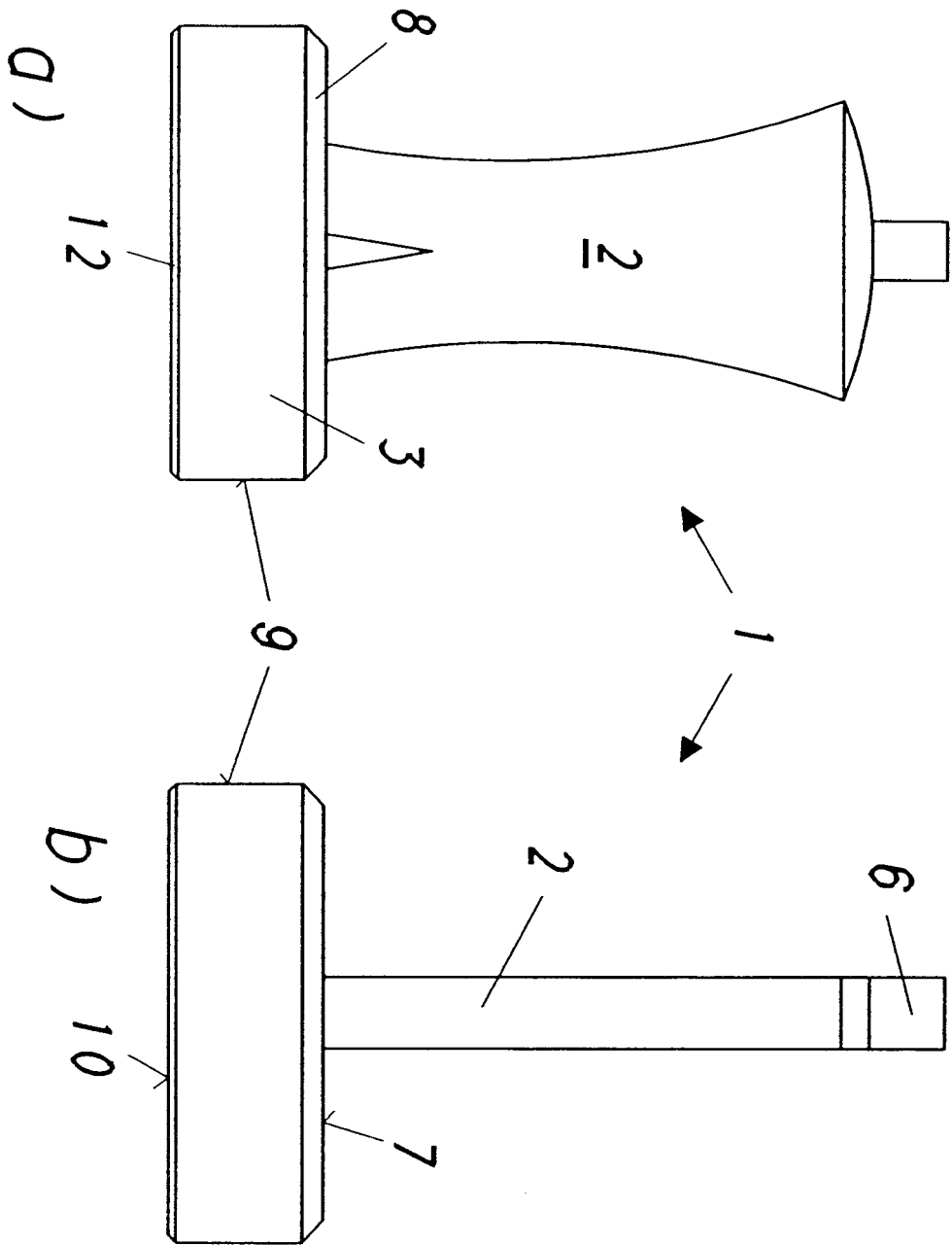


FIG. 2



Europäisches
Patentamt

EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

Nummer der Anmeldung
EP 94 81 0510

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int.Cl.6)
Y	GB-A-2 209 958 (DOLLIVE) * Seite 6, Absatz 2 * ----	1-18	A63F7/24
Y	GB-A-2 050 846 (WEEKS) * Seite 2, Zeile 33 - Zeile 35; Abbildung 3 * ----	1-18	
A	GB-A-733 424 (KEELING) * Seite 1, Zeile 21 - Zeile 32; Abbildungen 3,4,7 * ----	1	
A	GB-A-189 301 (PAINE) * Seite 2, Zeile 33 - Zeile 40; Abbildung 5 * ----	1	
A	CH-A-261 408 (BÉGIN) * Seite 2, Zeile 27 - Zeile 40 * -----	1	
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int.Cl.6)
			A63F
Recherchesort		Abschlußdatum der Recherche	Prüfer
DEN HAAG		23. November 1994	Glas, J
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE			
X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie A : technologischer Hintergrund O : nichtschriftliche Offenbarung P : Zwischenliteratur		T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist D : in der Anmeldung angeführtes Dokument L : aus andern Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	

EPO FORM 1503 03.92 (PwC001)