

ЗАЯВКА ЗА ПАТЕНТ
ЗА
ИЗОБРЕТЕНИЕ

(51) Int.Cl.

A 63 B 63/00

A 63 B 67/00

A 63 B 71/00 (2006.001)

(52) CPC

A 63 B 63/00 (2013.01)

A 63 B 67/002 (2013.01)

A 63 B 71/00 (2013.01)

ПАТЕНТНО ВЕДОМСТВО

(21) Заявителски № 113678

(22) Заявено на 27.03.2023г.

(24) Начало на действие
на патента от:

Приоритетни данни

(41) Публикувана заявка в
бюлетин № 04.2 на 30.04.2025г.

(56) Информационни източници:

(62) рег. №

(71) Заявител(и):

Тихомир Димитров Янев,
ж. к. Славия, бл.7, ет.1, ап.4,
1612 София

(72) Изобретател(и):

Тихомир Димитров Янев

(74) Представител по индустриална
собственост:Наталия Георгиева Бошнакова-Димова,
ул. "Братя Миладинови" 16, ет. 3, ап. 5,
1000 София

(86) № на РСТ заявка:

(87) № и дата на РСТ публикация:

(54) СЪОРЪЖЕНИЕ ЗА ИГРА С ОТСКАЧАЩА ПОВЪРХНОСТ, ВРАТИ, ТОПКА И ИГРАЛНА МРЕЖА,
С ОТЧИТАНЕ ИНДИВИДУАЛНИЯ РЕЗУЛТАТ НА ИГРАЧИТЕ И ВРЕМЕТО ЗА ИГРА

(57) Съоръжението за игра с отскачаща повърхност, врати, топка и игрална мрежа, с отчитане индивидуалния резултат на играчите и времето за игра, съгласно изобретението ще намери приложение в спортни зали, тренировъчни комплекси, детски заведения, училища, паркове и спортни площадки. Съоръжението е предназначено за осъществяване на игра с топка върху отскачаща повърхност, при определени правила на играта, представляващи нов метод за игра с топка, включващ прехвърляне на топката над мрежата, попадение на топката в отвор на вратата и отчитане на индивидуален резултат на осъществени от всеки от играчите точни попадения във вратата за определено време за игра. Съоръжението представлява игрално поле, обособено като клетка, изградена от тръбна конструкция отцинковано желязо, като игралното поле е обособено в затворено пространство като клетка (1) с формата на паралелепипед. Тръбите, от които е изпълнена тръбната конструкция на клетката (1) са облицовани с винилово покритие с външен дунапрен (2). Кабината в долната част, с която е монтирана върху земята е облицована и декорирана с плоскости от еталбонд и винил (3). Горната част на тръбната конструкция, обособена като игрално поле, в която влизат играчите е с форма на паралелепипед. Стените по дължината и тавана на образувания паралелепипед са изградени от предпазна мрежа (5). Предпазната мрежа (5) е прикрепена към тръбната конструкция на клетката (1) с подсилено полиестерно въже. В предпазната мрежа са изработени затварящи се с цип отвори (6) за влизане на играчите в игралното поле. Вратите (9) са разположени на късите стени на паралелепипеда като остават зад всеки от играчите, като всеки от играчите цели попадение с топката във вратата, намираща се зад другия играч и съответно защитава собствената си врата при стрелба с топката, изпълнявана от другия играч. Вратите (9) включват отвори с различен диаметър, двойки статична (10) и подвижно прикрепена (11) плочици, електрически бутон.

5 претенции, 3 фигури

Подадена е декларация за лицензионна готовност съгласно чл. 30 от ЗПРПМ.

СЪОРЪЖЕНИЕ ЗА ИГРА С ОТСКАЧАЩА ПОВЪРХНОСТ, ВРАТИ, ТОПКА И ИГРАЛНА МРЕЖА, С ОТЧИТАНЕ ИНДИВИДУАЛНИЯ РЕЗУЛТАТ НА ИГРАЧИТЕ И ВРЕМЕТО ЗА ИГРА

ОБЛАСТ НА ТЕХНИКАТА

Изобретението се отнася до създаването на съоръжение за игра в специално изградено пространство с отскачаща повърхност, врати, топка и мрежа. Съоръжението позволява отчитане на индивидуалния резултат на играчите и времето за игра. Съоръжението за игра е с развлекателна и състезателна насоченост и е предназначено за деца и възрастни. Изобретението ще намери приложение в спортни клубове, детски развлекателни центрове, физкултурни салони в училищата и други места, на които може да се практикува спорт на закрито или открито. Изобретението създава условия и позволява изпълнението на самостоятелна игра при определени за нея правила. Съоръжението осигурява възможност за отчитане резултата на всеки от играчите и времето на игра. Съоръжението създава възможност за игра на двама или четирима играчи едновременно, разположени един срещу друг. Екипировката на играта предвижда преградна мрежа през която преминава топката, табло, в което следва да попадне топката и отскачаща повърхност, върху която се намират играчите. Оставането на топката в полето за игра се осигурява от оградни мрежи.

ПРЕДШЕСТВАЩО СЪСТОЯНИЕ НА ТЕХНИКАТА

Във времето са създадени и известни множество игри с топка, която при попадане в определено поле, врата, кош или линия води до отбелязване на точки за играча или отбора, който е успял да изпълни условието на играта. Известни са съоръжения за игри с топка като волейбол или тенис, при които има поле за игра, което очертано като е разделено на две, посредством мрежа, над която преминава топката, така че да попадне в отсрещното поле, в което се намира другия играч, посрещащ топката. При игрите с преминаване на топката над мрежата са известни различни настилки на полето за игра като пясък, дървена повърхност, шамот или някакво изкуствено покритие. Известни са игри и инсталации, изработени от отскачаща повърхност с различна форма и големина. Съоръжението за игра с отскачаща повърхност, топка и мрежа предлага като техническо решение настилка, с която е изградено всяко от полетата за игра да е

отскачаща повърхност и същевременно да бъде организирана и проведена игра с топка, при която е предвидено техническо решение за отчитане на резултата на всеки от играчите. Така всеки от играчите защитава полето си като използва пружинирането на настилка и същевременно цели осъществяване на точно попадение във вратата, разположена в полето на другия играч. Пружиниращата настилка предлага възможност за отскачане при защита от изстреляната от другия играч топка и за изстрелване на топката от играча на значително по голяма височина, при използване на хоризонтален удар към вратата и по-малка парабола, с което попадението е по-точно и контролирано. Полето, в което трябва да попадне топката за отбелязване на точка е организирано като врата, представляваща плоскост, табло с отвори, разположено на вътрешната стена, зад всеки от играчите, напречно на полето за игра, на което са застанали участниците. Движението на топката е ограничено в рамките на съоръжението, посредством предпазна мрежа. Топката за игра е от мека материя, но с достатъчна плътност, така че да е възможно отчитането на попадение и същевременно ударът на топката в тялото на играч да не травмира или болезнен. Игрите с топка са едни от най-популярните за спортни занимания за всички възрасти. Отскачащите повърхности от друга страна, създават забавление и предизвикват деца и възрастни да разучават възможностите за контрол на човешкото тяло в летеж. Никога няма да съществува краен брой или достатъчно игри с топка и екипировка за тях и един нов начин на практикуване на състезателна игра с топка, при използване на отскачаща повърхност е предизвикателство, забавление и възможност за движение на деца, младежи и всеки възрастен, осъзнал необходимостта от движение.

ТЕХНИЧЕСКА СЪЩНОСТ НА ИЗОБРЕТЕНИЕТО

Целта на изобретението е да се изгради съоръжение, което да създаде условия за осъществяване на игра с топка върху отскачаща повърхност по определени правила на играта, като съоръжението позволява отчитане на индивидуален резултат на играчите и времето за игра. Съоръжението представлява тръбна конструкция от поцинковано желязо с дебелина на тръбните елементи, позволяваща да се осигури стабилност и издръжливост на натоварване, съобразно тежестта на играчите и движенията, извършвани при игра. Съоръжението представлява игрище, обособено в затворено пространство като клетка /1/, която в основата си е с формата на пресечена пирамида. В

предпочетения вариант на изпълнение клетката /1/ е с размери в основата дължина от 800 см до 840 см, ширина от 230 см до 460 см и височина 360 см. Тръбите, от които е изпълнена тръбната конструкция на клетката/1/ са облицовани с винилово покритие с внедрен дунапрен /2/. Клетката /1/ в долната част, с която е монтирана върху земята е с облицовка и декорация /3/ с плоскости от еталбонд и винил. Горната част на тръбната конструкция на клетката /1/ е с форма на паралелепипед. Стените по дължината и тавана на образувания паралелепипед са изградени от предпазна мрежа /5/. В предпочитан вариант на изпълнение предпазната мрежа /5/ е от PES/полиестер. Предпазната мрежа /5/ е прикрепена към тръбната конструкция на клетката /1/ с подсилено полиестерно въже. Предпазната мрежа /5/ изключва възможността топката да напусне игралното поле, ориентира играчите за края на игралното поле и ги предпазва от падане от съоръжението по време на игра. Играчите влизат в съоръжението през предвиден за целта затварящ се отвор /6/ в предпазната мрежа. В предпочитан вариант на изпълнение са изработени два отвора /6/, които се затварят с цип с двустранно захващане и закопчаване. Ципът на отворите /6/ е предвиден като водоустойчив, при зададено използване на съоръжението на открито. Късите стени на паралелепипеда /4/ остават зад всеки от играчите и се използват за врати /9/ в играта, като съгласно метода за използване, всеки от играчите цели попадение с топката във вратата, намираща се зад другия играч и съответно защитава собствената си врата при стрелба с топката, изпълнявана от другия играч. Вратите /9/ в предпочитания вариант на изпълнение са изградени от лека метална кръстосана конструкция с монтирани на нея девет двойки плочки /7/, изработени от алуминиеви композитни панели, еталбонд. Пред двойките плочки е монтирана плоскост /4/, свободно висяща и това образува вратата /9/, захваната с лента за тръбната конструкция на клетката /1/ от четирите си страни като с тиранти, изпълнени в предпочитан вариант от полипропиленова лента. Споменатата лента прикрепя вратата към тръбната конструкция и късите стени на съоръжението. Вратата /9/, в която трябва да бъде реализирано попадение при играта в предпочитания вариант на изпълнение е с девет отвора /8/, с различен диаметър на всеки един отвор, но достатъчно голям, така че да пропусне топката за игра при реализирано попадение. За предпочитане е отворите да са изработени на висящата вертикално врата /9/ с разположение на три реда и три колони при предвидени равни разстояния между самите отвори. Двойките плочки /7/ не са видими за играчите и са поставени зад отворите на вратите /8/. В предпочитания вариант на изпълнение едната плочка от двойките е статична /10/, а другата плочка е подвижна /11/ и е прикрепена

към статичната посредством болтове с пружини, така че да може подвижната /11/ да се измества от удар на топката и да докосне статичната /10/, след което да се върне в първоначалното си състояние. В предпочитания вариант на изпълнение напрежението на пружината е изчислено за топка с определени размери и тежина. Върху статичната плочка е монтиран електрически бутон /12/, който отчита докосванията на подвижно прикрепената плочка /11/. Пред плочките /7/ е вратата /9/ с размери 200 см на 200 см, в която са направени девет отвора с различен диаметър. Вратата /9/ е изработена от винил, запълнен с дунапрен. Статичните плочки /10/ са свързани с електронно табло /13/, монтирано във височина в средата на дългата стена на паралелепипеда. Електронното табло /13/ свети посредством диодни панели и е с допълнително вграден контролер за изпълняване на предварително зададени команди. Електронното табло /13/ се свързва с аудио плеър за произвеждане на звук при реализирано попадение и начало и начало/край на музикално-съпровождащо озвучаване. В предпочетенния модел на изпълнение подът на съоръжението е изработен от две самостоятелни платнища за отскачане /14/ с правоъгълна форма. Моделът е изработен с платнища за отскачане /батути/ с размери 210 см на 300 см. Всяко от платнищата е с метални пружини, изработени от цинкувана стомана, които фиксират платното. Пружините са покрити с винил. Броят, дебелината на стоманата и напрежението на пружините варират, според предназначението на съоръжението и предвидената допустима тежест и натоварване. Двете отскачащи повърхности са разположени една до друга, като са свързани помежду си откъм късата страна на правоъгълниците. В представения на схемата модел, отскачащите повърхности са разположени на височина от 74 см спрямо нивото на земята, върху която се монтира съоръжението. Височината е необходима за предпазване от удар в земната повърхност при отскачане върху платнището. Височината може да варира и да бъде регулирана, според тежестта на участниците, броя на пружините в отскачащата повърхност и мястото, на което ще бъде монтирано съоръжението. За компенсиране на височината на разполагане на платнищата за отскачане /14/, при отвора /6/ на оградната предпазна мрежа /5/ е монтирана стълба /16/. При свързването, между двете отскачащи повърхности е поставен разделител с монтирана към него игрална мрежа /17/. Игралната мрежа /17/ е изработена от полиестер с размери височина от 140 см до 220 см и дължина 200 см. Начинът на поставяне на игралната мрежа /17/ позволява височината ѝ спрямо отскачащата повърхност да бъде регулирана и да варира от 120 см до 220 см, спрямо височината на участниците в играта, степента на трудност, която се цели да бъде постигната и опита

на играчите. За провеждане на играта се използва топка /18/, изработена от пяна и с диаметър на топката /18/ от 9 до 15 см и тегло 20-100 гр. Топката следва да може да бъде отчетена при удар в подвижната плочка /11/ и да предизвика свиване на пружината, така че да бъде докосната статичната плочка /10/ и задействан електрическият бутон /12/. Същевременно топката /18/ следва да позволява възможно и удобно захващане с ръка от всеки от играчите. Играчите влизат в съоръжението по стълба /16/ през отвор /6/ и застават от двете страни на игралната мрежа /17/ като придвижването на участниците по игралното поле е възможно чрез отскоци върху платнището за отскачане /14/. При попадане на топката /18/ в някой от отворите на вратите /8/, бутонът /12/ подава сигнал към електронното табло /13/, което изписва резултата на съответния играч и подава звуков сигнал. Електронното табло /13/ показва и отчита резултата на всеки от играчите и предварително зададеното време за игра като спира отчитането при прекъсване на играта. При изтичане на предварително зададеното време за игра електронното табло издава звуков сигнал и изписва данни за край на играта.

Съоръжението позволява в игралното поле, на различни места да бъдат монтирани камери и осъществен запис на провежданата игра. При осигурена връзка с компютър, посредством контролера, регулирането на електронното табло /13/ може да бъде осъществявано дистанционно.

Проведените тестове показват, че оптималното време за игра е 10 минути, при съобразяване физическото натоварване на мускулите и сърцето. Това е и зададеното стандартно време за игра в съоръжението при обявен старт на играта. Предвидена е техническа възможност на съоръжението, при постигнат от играчите равен резултат в предварително заложеното стандартно време за игра, след звуковия сигнал за край на играта, времето да се удължи автоматично с 1 до 3 минути и електронното табло /13/ да продължи да отчита попадения на топката.

Проведените тестове показват, че играта в съоръжението е динамична, лесно усвоима и от малки деца, изпълнима е от играчите, постига целите да осигури забавление и движение на състезателите. Същевременно експериментите показват, че в препоръчания вариант на изпълнение на съоръжението, е гарантирана безопасност на участниците като са ограничени рисковете от травматични увреждания. Носещите елементи на конструкцията са уплътнени и омекотени с дунапрен, топката за игра е

лека от мека, дунапренена материя. Тестовите показват, че играта повишава нивото на концентрация на участниците за относително продължително време като представлява изпитание и развива двигателната култура на играчите, способността да контролират тялото и движенията си при отскок и в летеж, като едновременно с това изпълняват целенасочени движения по стрелба с топка в конкретна точка. Съоръжението предполага натоварване на различни мускули на тялото, а постоянното отскачане върху отскачащите платнища, предизвиква изразходване на енергия.

СХЕМА С ОБЯСНЕНИЕ НА КОМПОНЕНТИТЕ И ТЕХНИТЕ ФУНКЦИИ

Модел на Съоръжение за игра с отскачаща повърхност, топка и мрежа, с отчитане индивидуалния резултат на играчите и времето за игра е показан на приложените схеми.

На схема 1 е показан цялостния вид на съоръжението, с означение на местоположението и общия изглед на всеки един от компонентите, необходим за правилно изпълнение и екипировка на съоръжението.

На схема 2 е представен изглед на вратата /9/ с проектираните отвори и разположението на металната кръстосана конструкция с монтирани двойки плочки /7/, върху които, при попадение на топката, електронното табло отчита промяна в резултата.

На схема 3 е представен изглед на светлинното електронно табло /13/ за отчитане старт и финал на играта, на времето за игра и резултата.

ПРИМЕР ЗА ИЗПЪЛНЕНИЕ

Примерното изпълнение на съоръжението е показано на схема 1. Тръбната конструкция на клетката /1/ от поцинковано желязо е изпълнена във форма на пресечена пирамида с правоъгълна основа и с размери 640 см дължина, 230 см ширина в основата, височина 360 см и 1000 см на 230 см в горната част на пирамидата. За изпълнението на примерния модел са необходими 160 м тръба $\phi 42,3$ мм. Тръбите на тръбната конструкция на клетката /1/ са облицовани с винилово покритие с внедрен 50 мм дунапрен /2/. За изпълнението на примерния модел се използва 50 кв. метра винил и дунапрен 24кв.м. За облицовката /3/ на основата, долната част на клетката /1/ и

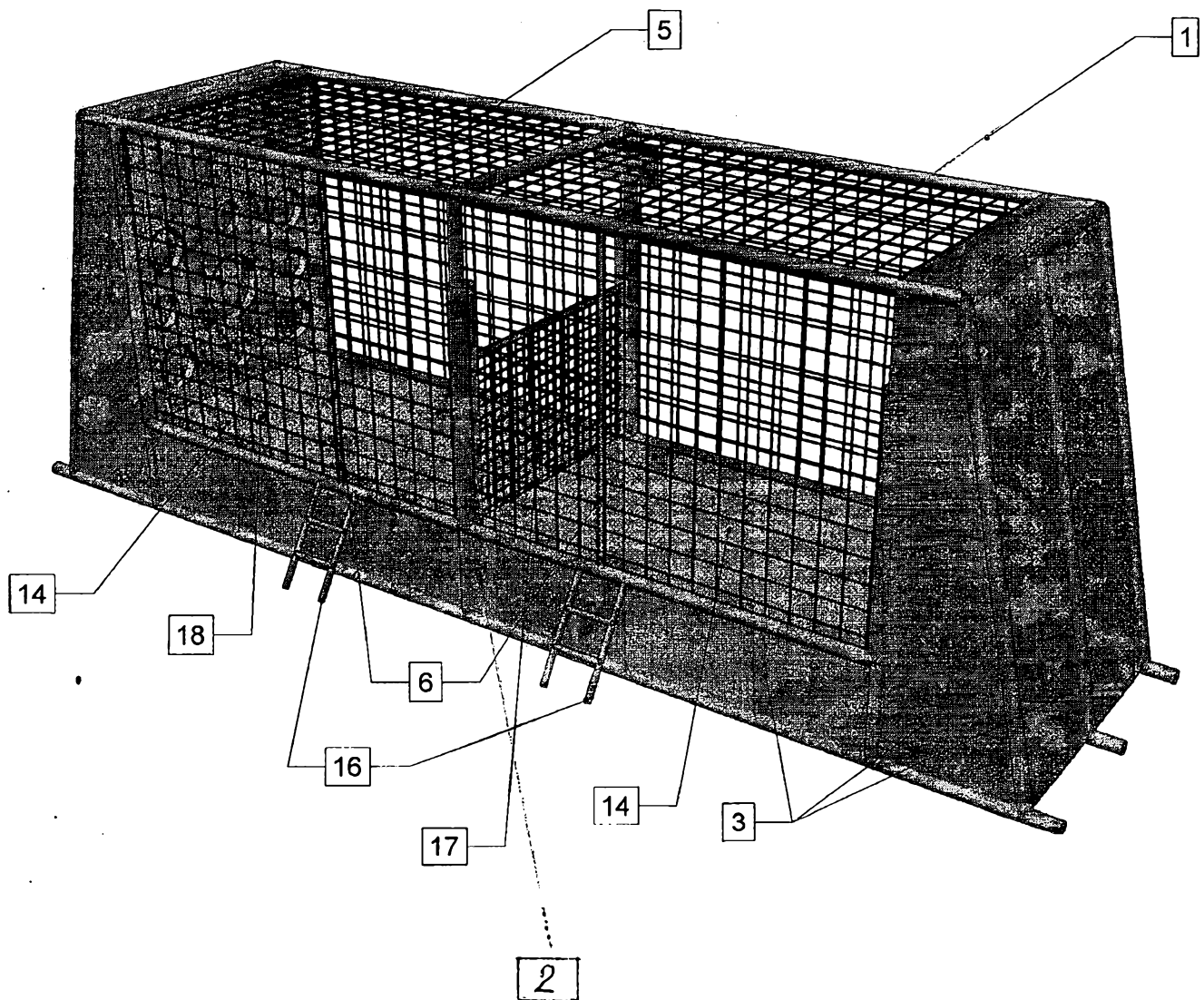
декориращите плочки се използват плоскости от еталбонд с дебелина 3мм. и размери на четирите правоъгълни плоскости- 320/50 см, плоскости с форма на трапец с размери 85/320/50/320 см. След облицоване на основата на тръбната конструкция на клетката, останалата видима част от тръбната конструкция на клетката /1/ е с форма на паралелепипед. Стените по дължината и тавана на паралелепипеда/ са изградени от предпазна мрежа/5/ с характеристики- 4 мм/PES/полиестер 4.5x4.5 см.. Предпазната мрежа /5/ е прикрепена към тръбната конструкция на клетката /1/ с подсилено полиестерно въже. Целта на предпазната мрежа е да осигури оставане на топката в съоръжението и същевременно да предпази участниците в играта от възможността да отскочат така, че да паднат от съоръжението. В предпочетения вариант в предпазната мрежа са направени два отвора за влизане на играчите в съоръжението. Отворите /6/ се затварят с водоустойчив цип с двустранно захващане и закопчаване. Ципът позволява по-здраво затваряне на отворите, има предпазно покритие и изключва възможността от нараняване и одраскване, както и от лесно отваряне при натиск. По тази причина при изпълнението на примерния модел не е използвана текстилна закопчалка тип самозалепваща лента, велкро. Късите стени на паралелепипеда са изградени от лека прогледна метална кръстосана конструкция /19/. За нея са използвани тръби с размери 220 см на 200 см. Върху металната конструкция са монтирани девет двойки плочици /7/ с квадратна форма и размери, които варират от 40 см до 60 см дължина на страната, изработени от алуминиеви композитни панели, еталбонд. Пред двойките плочки е монтирана плоскост /4/, свободно висяща и това образува вратата /9/, захваната с лента за тръбната конструкция на клетката /1/ от четирите си страни като с тиранти, изпълнени в предпочитан вариант от полипропиленова лента. Споменатата лента прикрепя вратата към тръбната конструкция и късите стени на съоръжението. Двойките плочки /7/ са поставени зад отворите /8/ на вратите /9/, като едната плочка от двойките е статична /10/, а другата плочка е подвижно прикрепена /11/ към статичната /10/ посредством болтове с пружини, за да може да се измества от удар на топката и да докосне статичната, след което да се върне в първоначалното си състояние. Върху статичната плочка е монтиран електрически бутон /12/, който отчита докосванията на подвижно прикрепената плочка /11/. Пред плочките /7/ е вратата /9/ с размери 200 см на 200 см, в която са направени девет отвора с различен диаметър /от 30 см до 60. см/. Вратата /9/ е изработена от винил, запълнен с дунапрен. Статичните плочки /10/ са свързани с електронно табло /13/, монтирано във височина в средата на дългата стена на паралелепипеда. Електронното табло /13/ свети посредством диодни панели, с

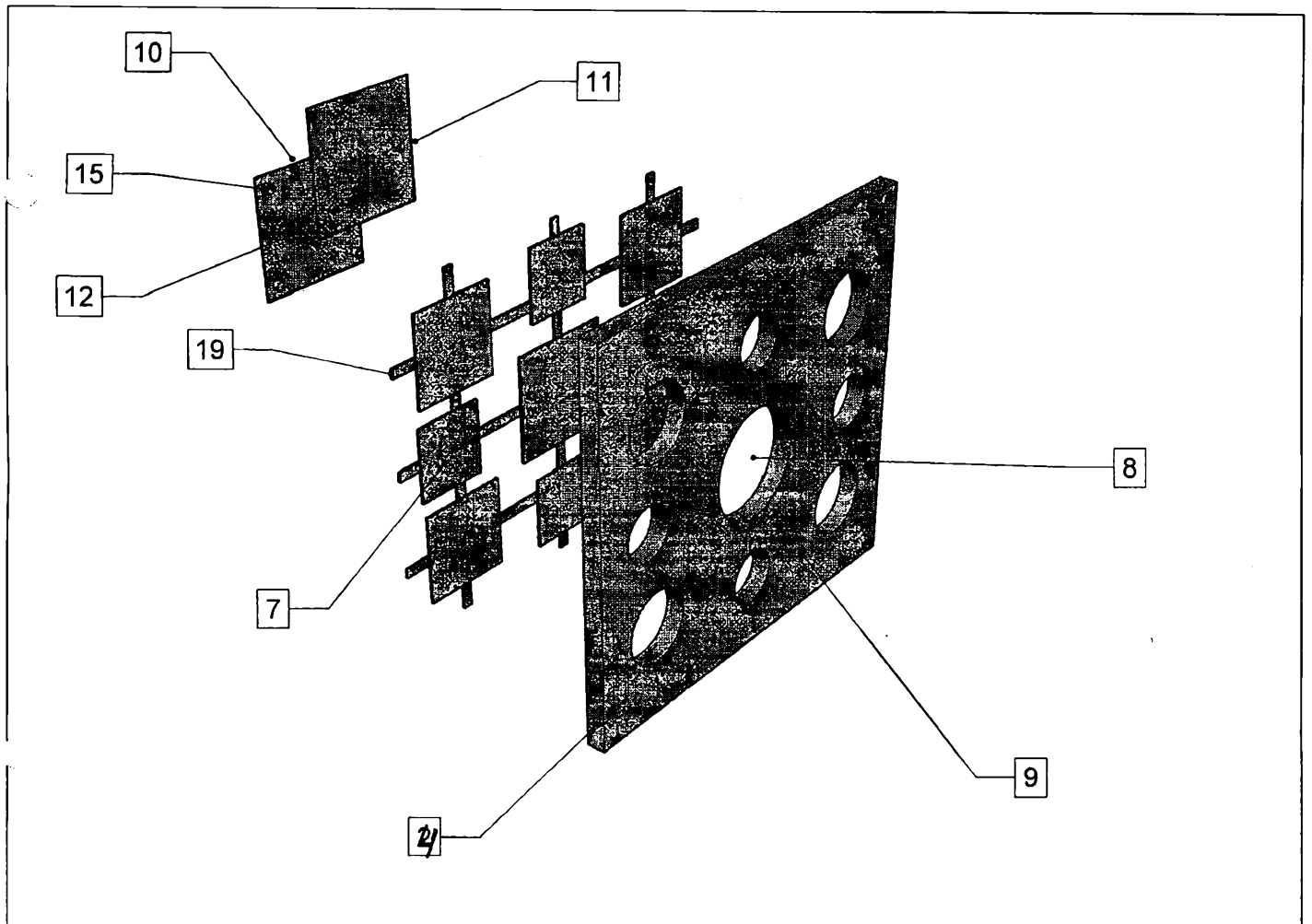
допълнително вграден контролер за изпълняване на предварително зададени команди. Електронното табло /13/ е свързано с аудио плеър за произвеждане на звук при реализирано попадение и начало и начало/край на музикално-съпровождащо озвучаване. В предпочетения модел на изпълнение подът на съоръжението е изработен от две самостоятелни отскачащи платнища /14/ с правоъгълна форма. Моделът е изработен с платнища /батути/ с размери 210 см на 300 см. Всяко от платнищата е с метални пружини /15/, изработени от поцинкована стомана, които фиксират платното. Пружините са покрити с винил. Броят, дебелината на стоманата и напрежението на пружините варират, според предназначението на съоръжението и предвидената допустима тежест и натоварване. В предпочитан вариант на изпълнение платнищата са с 68 броя пружини на всяка от двете отскачащи повърхности. Двете отскачащи повърхности са разположени една до друга като са свързани помежду си откъм късата страна на правоъгълниците. В представения на схемата модел, отскачащите повърхности са разположени на височина от 74 см спрямо нивото на земята, върху която се монтира съоръжението. Височината е необходима за предпазване от удар в земната повърхност при отскачане върху платнището. Височината може да варира и да бъде регулирана, според тежестта на участниците, броя на пружините в отскачащата повърхност и мястото, на което ще бъде монтирано съоръжението. За компенсиране на височината на разполагане на платнището за отскачане /14/, при отвора /6/ на оградната предпазна мрежа /5/ е монтирана стълба /16/. На представения модел стълбата е с височина 100 см. и има изградени три стъпала. Стълбата е изработена от метал. При свързването, между двете отскачащи повърхности е поставен разделител с монтирана към него игрална мрежа /17/. Игралната мрежа /17/ е изработена от полиестер, с размери височина от 140 см до 220 см и дължина 200см. Начинът на поставяне на игралната мрежа /17/ позволява височината ѝ спрямо отскачащата повърхност да бъде регулирана и да варира от 140 см до 220 см, спрямо височината на участниците в играта, степента на напредналост и зададена трудност. За провеждане на играта се използва топка /18/ изработена от пяна и с диаметър на топката /18/ от 9 до 15 см и тегло 20-100 гр. Топката следва да може да премине през отворите на вратите /8/ и да бъде отчетена при удар в подвижно прикрепената плочка /11/ и да предизвика свиване на пружината, така че да бъде докосната статичната плочка /10/ като същевременно топката /18/ следва да позволява захващане от играч с една ръка.

Играчите влизат в клетката /1/ по стълбата /16/, монтирана пред отвора /6/ на всяко от полетата и заемат своето място. Електронното табло /13/ сигнализира началото на играта. При попадане на топката /18/ в някой от отворите на вратата /9/, електронното табло /13/ индикира чрез звук и изписване промяна в резултата на съответния. При изтичане на предварително предвиденото и отчитано на електронното табло /13/ време за игра, електронното табло сигнализира и не е активно за отчитане на резултат. При изтичане на времето и отчетен равен резултат, е възможно да бъде зададено допълнително време, в което електронното табло /13/ е активно, сигнализира и изписва промяна в резултата. Съоръжението позволява промяна в нивото на игралната мрежа /17/ или диаметъра на отворите на вратите, съобразно възрастта и възможностите на играчите.

ПРЕТЕНЦИИ

- 1. Съоръжение за игра с отскачаща повърхност, топка и мрежа, включващо клетка /1/ от тръбна конструкция с форма на пресечена пирамида, над нивото на земната повърхност, предпазна мрежа /5/, ограждаща тръбната конструкция на клетката /1/, стълба /16/, свързана към тръбната конструкция на клетката /1/, врати /9/ с отвори /8/, двойки статична /10/ и подвижна плочка /11/, разположени зад отворите /8/, контролер, електронно табло /13/, топка /18/, игрална мрежа /17/, разположена вертикално в средата на дългата страна на паралелепипеда, като подът на съоръжението представлява две самостоятелни платнища за отскачане /14/ с правоъгълна форма, между които е разположена игралната мрежа /17/, свързани помежду си и прикрепени към тръбната конструкция.**
- 2. Съоръжение за игра, съгласно претенция 1, характеризиращо се с това, че между двете отскачащи платнища има игрална мрежа /17/, разположена по ос вертикална спрямо земната повърхност, като игралната мрежа /17/ е изпълнена с възможност за регулиране на височината чрез движение на игралната мрежа /17/ по вертикалната ос на закрепване.**
- 3. Съоръжение за игра, съгласно претенция 1, характеризиращо се с това, че има врати /9/ изпълнени като плоскост на двете странични къси стени на тръбната конструкция на клетката /1/, като вратите /9/ имат отвори с различен размер /8/, като всеки един от споменатите отвори има диаметър достатъчно голям за да пропусне топката за игра /18/.**
- 4. Съоръжение за игра, съгласно претенция 1, характеризиращо се с това, че зад отворите на споменатите врати /9/ за попадение на топката, са разположени подвижна /11/ и статична /10/ плочка, като последната е свързана с бутон /12/, като бутонът /12/, свързан с контролер в електронното табло /13/ отчита допиране на подвижната /11/ плочка до статичната /10/.**
- 5. Съоръжение за игра, съгласно претенция 1, характеризиращо се с това, че електронното табло /13/ е свързано с плеър, който произвежда звук и картина и е свързан с външно устройство, посредством WiFi връзка.**





13

