



REICHSPATENTAMT  
**PATENTSCHRIFT**

№ 493 447

KLASSE 77d GRUPPE 10

J 37839 XI/77d

*Tag der Bekanntmachung über die Erteilung des Patents: 20. Februar 1930.*

**Max Jentzsch & Meerz in Leipzig**

**Fußballspiel**

Patentiert im Deutschen Reiche vom 28. April 1929 ab

Die Erfindung bezieht sich auf die bekannten Spielapparate, bei denen auf einem Spielfeld von Spielfiguren mit beweglichen Gliedmaßen ein Spielball von dem einen Ende des Spielfeldes nach dem anderen geschleudert wird. Die Spielfiguren dienen gleichzeitig auch dazu, den ihnen zugeworfenen Ball abzufangen, damit er nicht in eine hinter den Spielfiguren im Spielfeld vorgesehene Öffnung fallen kann, wodurch das Spiel verloren wäre. Für den letzten Zweck hat man die Spielfiguren auf einem waagerechten Hebel angeordnet, der um einen auf der Längsmittelachse des Spielfeldes liegenden Bolzen mittels eines aus dem Gehäuse herausragenden Handgriffes geschwenkt und die Spielfigur im Kreisbogen nahezu über die ganze Breite des Spielfeldes bewegt werden kann. Die Bewegung der den Ball fortstoßenden Gliedmaßen der Spielfigur erfolgt durch den Schlag eines Hebels gegen das betreffende Glied, der von einer zuvor gespannten Feder bei Freigabe des Spannhebels betätigt wird. Dieser Spannhebel ist bei den bekannten Fußballspielen auf demselben Hebel angeordnet wie die Spielfigur, wird also mitbewegt. Die Betätigung des Spannhebels geschieht mit dem Daumen der Hand, die den Schwenkhebel bewegt. Diese Lage des Spannhebels bringt es mit sich, daß er, wenn der Daumen von ihm abgezogen wird, leicht gegen den Fingernagel des Daumens schnellt und ihn abbricht bzw. umbiegt, wodurch schmerzhafte Entzündungen des Nagelbettes entstehen können. Um dieses

zu vermeiden, soll gemäß der Erfindung der Spannhebel getrennt von dem Bewegungsmechanismus der Spielfigur angeordnet werden, und zwar in einer solchen Lage, daß eine bequeme Handhabung ermöglicht wird. In diesem Falle muß der Spannhebel zwar von einer anderen Hand betätigt werden als der, die die Spielfigur bewegt. Dadurch wird jedoch die Leichtigkeit des Spieles nicht im mindesten beeinträchtigt.

Das neue Fußballspiel ist auf der Zeichnung in einer beispielsweise Ausführungsform dargestellt. Es zeigt

Abb. 1 einen Längsschnitt durch das eine Ende und

Abb. 2 einen Querschnitt.

Mit 1 ist das Gehäuse des Fußballspieles bezeichnet und mit 2 das Spielfeld, das von der Längsmitte nach beiden Enden hin abfällt. Am Ende jedes Spielfeldes befindet sich eine über den größten Teil der Breite reichende Öffnung 3, in die die Kugel 4 gelangt, wenn sie in ihrem Fluge nicht aufgefangen wird. Über dieser Öffnung 3 befindet sich ein Drahttor 5. Innerhalb dieses Drahttores 5 ist eine Spielfigur 6 angeordnet, die über die ganze Breite des Tores hinwegbewegt werden kann. Diese Figur 6 ist am einen Ende eines senkrecht stehenden, entsprechend gebogenen Flacheisens 7 befestigt, das mittels Gleitstücken 8' und 8'' an zwei Stangen 9 und 10 geführt ist, die senkrecht zur Längsachse des Gehäuses 1 verlaufen und an bzw. in dessen Seitenwänden gelagert sind. An dem oberen

Gleitstück 8' sitzt ein Zapfen 11, um den das eine gabelförmig gestaltete Ende eines mit dem anderen Ende an einem Bockchen 12 drehbar gelagerten Hebels 13 greift. Der Hebel 13 ist in seinem unteren Teile mit einem Längsschlitz 14 versehen. In diesen greift ein an einem Arm 15 sitzender Kurbelzapfen 16 ein. Der Arm 15 sitzt auf dem einen Ende einer Welle 17, die einmal in dem Bockchen 12 und das andere Mal in der Rückwand des Gehäuses 1 drehbar gelagert ist. Die Welle 17 verläuft parallel zur Längsachse des Gehäuses. Ihr in der Rückwand des Gehäuses gelagertes Ende steht außen vor und trägt einen Handgriff 18. Bei der Drehung des Handgriffes 18 wird mithin der Hebel 13 verschwenkt und die die Spielfigur 6 tragende Stange 7 auf den beiden Stangen 9, 10 verschoben. Eine auf der Welle 17 im Innern des Gehäuses sitzende Scheibe 19 begrenzt die Drehung der Welle 17 nach beiden Seiten, da die Enden eines an ihrem Umfang vorgesehenen Ausschnittes gegen einen Anschlag 20 treffen.

Das untere Gleitlager 8'' wird von einem rechtwinkligen Arm 7' des Hebels 7 getragen. An diesem Arm 7' ist das eine Ende eines Hebels 21 drehbar gelagert, der sich parallel zu dem Hebel 7 nach oben erstreckt und mit einer Nase hinter den einen gelenkigen Fuß der Spielfigur 6 greift. Der Hebel 21 stützt sich mit einer Backe 22, vorteilhaft aus Vulkanfaser, an der Kante eines Bleches 23 ab, das winkelförmig gebogen und mit der entgegengesetzten Kante an einem an der Stange 10 sitzenden Bügel 24 befestigt ist. Die Länge des Bleches 23 ist so groß, daß der Backen 22 bei der Verschiebung der Stange 7 ständig mit dem Blech 23 in Berührung bleibt. Die Stange 10 ist drehbar gelagert und trägt an dem einen seitlichen aus dem Gehäuse herausragenden Ende einen Handhebel 25, mit dem sie gedreht werden kann. Außerdem trägt die Stange 10 im Innern des Gehäuses einen Arm 26, an dem eine verstellbare Feder 27 angreift. Diese Feder zieht den Arm 26 ständig gegen ein Gummipolster 28. Durch Drücken auf den Handgriff 25 und Drehen der Stange 10 wird der Arm 26 von dem Kissen 28 abgehoben und die Feder 27 gespannt. Die Drehung der Stange 10 ist jedoch beschränkt, da bei einem gewissen Ausschlag der Arm 26 auf ein weiteres Gummikissen 29 auftrifft, das seine Weiterbewegung verhindert. Bei der Drehung der Stange 10 wird auch das auf ihr sitzende Blech 23 geschwenkt. Seine Vorderkante bleibt aber ständig in Fühlung mit der Backe 22, da der Hebel 21 unter dem Einfluß seines Gewichtes der Schwenkbewegung des Bleches 23 folgt. Wird der Hebel 25 freigegeben, so schnellt die Stange 10 unter der

Wirkung der Feder 27 zurück und wird dabei durch Auftreffen des Armes 26 auf das Polster 28 gebremst, das dabei etwas zusammengedrückt wird. Beim Zurückgehen der Stange 10 wird durch das Blech 23 auch der Hebel 21 mit zurückgeführt. Da er in seiner Rückbewegung nicht wie der Arm 26 begrenzt ist, trifft er, vermöge der ihm innewohnenden lebendigen Kraft, auf den beweglichen Fuß der Spielfigur 6 und bringt ihn zum Ausschlag, wodurch der vor dem Fuß liegende Ball 4 fortgestoßen wird. Diese Bewegung des Fußes durch den Hebel 21 wird noch dadurch unterstützt, daß sich der Arm 26 infolge des Zusammendrückens des Kissens 28 ein wenig über die Ruhestellung hinausbewegt.

Es ist ohne weiteres verständlich, daß sich der Handhebel 25 so betätigen läßt, daß er beim Zurückschnellen nicht gegen den Fingernagel treffen kann.

Zu erwähnen wäre noch, daß die Bewegung der Spielfigur auch durch einfaches Verschieben mittels einer an dem Hebel 7 angreifenden, senkrecht zu ihm verlaufenden und die Seitenwand des Gehäuses durchdringenden Stange erfolgen könnte.

#### PATENTANSPRÜCHE:

1. Fußballspiel, bei dem den Ball schleudernde Figuren mit Hilfe eines Hebels auf dem Spielbrett verschoben werden und bei dem außerdem noch eine von dieser Verschiebungsbewegung dieses Hebels unabhängig zu bedienende Handhabe vorgesehen ist, die zum Auslösen der den Ball schleudernden Bewegungen eines Figurengliedes dient, dadurch gekennzeichnet, daß diese zum Auslösen eines den Ball schleudernden Figurengliedes dienende Handhabe (25) räumlich getrennt von dem Hebel (7) ist, der zur Verschiebung der ganzen Spielfigur dient.

2. Fußballspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß jede der Spielfiguren (6) mit Hilfe von Trägern (7) geradlinig an Stangen (9 bzw. 10) geführt wird, während das den Ball schleudernde Figurenglied durch den Stoß eines Hebels (21) in Bewegung gesetzt wird, der längs der Kante einer Schlagschiene (23) gleitet, die durch die Handhabe (25) zur Bewegung der Gliedmaßen der Spielfigur zurückgezogen und nach dem Loslassen durch eine Feder (27) gegen den Stoßhebel (21) geschnellt wird.

3. Fußballspiel nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß das eine Gleitlager (8') des Trägers (7) auf der Stange (9) mit Hilfe eines einarmigen Hebels (13) geführt wird, der durch eine

senkrecht zu ihm verlaufende Welle (17).  
eventuell unter Zwischenschaltung eines  
Kurbelzapfens (16) eines auf der Welle (17)  
sitzen den Armes (15), geschwenkt werden  
kann.

5 4. Fußballspiel nach Anspruch 1 bis 3,  
dadurch gekennzeichnet, daß die zur Be-  
wegung des Gliedes der Spielfigur dienende  
Schlagschiene (23) von einer das Gehäuse  
10 durchquerenden Welle (10) getragen wird,  
die außen einen Handhebel (25) und innen  
einen federbeeinflußten Arm (26) hat, der  
zwischen zwei Anschlägen (28, 29) dreh-

bar ist, die die Drehung der Welle (10)  
begrenzen.

15 5. Fußballspiel nach Anspruch 1 bis 4,  
dadurch gekennzeichnet, daß die für die  
Begrenzung der Drehbewegung der Welle  
(10) dienenden Anschläge (28, 29) aus  
Gummikissen bestehen.

20 6. Fußballspiel nach Anspruch 1 bis 5,  
dadurch gekennzeichnet, daß der Schlag-  
hebel (21), der das den Ball stoßende Fi-  
gurenglied in Bewegung setzt, sich mit  
einer Backe (22) aus Vulkanfaser gegen  
25 die Schlagschiene (23) legt.

Hierzu 1 Blatt Zeichnungen

Abb. 1

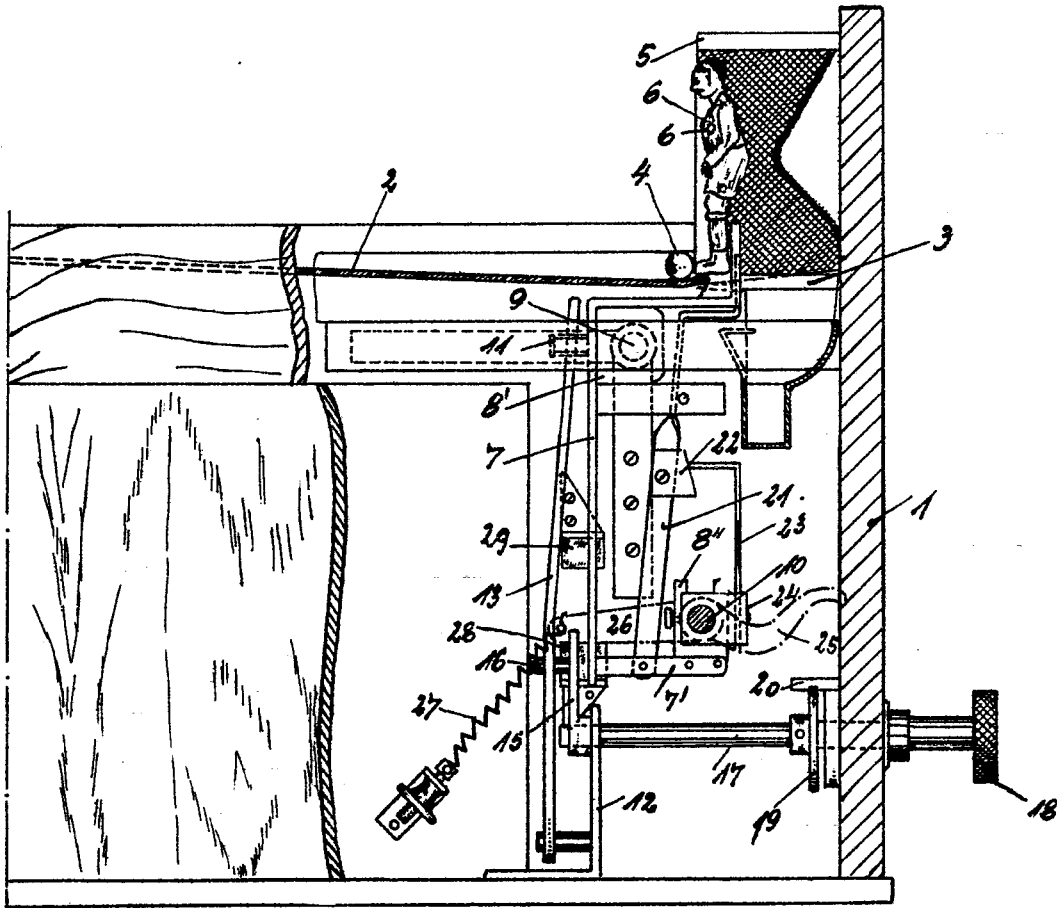


Abb. 2

