



(12) **EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG**

(43) Veröffentlichungstag:
09.11.2011 Patentblatt 2011/45

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

(21) Anmeldenummer: **11164212.0**

(22) Anmeldetag: **28.04.2011**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AL AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO PL PT RO RS SE SI SK SM TR
Benannte Erstreckungsstaaten:
BA ME

(30) Priorität: **03.05.2010 CH 6632010**

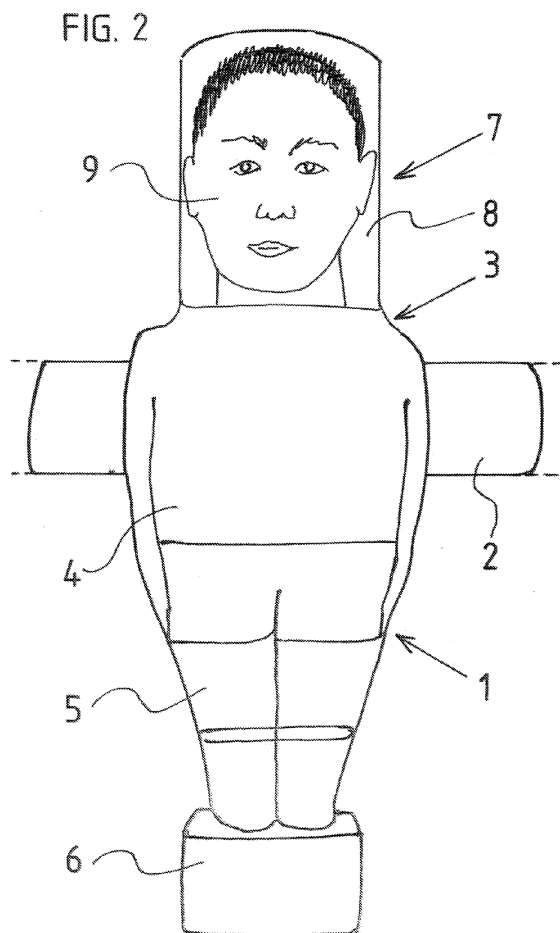
(71) Anmelder: **Gessaga Hindermann GmbH**
8005 Zürich (CH)

(72) Erfinder:
• **Gessaga, Jérôme**
8037, Zürich (CH)
• **Hindermann, Christoph**
8006, Zürich (CH)

(74) Vertreter: **Felber, Josef**
Felber & Partner AG
Dufourstrasse 116
8034 Zürich (CH)

(54) **Individualisierung von Tischfußball-Spielfiguren**

(57) Die Tischfußball-Figur für ein Tischfußball-Spiel weist anstelle des üblichen Kopfes (11) ein dreidimensionales Gebilde als Kopfteil (7) auf, welches mindestens eine Fläche aufweist, die mindestens 35mm hoch ist und mindestens 30mm breit, und auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist. Vorzugsweise zeigt der Bereich oberhalb der Schulter (3) der Spielerfigur (1) mindestens eine in einzig einer Richtung gekrümmte Fläche, auf welcher ein Fussballer-Konterfrei (9) knitterfrei aufklebbar ist, womit die betreffende Spielerfigur (1) individualisierbar ist. Es lassen sich ganz real existierende Mannschaften zusammenstellen und das Spiel wird so viel erlebnisreicher, mit mehr Bezug zu einer fiktiven Spielrealität.



Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft individualisierbare Tischfussball-Spielfiguren, sodass dieselben mit real existierenden Fussballern identifizierbar werden. Es gibt Tausende von Tischfussball-Kästen, die alle mit uniformen Spielfiguren ausgestattet sind, für jede Mannschaft elf Spieler, davon ein Torhüter. Die beiden Mannschaften werden einzig in unterschiedlichen Farben ausgeführt. Jahrzehntlang waren die Spieler an solchen Tischfussball-Kästen mit dieser Ausstattung zufrieden und es gab sozusagen keine Innovation und die Spielmöglichkeiten blieben über viele Jahre dieselben. Jedermann kennt aber diese Tischfussball-Kästen. In der Schweiz werden sie als Töggelikasten bezeichnet, die einzelnen Spielfiguren als Töggeli, in Deutschland heissen sie Kickerkasten oder Tischfussball-Kasten, die Spielfiguren werden Kicker genannt, und in Österreich spricht man vom Wuzeltisch, und die Spielfiguren sind Wuzler. Die Spieler an solchen Kästen konnten sich bisher bloss rein imaginär mit einer bestimmten Mannschaft oder gar spezifischen Spielern identifizieren, was allerdings in der Praxis meistens überhaupt unterbleibt. Ein Spiel mit erkennbar real existierenden Mannschaften und deren individuellen Spielstars würde einem Tischfussball-Spiel eine ganz andere Erlebnisdimension verschaffen.

[0002] Deswegen ist es die Aufgabe der vorliegenden Erfindung, eine eindeutige Individualisierung von Tischfussball-Spielfiguren zu ermöglichen, und zwar mit möglichst einfachen Mitteln.

[0003] Diese Aufgabe wird gelöst von einer Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten, welche anstelle des herkömmlichen kopfähnlichen Figurenkopfes ein dreidimensionales Gebilde als Kopfteil aufweist, welches entweder eine Fläche aufweist, auf derselben ein Gesichtsbild knitterfrei aufklebbar ist, oder welches dreidimensionale Gebilde eine massstabgetreue realitätsnahe Nachbildung des Kopfes eines realen Spielers ist.

[0004] Im Falle der Ausbildung einer Fläche an diesem dreidimensionalen Gebilde sollte dieses mindestens eine Ebene oder in einer einzigen Richtung gekrümmte Fläche aufweisen. Vorteilhaft ist diese mindestens 35mm hoch ist und mindestens 30mm breit, und auf welcher ein biegsames Passbild knitterfrei aufklebbar ist. Kleinere Flächen sind auch möglich, aber dann werden die aufklebbaren Bilder bald so klein, dass die Gesichter nicht mehr gut erkennbar sind.

[0005] Die Aufgabe der Erfindung wird auch gelöst von einem Aufsetzteil für eine Tischfussball-Figur eines Tischfussball-Kastens, bestehend aus einer Aufsteckhülse, welche eine Fläche aufweist, die mindestens 35mm hoch ist und mindestens 30mm breit, und auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist, wobei die Aufsteckhülse auf ihrer Innenseite mit Rückhaltemitteln für einen festen Pass-Sitz ausgestattet ist.

[0006] Die Aufgabe der Erfindung wird auch gelöst von einem Aufsetzkopf für eine Tischfussball-Figur für einen

Tischfussball-Kasten, welcher anstelle des herkömmlichen, kopfähnlichen abzuschneidenden Figurenkopfes einen dreidimensionalen massstabgetreu nachgebildeten Aufsetzkopf eines realen Spielers darstellt, wobei derselbe auf den Schulterbereich der Tischfussball-Figur mittels Verbindungsmitteln kraftschlüssig aber wegnnehmbar aufsetzbar ist.

[0007] Und schliesslich wird die Aufgabe gelöst durch die Verwendung eines dreidimensionalen Gebildes als aufsetzbaren Kopf für eine Tischfussball-Figur eines Tischfussball-Kastens, welches Gebilde entweder einen dreidimensionalen, massstabgetreu und realitätsnah nachgebildeten Kopf eines realen Spielers darstellt und mit Verbindungsmitteln auf den Schulterbereich einer Tischfussball-Figur ohne Figurenkopf aufsetzbar ist, oder mindestens eine Ebene oder in einer einzigen Richtung gekrümmte Fläche aufweist, auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist, und welches Gebilde mittels Rückhaltemittel zum sicheren Halten des Gebildes auf dem Figurenkopf der Spielerfigur aufweist.

[0008] Alle diese Lösungen verwirklichen ein und dieselbe technische Idee, nämlich eine Spielfigur zu individualisieren und als realen Spieler identifizierbar zu machen.

[0009] Die Erfindung wird in anhand der beigefügten Zeichnungen beschrieben und erläutert.

Es zeigt:

- Figur 1 : Eine einzelne Spielfigur mit zylindrischem Kopfteil;
- Figur 2 : Eine einzelne Spielfigur mit zylindrischem Kopfteil und darauf aufgeklebtem Konterfei eines Fussballspielers;
- Figur 3 : Eine einzelne Spielfigur mit herkömmlichem Kopf, dessen zylindrischer Kopfteil als wegnehmbare Aufsetzhülse gestaltet ist;
- Figur 4 : Eine einzelne Spielerfigur von der Seite her gesehen, mit Aufsetzhülse über dem herkömmlichen Kopf;
- Figur 5 : Diese einzelne Spielerfigur nach Figur 4 von vorne gesehen, mit Aufsetzhülse über dem herkömmlichen Kopf;
- Figur 6 : Eine einzelne Spielerfigur eines anderen Fabrikates von der Seite her gesehen, mit Aufsetzhülse über dem herkömmlichen Kopf;
- Figur 7 : Diese einzelne Spielerfigur nach Figur 6 von vorne gesehen, mit Aufsetzhülse über dem herkömmlichen Kopf;
- Figur 8 : Eine einzelne Spielfigur mit prismaförmigem Kopfteil;

Figur 9 : Eine einzelne Spielfigur mit quaderförmigem Kopfteil;

Figur 10 : Eine einzelne Spielfigur mit einem Kopf oder einer Aufsetzhülse mit im Querschnitt kopfförmigem Seitenprofil;

Figur 11 : Eine einzelne Spielfigur mit einem Aufsetzkopf.

[0010] Die Figur 1 zeigt eine einfachste Ausführung einer solchen individualisierbaren Tischfussball-Figur 1. Diese ist wie üblich an einem durchgehenden drehbaren Querstab 2 im Schulterbereich 3 gehalten und nach unten hin erstreckt sich ein angedeuteter Korpus 4 und die Beine 5, und zur Darstellung der Füße dient ein quaderförmiges Klötzchen 6. Als besonderes Merkmal weist die Figur einen Kopfteil 7 auf, welcher eine Fläche von mindestens 35mm Höhe und 30mm Breite aufweist. Diese Fläche kann eben sein, oder alternativ auch in einer einzigen Richtung gekrümmt sein, wie das bei dem hier gezeigten zylindrischen Kopfteil 8 der Fall ist. Auf die Oberfläche dieses zylindrischen Kopfteils 8 lässt sich nämlich ein Passbild, Abziehbild oder Tauschbild eines Fussballers knitterfrei aufkleben. Solche Tauschbilder von Fussballern sind international als Paninibilder bekannt, benannt nach der Gründerfirma Panini in 1-Modena, welche diese Bilder 1961 lancierte und damit einen grossen Erfolg hat. Wurden in der Schweiz anlässlich der Fussball WM 2002 in Südkorea noch 15 Mio. Bildchen abgesetzt, so waren es anlässlich der WM 2006 in Deutschland bereits 20 Mio. und für die WM 2010 in Südafrika werden laut den Prognosen ca. 50 bis 60 Mio. Bilder allein in der Schweiz abgesetzt. In der Fussballgemeinde sind diese Bildchen daher sehr bekannt und lösen bei Vielen ein richtiges Sammlerfieber aus. Es gibt eine sehr grosse Fangemeinde, welche diese Bilder in Form von 5-er Pakungen kauft. Der einzelne Sammler ergänzt dann seine Sammlung durch Tauschen mit anderen Käufern und füllt dann ganze Alben mit den vollständigen Fussballmannschaften.

[0011] Das Ziel der vorliegenden Erfindung ist es, diese oder ähnliche Bildchen auch anderer Fabrikate für Tischfussball-Spiele zu verwenden, wozu die Spielfiguren einen entsprechend speziell geformten Kopfbereich 7 aufweisen müssen. Die Bildchen werden zu diesem Zweck zunächst rechteckig zugeschnitten, vorzugsweise aus einem Panini-Bildchen, sodass einzig noch das Gesicht des Spielers zu sehen ist, und hernach werden diese Gesichter auf die Kopfbereiche 7 der Spielerfiguren 1 aufgeklebt.

[0012] Die Figur 2 zeigt eine solche einzelne Spielfigur 1 mit zylindrischem Kopfteil 7 und darauf aufgeklebtem Konterfei 9 eines Fussballspielers. Von vorne wie auch noch um einen Winkel von ca. 60° horizontal geschwenkt lässt sich ein spezifischer Fussballspieler sofort erkennen.

[0013] Anstelle eines zylindrischen Kopfteils 7 kann

auch eine zylindrische Hülse 10 auf den herkömmlichen Kopf 11 einer Spielerfigur 1 aufgesetzt werden wie das in Figur 3 gezeigt ist. Der Kopfteil ist also als wegnehmbare Aufsetzhülse 10 gestaltet. Diese Hülse ist vorzugsweise aus Aluminium oder Kunststoff gefertigt und auf ihrer Innenseite mit Rückhaltemitteln 12 ausgerüstet, damit sie auf dem Kopf 11 der Spielerfigur 1 sicher gehalten ist. Im gezeigten Beispiel bestehen diese Rückhaltemittel aus radialer Richtung nach innen gerichteten Fingern, Lippen oder Noppen aus gummielastischem Material. Diese können an einer Einsatzhülse aus gummielastischem Material angeformt sein, die in das Innere der Aufsetzhülse eingeklebt wird. Es kann sich bei diesen Rückhaltemitteln 12 aber auch um eine Beschichtung aus weichgummi-elastischem Material handeln, oder um einen eingeklebten Schaumgummi-Einsatz mit zentralem Loch oder Kreuzschlitz, mit welchem die Hülse über den Kopf 11 der Spielerfigur stülper ist und dann verdrehsicher daran gehalten ist.

[0014] In Figur 4 ist eine solche Spielerfigur 1 von der Seite her gesehen gezeigt, mit einem Schnitt durch den Kopf 11 und die Aufsetzhülse 10. Die Aufsetzhülse 10 weist auf ihrer Innenseite Rückhaltemittel 12 auf, hier in Form von radial nach innen abstehenden gummielastischen Fingern oder Lippen, welche beim Überstülper der Aufsetzhülse 10 über den Kopf 11 der Spielerfigur nachgeben und sich an denselben anschmiegen und aufgrund ihrer gummielastischen Konsistenz eine Rückhaltkraft entwickeln und auch das selbsttätige Verdrehen der Aufsetzhülse 12 auf dem Kopf 11 verhindern. Die Figur 5 daneben zeigt diese Spielerfigur 1 von vorne, mit einem Schnitt durch den Kopf 11 und die Aufsetzhülse 10. Die üblichen Drehstangen 2 messen ca. 20 bis 23mm im Durchmesser. Eine typische Spielerfigur 1 ist etwa 100mm bis 120mm hoch und entsprechend misst dann die Aufsetzhülse 10 im Aussendurchmesser vorzugsweise ca. 23mm und in der Höhe ca. 38mm.

[0015] In Figur 6 ist dasselbe wie in Figur 4 gezeigt, allerdings mit einem anderen Fabrikat einer Spielerfigur, die in Figur 7 von vorne gezeigt ist. Man erkennt, dass diese Spielerfigur einen schmaleren Kopf aufweist, sodass die gummielastischen Finger den Kopf nur auf seiner Vorder- und Hinterseite beaufschlagen, was indessen für den sicheren Passsitz hinreichend ist.

[0016] Als Variante zeigt Figur 8 eine einzelne Spielfigur mit einem prismaförmigen Kopfteil. Der effektive Kopf der Spielerfigur unter diesem aufgesetzten prismaförmigen Kopfteil ist strichliniert angedeutet. Dieser bietet sowohl vorne wie hinten eine ebene, geneigte Fläche, auch welcher die Bilder aufgeklebt werden können. Wenn auch auf der Hinterseite das Gesicht aufgeklebt wird, so ist der Spieler auch von hinten identifizierbar und erweckt den Eindruck, gerade den Kopf zu drehen und nach hinten zu blicken.

[0017] Die Figur 9 zeigt eine einzelne Spielfigur mit quaderförmigem Kopfteil und darunter strichliniert angedeutetem effektiven Kopf. Ein solcher Kopfteil kann auf vier Seiten mit einem Bild beklebt werden, sodass dann

von allen Seiten der Spielerkopf identifizierbar ist. Es könnten auf den Seitenflächen wie gezeigt auch Bilder von der jeweiligen Kopfseite eines Spielers aufgeklebt werden, wo vorhanden. Selbstverständlich wäre auch ein stehendes Prisma mit drei ebenen Flächen ausführbar.

[0018] Die Figur 10 zeigt schliesslich eine Spielfigur mit einer Aufsteckhülse, die im Schnitt längs der Hochachse von der Seite gesehen ein etwa kopfförmiges Profil aufweist. Der effektive Kopf der Spielerfigur ist wiederum strichliniert angedeutet. Diese Aufsteckhülse wird vorzugsweise aus Blech oder Kunststoff gefertigt und bietet den Vorteil, das er von der Seite gesehen näher an eine natürliche Kopfform heranreicht und trotzdem vorne und hinten eine nur in einer Richtung gekrümmte Fläche bietet, auf die ein Bild knitterfrei aufklebbar ist. Die Seitenflächen bleiben eben und können gegebenenfalls auch mit einem Bild beklebt werden.

[0019] Als weitere hochattraktive, jedoch etwas aufwändigere Variante kann wie in Figur 11 gezeigt ein Aufsetzkopf 13 realisiert werden, welcher anstelle des herkömmlichen, kopffähnlichen abzuschneidenden Figurenkopfes einen dreidimensionalen, massstabgetreu und realitätsnah nachgebildeten Kopf eines realen Spielers darstellt. In diesem Fall wird der bestehende Figurenkopf der Tischfussball-Figur weggeschnitten bzw. weggesägt. Hernach wird in den Schulterbereich eine Bohrung 15 eingebracht. Der Aufsetzkopf 13 ist unten an seinem Halsbereich mit einem Zapfen 14 ausgerüstet, sodass er dann in diese Bohrung klemmend einpasst. Dadurch lässt sich der Aufsetzkopf 13 sogar etwas um die Hochachse verschwenken und in verschiedenen Schwenklagen ist er sicher gehalten. Anstelle einer Zapfenverbindung kann auch ein Set aus zwei Magneten zum Einsatz kommen. Der eine Magnet wird dann nach dem Wegschneiden der Figurenkopfes auf den Halsstumpf befestigt, zum Beispiel angeleimt oder angeschraubt, und der andere Magnet ist bereits unten am Halsbereich des Aufsetzkopfes 13 werkseitig montiert. Somit lässt sich der Aufsetzkopf 13 rasch aufsetzen, auch in verschiedenen Schwenklagen, und stets ist er sicher auf der Figur gehalten, aber dennoch jederzeit von derselben wegnehmbar.

[0020] Werden die Spielerfiguren eines Tischfussballkastens in dieser aufgezeigten Weise individualisiert, so ergibt sich eine Identifikation mit diesen Spielern und das Spielerlebnis wird sehr viel lebendiger, dynamischer und fiktiv realitätsbezogen. Die Lösung mit Aufsetzhülsen ermöglicht es, eine bestimmte Mannschaft überfall zu inszenieren und auch rasch auszuwechseln. Es können somit beliebige echt stattfindende Spiele zum voraus oder zeitnah nachgeahmt werden oder nachgespielt werden, und es können auf real existierende Clubs bezogene Turniere ausgetragen werden. Weiter können Wetten in Bezug auf erst noch stattfindende Spiele der realen Mannschaft abgeschlossen und ausgetragen werden, oder umgekehrt kann bei einem nachgespielten Spiel eine Wette auf den Ausgang des Matches im Tischfussball-

Kasten ausgetragen werden. Insgesamt eröffnet die aufgezeigte Individualisierung der Spielerfiguren viele Möglichkeiten, das Tischfussballspiel sehr viel attraktiver und spannender zu machen.

Patentansprüche

1. Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten, welche anstelle des herkömmlichen, kopffähnlichen Figurenkopfes ein dreidimensionales Gebilde als Kopfteil (7) aufweist, welches entweder eine Fläche aufweist, auf derselben ein Gesichtsbild knitterfrei aufklebbar ist, oder welches dreidimensionale Gebilde eine massstabgetreue realitätsnahe Nachbildung des Kopfes eines realen Spielers ist.
2. Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten nach Anspruch 1, welche anstelle des herkömmlichen, kopffähnlichen Figurenkopfes (11) ein dreidimensionales Gebilde als Kopfteil (7) aufweist, welches eine Fläche aufweist, die mindestens 35mm hoch ist und mindestens 30mm breit, und auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist.
3. Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten nach einem der Ansprüche 1 bis 2, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Bereich oberhalb der Schulter (3) der Spielerfigur (1) mindestens eine in einzig einer Richtung gekrümmte Fläche aufweist, auf welcher ein Fussballer-Konterfei (9) knitterfrei aufklebbar ist, womit die betreffende Spielerfigur (1) individualisierbar ist.
4. Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten nach einem der Ansprüche 1 bis 3, **dadurch gekennzeichnet, dass** der Kopfteil (7) durch eine Aufsteckhülse (10) gebildet ist, welche eine Fläche aufweist, die mindestens 35mm hoch ist und mindestens 30mm breit, und auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist, wobei die Aufsteckhülse (10) auf ihrer Innenseite mit Rückhaltemitteln (12) für einen festen Pass-Sitz ausgestattet ist.
5. Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Aufsteckhülse (10) eine zylindrische Aufsteckhülse aus gespritztem Kunststoff oder Aluminium ist, und dass auf ihrer Innenseite Rückhaltemittel (12) angeformt sind.
6. Tischfussball-Figur für einen Tischfussball-Kasten nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Aufsteckhülse (10) eine im Seitenprofil kopfförmige Aufsteckhülse aus gespritztem Kunststoff oder Aluminium ist, und dass auf ihrer Innenseite Rückhaltemittel (12) angeformt sind.

7. Tischfußball-Figur für einen Tischfußball-Kasten nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Aufsteckhülse (10) eine Prismaform aufweist, zur Bildung von zwei gegeneinander geneigten ebenen Flächen zum Aufkleben von Bildern, und dass auf ihrer Innenseite Rückhaltemittel angeformt sind.
8. Tischfußball-Figur für einen Tischfußball-Kasten nach Anspruch 4, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Aufsteckhülse (10) eine kubische Form aufweist, zur Bildung von vier verschiedenen, nach aussen abstehenden ebenen Flächen zum Aufkleben von Bildern, und dass auf ihrer Innenseite Rückhaltemittel (12) angeformt sind.
9. Tischfußball-Figur für einen Tischfußball-Kasten nach einem der Ansprüche 4 bis 8, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Aufsetzhülse (10) auf ihrer Innenseite mit Rückhaltemitteln (12) in Form von gummielastischen nach innen zeigenden Fingern, Lippen oder Lippen ausgestattet ist, für einen festen Pass-Sitz auf dem herkömmlichen Kopf (11) einer Spielerfigur (1).
10. Tischfußball-Figur für einen Tischfußball-Kasten nach einem der Ansprüche 4 bis 8, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Aufsetzhülse (10) auf ihrer Innenseite mit Rückhaltemitteln (12) in Form einer Schaumgummi-Einlage mit zentralem Loch oder zentralem Kreuzschlitz ausgestattet ist, für einen festen Pass-Sitz auf dem herkömmlichen Kopf (11) einer Spielerfigur (1).
11. Aufsetzhülse für eine Tischfußball-Figur eines Tischfußball-Kastens, bestehend aus einer Aufsteckhülse (10), welche eine Fläche aufweist, die mindestens 35mm hoch ist und mindestens 30mm breit, und auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist, wobei die Aufsteckhülse (10) auf ihrer Innenseite mit Rückhaltemitteln (12) für einen festen Pass-Sitz ausgestattet ist.
12. Aufsetzkopf für eine Tischfußball-Figur eines Tischfußball-Kastens, welcher anstelle des herkömmlichen, kopfähnlichen abzuschneidenden Figurenkopfes einen dreidimensionalen masstabgetreu nachgebildeten Aufsetzkopf (13) eines realen Spielers darstellt, wobei derselbe auf den Schulterbereich der Tischfußball-Figur mittels Verbindungsmitteln kraftschlüssig aber wegnehmbar aufsetzbar ist.
13. Aufsetzkopf für eine Tischfußball-Figur eines Tischfußball-Kastens nach Anspruch 12, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Verbindungsmittel durch einen Zapfen (14) am Halsstück des Aufsetzkopfes (13) gebildet sind, der in ein Bohrloch (15) im Schulterbereich der Tischfußball-Figur klemmend einpasst.
14. Aufsetzkopf für eine Tischfußball-Figur eines Tischfußball-Kastens nach Anspruch 12, **dadurch gekennzeichnet, dass** die Verbindungsmittel durch Magnete realisiert sind, von denen einer am Halsstück des Aufsetzkopfes (13) befestigt ist, und einer an Schulterbereich der Tischfußball-Figur.
15. Verwendung eines dreidimensionalen Gebildes als aufsetzbaren Kopf für eine Tischfußball-Figur (1) eines Tischfußball-Kastens, welches Gebilde entweder einen dreidimensionalen, masstabgetreu und realitätsnah nachgebildeten Kopf eines realen Spielers darstellt und mit Verbindungsmitteln auf den Schulterbereich einer Tischfußball-Figur ohne Figurenkopf aufsetzbar ist, oder mindestens eine ebene oder in einer einzigen Richtung gekrümmte Fläche aufweist, auf welcher ein Passbild knitterfrei aufklebbar ist, und welches Gebilde mittels Rückhaltemitteln (12) zum sicheren Halten des Gebildes auf dem Figurenkopf der Spielerfigur aufweist.

FIG. 1

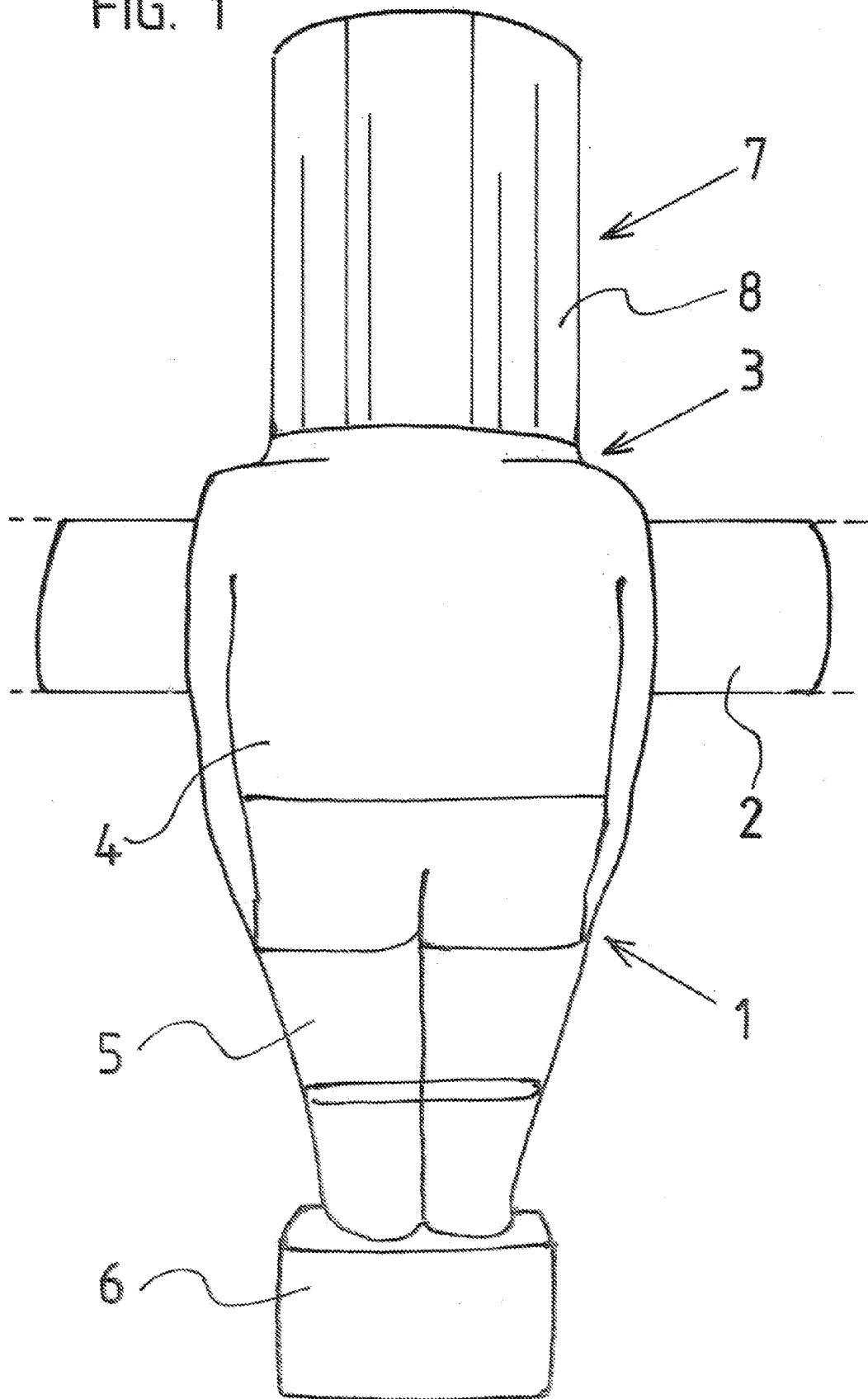


FIG. 2

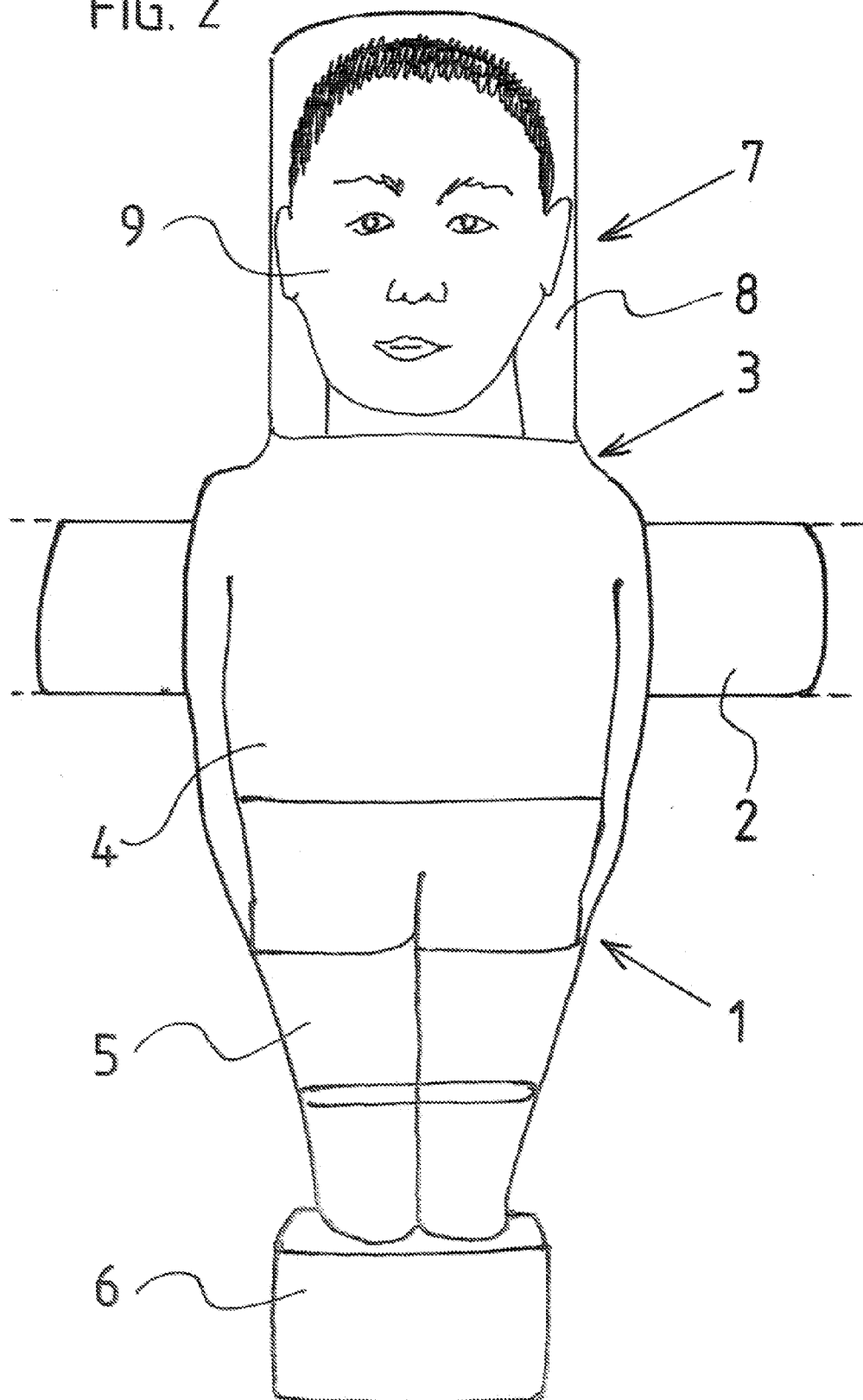
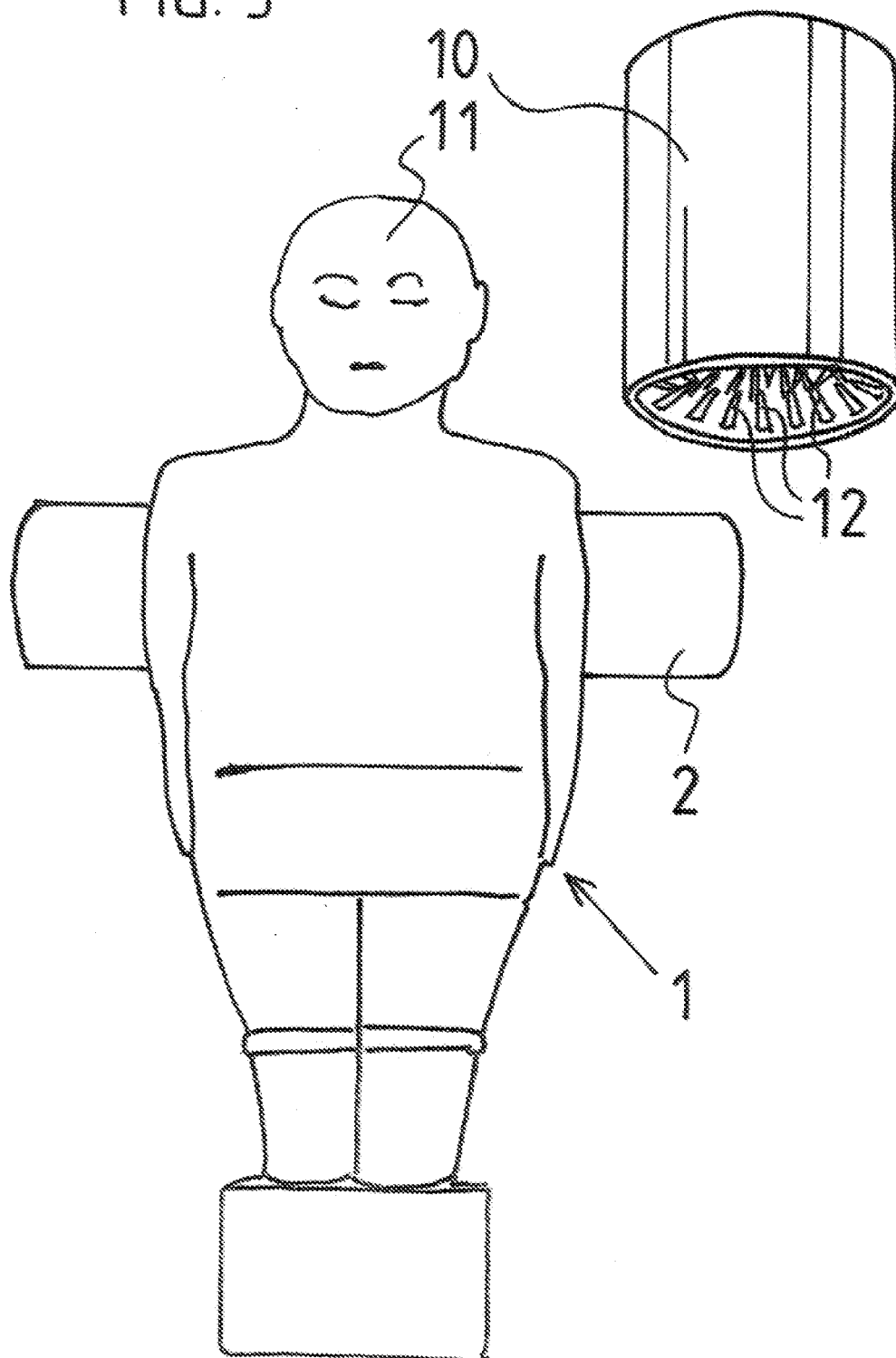


FIG. 3



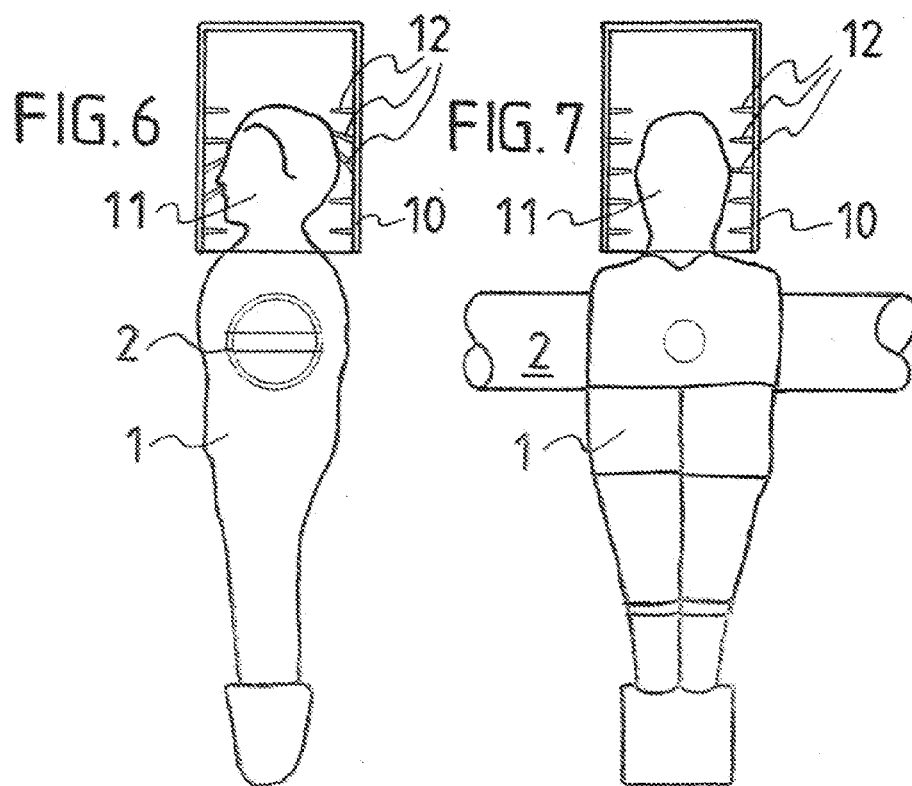
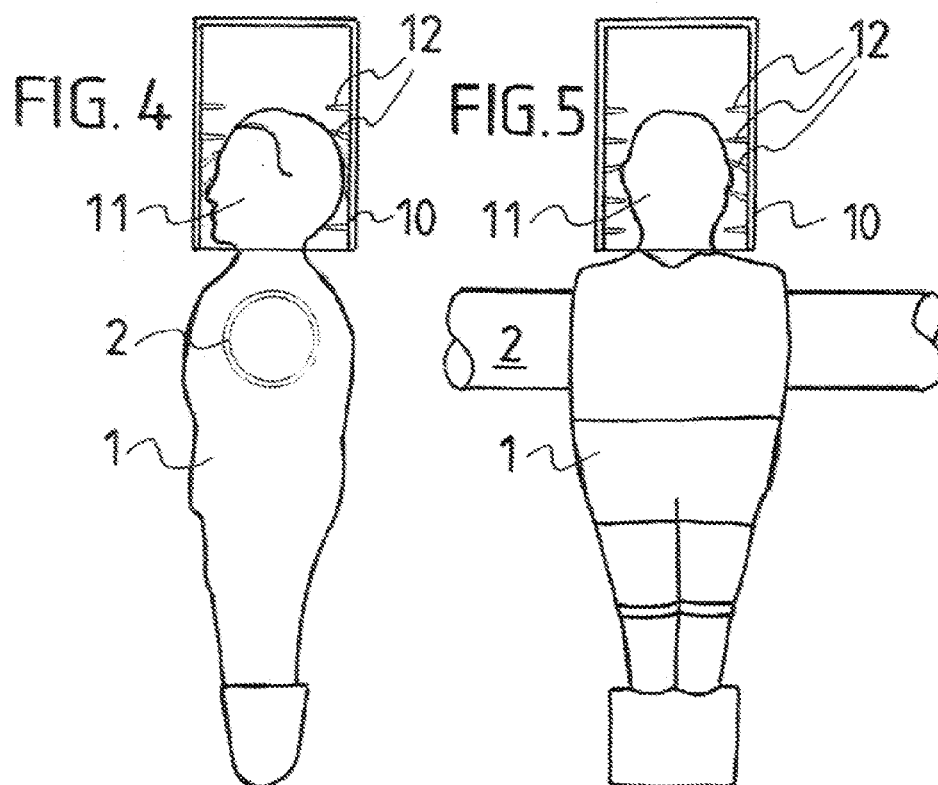


FIG. 8

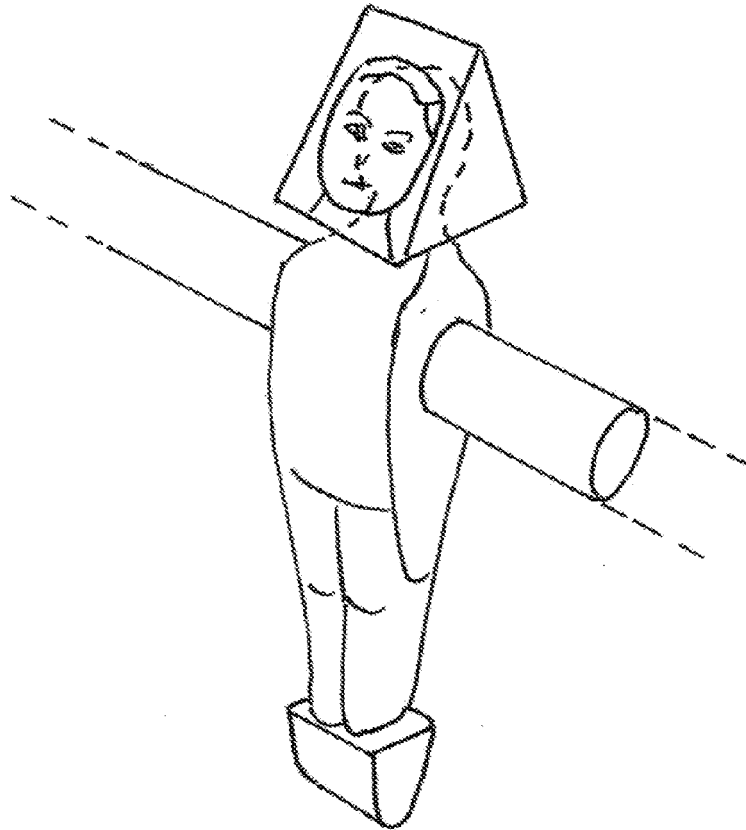
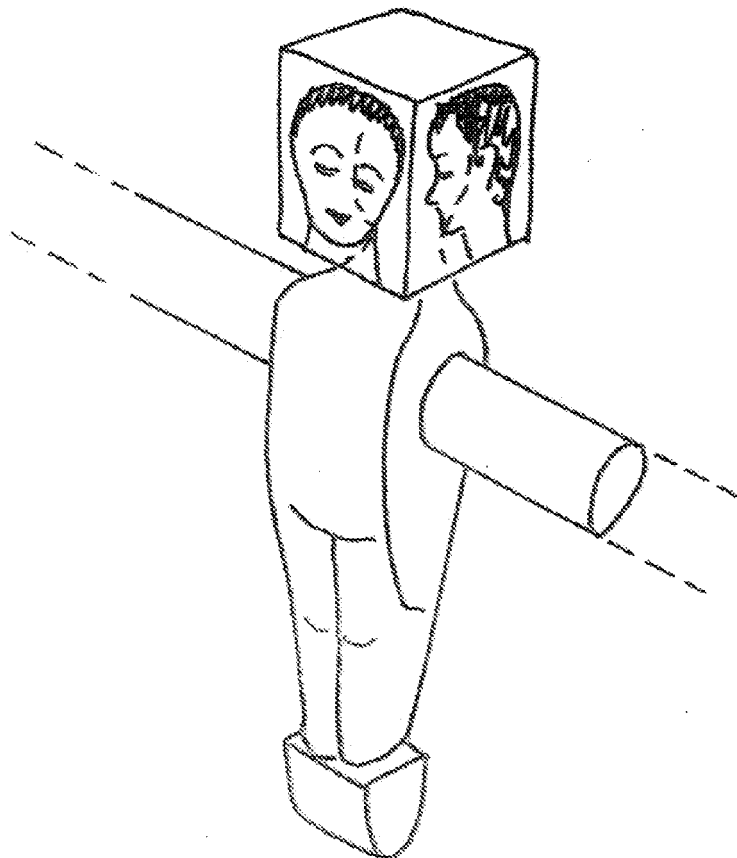
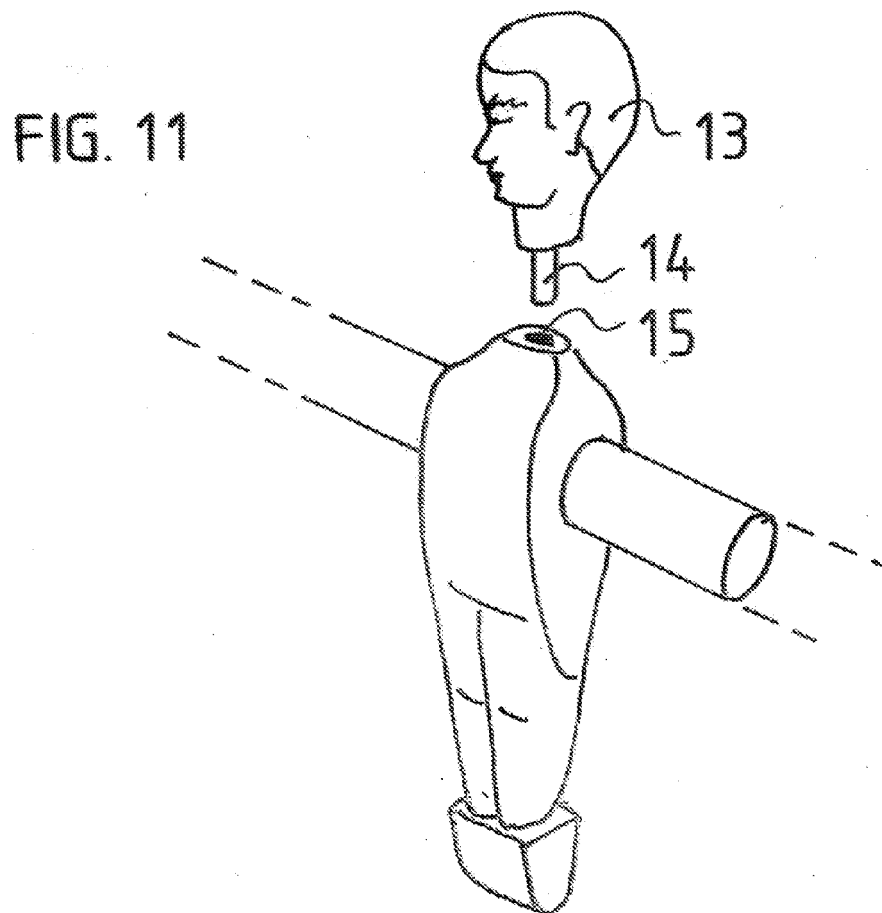
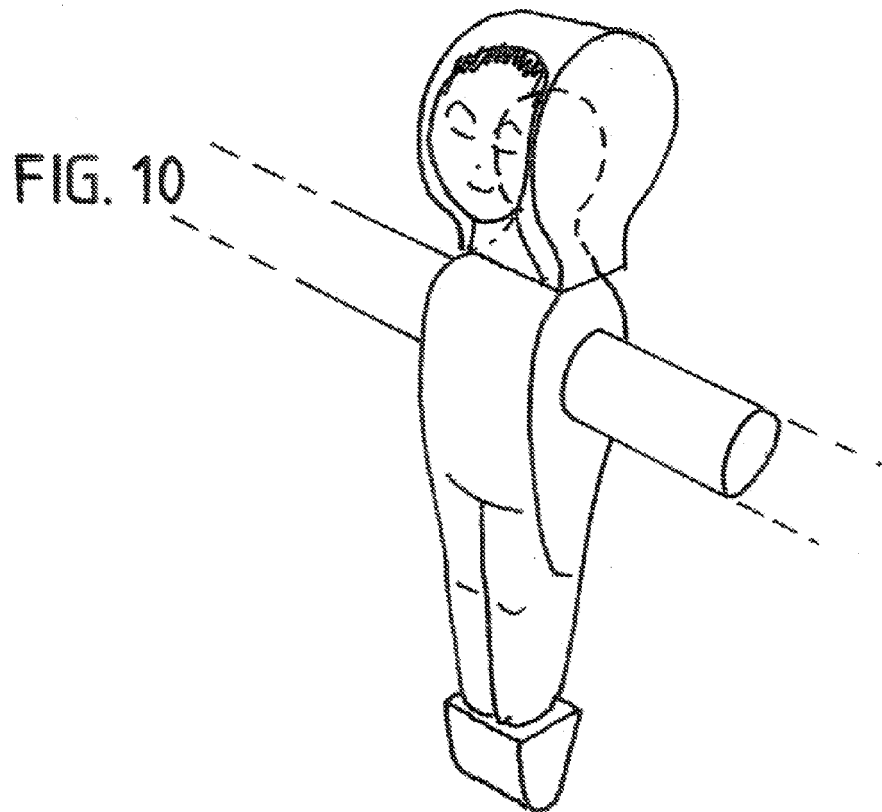


FIG. 9







EUROPÄISCHER RECHERCHENBERICHT

 Nummer der Anmeldung
EP 11 16 4212

EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (IPC)
X	US 2008/164653 A1 (MERCIER DAVID [US]) 10. Juli 2008 (2008-07-10)	1-3,11, 15	INV. A63F7/06
A	* Absätze [0022], [0045]; Abbildungen * -----	4-10	
X	EP 2 047 893 A1 (DEN BERG HENDRIK VAN [NL]) 15. April 2009 (2009-04-15)	1,12-14	
A	* Absätze [0034] - [0036]; Abbildungen * -----	2-11,15	
X	DE 101 59 238 A1 (FOERG SEBASTIAN [DE]) 18. Juni 2003 (2003-06-18)	1,12-14	
A	* Absätze [0014], [0030]; Abbildungen * -----	2-11,15	
A	DE 199 44 820 A1 (KUEHN THORSTEN [DE]) 22. März 2001 (2001-03-22)	1-15	RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (IPC) A63F
A	* das ganze Dokument * ----- CN 1 429 639 A (LU YAOHAI [CN]) 16. Juli 2003 (2003-07-16)	1-15	
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt			
Recherchenort München		Abschlußdatum der Recherche 23. August 2011	Prüfer Lucas, Peter
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 : mündliche 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 anderen Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument	

 5
EPO FORM 1503 03.82 (P04C03)

**ANHANG ZUM EUROPÄISCHEN RECHERCHENBERICHT
 ÜBER DIE EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG NR.**

EP 11 16 4212

In diesem Anhang sind die Mitglieder der Patentfamilien der im obengenannten europäischen Recherchenbericht angeführten Patentdokumente angegeben.

Die Angaben über die Familienmitglieder entsprechen dem Stand der Datei des Europäischen Patentamts am
 Diese Angaben dienen nur zur Unterrichtung und erfolgen ohne Gewähr.

23-08-2011

Im Recherchenbericht angeführtes Patentdokument		Datum der Veröffentlichung	Mitglied(er) der Patentfamilie		Datum der Veröffentlichung
US 2008164653	A1	10-07-2008	WO	2008086262 A2	17-07-2008
EP 2047893	A1	15-04-2009	NL	2000912 C2	14-04-2009
DE 10159238	A1	18-06-2003	KEINE		
DE 19944820	A1	22-03-2001	KEINE		
CN 1429639	A	16-07-2003	KEINE		

EPO FORM P0461

Für nähere Einzelheiten zu diesem Anhang : siehe Amtsblatt des Europäischen Patentamts, Nr.12/82