

(19)



(11)

EP 3 613 313 B1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTSCHRIFT

(45) Veröffentlichungstag und Bekanntmachung des Hinweises auf die Patenterteilung:
23.03.2022 Patentblatt 2022/12

(51) Internationale Patentklassifikation (IPC):
A47C 1/032^(2006.01)

(21) Anmeldenummer: **18000687.6**

(52) Gemeinsame Patentklassifikation (CPC):
A47C 1/03205

(22) Anmeldetag: **20.08.2018**

(54) **E-GAMING-SITZ**

E-GAMING SEAT

SIÈGE DE JEU EN LIGNE

(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

- **Ko, Djunianto**
73760 Ostfildern (DE)
- **Deegener, Elmar**
53173 Bonn-Bad Godesberg (DE)

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
26.02.2020 Patentblatt 2020/09

(74) Vertreter: **Witte, Weller & Partner Patentanwälte mbB**
Postfach 10 54 62
70047 Stuttgart (DE)

(73) Patentinhaber: **RECARO Gaming GmbH & Co. KG**
70174 Stuttgart (DE)

(56) Entgegenhaltungen:
EP-A1- 2 233 044 WO-A1-94/28768
DE-A1- 4 342 959 JP-A- 2011 139 954
US-A- 4 709 963 US-A- 5 984 408

(72) Erfinder:
• **Krockenberger, Oliver**
71254 Ditzingen (DE)

EP 3 613 313 B1

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents im Europäischen Patentblatt kann jedermann nach Maßgabe der Ausführungsordnung beim Europäischen Patentamt gegen dieses Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist. (Art. 99(1) Europäisches Patentübereinkommen).

Beschreibung

[0001] Die Erfindung betrifft einen E-Gaming-Sitz, wie er für ein Sitzmöbel, insbesondere für einen Stuhl, verwendet werden kann.

[0002] Unter dem Begriff E-Gaming wird das Spielen elektronischer Spiele verstanden. Das sind Spiele, bei denen mit Hilfe elektronischer Mittel ein interaktives System geschaffen wird, mit dem der Spieler spielen kann. Ein bedeutendes Genre elektronischer Spiele sind Videospiele. Darunter werden elektronische Spiele mit einer visuellen Ausgabe der Spielehandlung verstanden. Die visuelle Ausgabe erfolgt dabei beispielsweise auf einem Monitor oder einem anderen Anzeigegerät.

[0003] Das Spiel kann dabei unter anderem als Konsolenspiel oder als PC-Spiel realisiert sein. Insbesondere bei PC-Spielen sitzt der Spieler typischerweise auf einem Stuhl an einem Tisch, auf dem sich zusammen mit dem Monitor auch Eingabegeräte für das Spielesystem befinden, wie beispielsweise eine Tastatur oder eine Computermaus.

[0004] Bei Videospielen nehmen die Spieler unterschiedliche Sitzhaltungen ein. Es besteht daher ein Bedürfnis nach einem Sitz, der unterschiedlichen Sitzhaltungen unterstützt.

[0005] Bisherige Lösungen beschränken sich in der Regel darauf, bereits vorhandene Sitzmöbel, insbesondere Bürostühle, optisch zu verändern, beispielsweise mit besonderen Farbgestaltungen zu versehen, und/oder mit zusätzlichen technischen Ausstattungen zu versehen, beispielsweise mit Lautsprechern, um diese anschließend als E-Gaming-Stühle zu vermarkten. Spezielle Anpassungen des Sitzes selbst erfolgen nur selten, so daß es sich bei den meisten am Markt erhältlichen E-Gaming-Stühlen, was die Sitzergonomie anbelangt, um Bürostühle handelt. Ein aus dem Stand der Technik bekannter Stuhl ist in der EP2233044 A1 beschrieben.

[0006] Eine Aufgabe der vorliegenden Erfindung ist es, mit vergleichsweise geringem Aufwand eine an den Bereich E-Gaming angepaßte Sitzlösung bereitzustellen.

[0007] Diese Aufgabe wird durch einen E-Gaming-Sitz nach Anspruch 1 gelöst. Danach umfaßt der erfindungsgemäße E-Gaming-Sitz ein Sitzteil und ein Rückenlehmenteil, die miteinander eine Sitz-Rückenlehnen-Kombination bilden, wobei die Sitz-Rückenlehnen-Kombination als Schalensitz ausgebildet ist, wobei das Sitzteil als eine erste Schale des Schalensitzes und das Rückenlehmenteil als eine zweite Schale des Schalensitzes ausgebildet sind und die beiden Schalen schwenkbar miteinander verbunden sind, wobei sich das Rückenlehmenteil relativ zu dem Sitzteil um eine quer zu der Stuhllängsrichtung verlaufende Schwenkachse verschwenken läßt, zu welchem Zweck das Rückenlehmenteil mit dem Sitzteil über eine Schwenkvorrichtung miteinander verbunden ist, die ein Einstellen der Neigung des Rückenlehnteils relativ zu dem Sitzteil ermöglicht, sowie eine Schwenkmechanik, wobei die Sitz-Rückenlehnen-Kombination mit ihrem Sitzteil mit der Schwenkmechanik verbunden

ist, wobei die Schwenkmechanik eine Mehrzahl von Schwenkstellungen einnehmen kann und die Schwenkmechanik in jeder dieser Schwenkstellungen feststellbar ist und wobei die Einstellbarkeit der Neigung des Rückenlehnteils relativ zu dem Sitzteil unabhängig von der Schwenkstellung der Schwenkmechanik ist.

[0008] Die Aufgabe wird auch durch einen Stuhl nach Anspruch 11 gelöst, der einen erfindungsgemäßen E-Gaming-Sitz aufweist.

[0009] Vorteilhafte Ausführungen der Erfindung sind in den Unteransprüchen angegeben. Die im Folgenden im Zusammenhang mit dem erfindungsgemäßen Sitz erläuterten Vorteile und Ausgestaltungen gelten sinngemäß auch für den erfindungsgemäßen Stuhl und umgekehrt. Dabei beziehen sich die Begriffe hinten, hinterer bzw. vorn, vorderer usw. jeweils auf die Sitzlängsrichtung.

[0010] Eine Besonderheit der erfindungsgemäßen Lösung gegenüber herkömmlichen Bürostuhlmechaniken ist die Feststellbarkeit aller Schwenkstellungen, entsprechend den verschiedenen Anwendungsfällen (Sitzhaltungen). Ein Verweilen eines Benutzers in einer bestimmten Sitzhaltung ist bei Bürostühlen unerwünscht, so daß bei Bürostühlen in der Regel eine Arretierung aller Schwenkstellungen nicht vorgesehen ist. Statt dessen ist bei Bürostühlen unter dem Gesichtspunkt der Sitzergonomie ein möglichst abwechslungsreiches Sitzverhalten gewollt. Ein solches Sitzverhalten wird bei Bürostühlen mit teilweise aufwendigen Maßnahmen gefördert, beispielsweise mit Hilfe motorisch angetriebener Sitzelemente oder dergleichen, die eine regelmäßige Änderung der Sitzhaltung und/oder der Sitzposition hervorrufen sollen. Bei einem E-Gaming-Sitz ist eine solche Feststellbarkeit hingegen erwünscht, damit eine von dem Spieler gewählte Sitzhaltung über einen längeren Zeitraum beibehalten werden kann, ohne daß hierfür ein Kraftaufwand, etwa ein dauerhaftes Anlehnen des Spielers an die Rückenlehne bzw. ein dauerhaftes Zurückdrücken der Rückenlehne, notwendig wäre. Es wird somit eine in jeder Schwenkposition arretierbare Sitz-Rückenlehnen-Kombination bereitgestellt, in welcher der Spieler sitzt, ohne zum Halten dieser Schwenkposition Kraft aufwenden zu müssen. Ein solcher dauerhafter Kraftaufwand wäre für das Einnehmen und Halten der gewünschten Sitz- und Spielhaltung des Spielers nachteilig. Anders ausgedrückt fördert die Arretierbarkeit ein positives Sitzgefühl des Spielers. Dies trifft für alle Stellungen zu, die der E-Gaming-Sitz einnehmen kann, und damit zugleich für alle von dem E-Gaming-Sitz unterstützten Sitzhaltungen.

[0011] Die von Spielern gewählte Sitzhaltung hängt einerseits von den individuellen Vorlieben und Sitzgewohnheiten des Spielers ab. Andererseits haben Untersuchungen ergeben, daß die gewählte Sitzhaltung auch von der Art des gespielten Spiels abhängt. Typische Sitzhaltungen bei Strategiespielen und sogenannten Shooter-Spielen sind neben einer mittleren Sitzhaltung, bei welcher der Torso des Spielers nicht oder nur unwesent-

lich nach vorn oder hinten geneigt ist, eine vorgebeugte Sitzhaltung, bei welcher der Torso des Spielers in Sitzlängsrichtung nach vorn, d.h. in Richtung Tisch, geneigt ist.

[0012] Daneben wird von Spielern auch eine zurückgelehnte Sitzhaltung eingenommen. Das erfolgt zum einen zum Zweck der Entspannung, insbesondere im Wechsel mit der mittleren bzw. der vorgebeugten Sitzhaltung. Zum anderen wird die zurückgelehnte Sitzhaltung insbesondere von Konsolenspielern eingenommen; in diesem Fall ist ein Bedienen von auf dem Tisch angeordneten Eingabegeräten nicht zwingend erforderlich, da der Spieler in der Regel während des Spielens die mobile Bedieneinheit der Spielekonsole in der Hand hält. Andere Spielearten, bei denen eine zurückgelehnte Sitzhaltung von Spielern bevorzugt wird, sind Mobile- und Smartphone-Spiele. Auch bei Virtual Reality- oder Augmented Reality-Spielen kann die zurückgelehnte Sitzhaltung eine Rolle spielen, wenn die Spieler ein Spiel dieser Spiele im Sitzen in Erwägung ziehen.

[0013] Der erfindungsgemäße Sitz ist für alle diese verschiedenen Spielearten und für alle beschriebenen Spieler-Sitzhaltungen nutzbar. Das mit der Erfindung vorgeschlagene Sitzkonzept ist dabei nicht auf eine bestimmte Gruppe von Spielern beschränkt. Es ermöglicht die verschiedenen Sitzhaltungen nicht nur für Männer und Frauen, sondern grundsätzlich für Spieler mit unterschiedlichen Körperhöhen und Sitzbreiten sowie für Spieler mit kurzen als auch mit langen Beinen. Darüber hinaus erfüllt der erfindungsgemäße Sitz alle wichtigen ergonomischen Anforderungen an einen E-Gaming-Sitz. Dies betrifft neben der Feststellbarkeit in allen Positionen die erfindungsgemäß von der Schwenkstellung der Schwenkmechanik und damit ebenso von der Schwenkstellung der Sitz-Rückenlehnen-Kombination unabhängige, vorzugsweise stufenlose Einstellbarkeit der Neigung des Rückenlehnteils gegenüber dem Sitzteil.

[0014] Es ist weiterhin von besonderem Vorteil, daß zur Realisierung des erfindungsgemäßen E-Gaming-Sitzes verschiedene Arten von Bürostuhl-Schwenkmechaniken herangezogen werden können, solange diese Schwenkmechaniken die gewünschte Verschwenkbarkeit der Sitz-Rückenlehnen-Kombination bereitstellen können. Eine in diesem Zusammenhang besonders vorteilhafte Schwenkmechanik wird weiter unten genauer erläutert.

[0015] Entsprechend den verschiedenen von Spielern eingenommenen Sitzhaltungen werden von der Schwenkmechanik wenigstens die folgenden Schwenkstellungen bereitgestellt: eine mittlere Schwenkstellung, in der sich die Sitz-Rückenlehnen-Kombination in einer unverschwenkten Ausgangsstellung befindet, eine in Sitzlängsrichtung gesehen vordere Schwenkstellung, in der die Sitz-Rückenlehnen-Kombination relativ zu der Ausgangsstellung nach vorn geneigt ist, und eine in Sitzlängsrichtung gesehen hintere Schwenkstellung, in der die Sitz-Rückenlehnen-Kombination relativ zu der Ausgangsstellung nach hinten geneigt ist. Dabei beträgt der

Schwenkwinkel der von der Schwenkmechanik verschwenkten Sitz-Rückenlehnen-Kombination in der Ausgangsstellung 0° , während der Schwenkwinkel in der vorderen Schwenkstellung z.B. $+3^\circ$ und in der hinteren Schwenkstellung z.B. -18° beträgt. Damit kann eine mittlere, eine vorgebeugte und eine zurückgelehnte Sitzhaltung des Spielers unterstützt werden. Es wird dabei bei der mittleren Sitzhaltung von einem Torsowinkel des Spielers von 0° gegen die Senkrechte, bei der vorgebeugten Sitzhaltung von einem Torsowinkel von etwa 8° nach vorn und bei der zurückgelehnten Sitzhaltung von einem Torsowinkel von etwa 14° nach hinten ausgegangen. Darüber hinaus kann die Schwenkmechanik zur Bereitstellung weiterer Schwenkstellungen ausgebildet sein, vorzugsweise zur Bereitstellung von Zwischenstellungen zwischen der hinteren Schwenkstellung und der Ausgangsstellung.

[0016] Erfindungsgemäß ist die Sitz-Rückenlehnen-Kombination als Schalensitz ausgebildet, wobei zur Verwirklichung einer Verstellbarkeit des Rückenlehnteils gegenüber dem Sitzteil das Sitzteil als eine erste Schale des Schalensitzes und das Rückenlehnteil als eine zweite Schale des Schalensitzes ausgebildet sind und die beiden Schalen schwenkbar miteinander verbunden sind. Die formsteifen Schalen, die vorteilhafterweise in ihren Konturen an den menschlichen Körper angepaßt sind, bestehen beispielsweise aus einem Kunststoffmaterial. Besonders vorteilhaft ist es, wenn die Rückenlehnen-Schale außerdem eine integrierte Kopfstütze aufweist, zur Bildung einer Art Integralsitz.

[0017] Vorzugsweise sind sowohl das Sitzteil als auch das Rückenlehnteil mit einer Anzahl Polsterelementen versehen. Die vorzugsweise elastischen, beispielsweise aus Schaumstoff bestehenden Polsterelemente sind in einer Ausführung der Erfindung in die Schalen der Sitz-Rückenlehnen-Kombination eingesetzt. Vorzugsweise sind die Polsterelemente lösbar am Sitzteil und am Rückenlehnteil angeordnet, so daß sie, beispielsweise zu Reparatur- und Reinigungszwecken, leicht entfernt werden können.

[0018] In einer Ausführungsform der Erfindung ergeben die Polsterelemente des Sitzteils eine im Querschnitt im wesentlichen U-förmige Sitzpolsteranordnung, wobei der U-Grund durch ein Sitzpolster und die U-Schenkel durch seitlich am Sitzpolster angeordnete Sitzpolsterwangen gebildet werden.

[0019] In einer Ausführungsform der Erfindung ergeben die Polsterelemente des Rückenlehnteils eine im Querschnitt im wesentlichen U-förmige Rückenlehnenpolsteranordnung, wobei der U-Grund durch ein Rückenlehnenpolster und die U-Schenkel durch seitlich am Rückenlehnenpolster, insbesondere flügelartig angeordnete Seitenpolster gebildet werden. Dabei erstrecken sich diese Seitenpolster vorteilhafterweise bis zur Unterkante des Rückenlehnenpolsters bzw. bis zu dem Sitzteil.

[0020] Sowohl die Sitzpolsteranordnung als auch die Rückenlehnenpolsteranordnung kann aus mehreren Polsterelementen gebildet sein, wobei die einzelnen

Polsterelemente zur Bereitstellung der gewünschten Polsterfunktion, beispielsweise als Sitzpolster, Beckenpolster, Lendenpolster oder Kopfpolster, aus unterschiedlichen Materialien, beispielsweise aus Schaumstoffen unterschiedlicher Dichte, hergestellt sein können.

[0021] Es ist darüber hinaus von Vorteil, wenn das Sitzteil und/oder das Rückenlehnenteil und/oder deren Polsterelemente eine Anzahl Stabilisierungselemente zum Stabilisieren der Sitzposition eines Benutzers und/oder eine Anzahl Unterstützungselemente zum Unterstützen eines Benutzers in dessen Sitzposition aufweisen. Allen Stabilisierungs- und Unterstützungselementen ist dabei vorteilhafterweise gemein, daß durch sie keinerlei Fixierung des Spielers in dem E-Gaming-Sitz erfolgt, der Spieler also in seiner Beweglichkeit innerhalb des E-Gaming-Sitzes während des Sitzens nicht eingeschränkt ist.

[0022] Der erfindungsgemäße E-Gaming-Sitz zeichnet sich somit durch eine besondere Gestaltung des Rückenlehnteils, insbesondere der Rückenlehnenpolsteranordnung, zum Erreichen einer gewünschten Rückenlehnenergonomie, durch eine besondere Gestaltung des Sitzteils, insbesondere der Sitzpolsteranordnung, zum Erreichen einer gewünschten Sitzergonomie sowie durch eine besondere Funktionalität der Schwenkmechanik zum Erreichen einer gewünschten Schwenkbewegung der Sitz-Rückenlehnen-Kombination aus. Darüber hinaus kann der E-Gaming-Sitz zusätzliche Ausstattungsmerkmale aufweisen, wie sie für einen Spielesitz typisch sind, wie beispielsweise integrierte Lautsprecher, elektrische Anschlüsse, eine integrierte Beleuchtung und dergleichen mehr.

[0023] Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung wird nachfolgend anhand der Zeichnungen näher erläutert. Hierbei zeigen:

- Fig. 1 einen E-Gaming-Sitz in einer perspektivischer Ansicht,
- Fig. 2 den E-Gaming-Sitz aus Fig. 1 in einer Vorderansicht,
- Fig. 3 den E-Gaming-Sitz aus Fig. 1 in einer Draufsicht,
- Fig. 4 den E-Gaming-Sitz aus Fig. 1 in einer Seitenansicht,
- Fig. 5 den E-Gaming-Sitz aus Fig. 1 im Längsschnitt,
- Fig. 6 eine Schwenkmechanik mit montierter Sitzschale in einer unverschwenkten Ausgangsstellung,
- Fig. 7 die Schwenkmechanik aus Fig. 6 in einer vorderen Schwenkstellung,
- Fig. 8 die Schwenkmechanik aus Fig. 6 in einer hinteren Schwenkstellung.

[0024] Sämtliche Figuren zeigen die Erfindung nicht maßstabsgerecht, dabei lediglich schematisch und nur mit ihren wesentlichen Bestandteilen. Gleiche Bezugszeichen entsprechen dabei Elementen gleicher oder vergleichbarer Funktion.

[0025] Der E-Gaming-Sitz 1 umfaßt ein Sitzteil 2 und ein Rückenlehnenteil 3, die miteinander eine Sitz-Rü-

ckenlehnen-Kombination 4 bilden, sowie eine Schwenkmechanik 5, wobei die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 mit ihrem Sitzteil 2 mit der Schwenkmechanik 5 verbunden ist. Dabei kann die Schwenkmechanik 5 eine Mehrzahl von Schwenkstellungen einnehmen und die Schwenkmechanik 5 ist in jeder dieser Schwenkstellungen feststellbar, so daß der Spieler keine Kraft aufwenden muß, um die Schwenkmechanik 5 und damit die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 in der jeweiligen Schwenkstellung zu halten.

[0026] Die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 ist als Schalensitz ausgebildet, wobei zur Verwirklichung einer Verstellbarkeit des Rückenlehnteils 3 gegenüber dem Sitzteil 2 das Sitzteil 2 als eine erste Schale des Schalensitzes und das Rückenlehnenteil 3 als eine zweite Schale des Schalensitzes ausgebildet sind und die beiden Schalen schwenkbar miteinander verbunden sind. Die formsteifen Schalen 2, 3 sind, wie unten noch genauer erläutert, in ihren Konturen an den menschlichen Körper angepaßt und bestehen aus einem Kunststoffmaterial. Die Rückenlehnen-Schale 3 weist außerdem eine integrierte Kopfstütze 6 auf.

[0027] Sowohl das Sitzteil 2 als auch das Rückenlehnenteil 3 sind mit einer Anzahl Polsterelementen versehen. Die elastischen, aus Schaumstoff bestehenden Polsterelemente sind in die Schalen 2, 3 der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 eingesetzt und dort mit den Schalen 2, 3 lösbar verbunden.

[0028] Die Polsterelemente des Sitzteils 2 ergeben eine im Querschnitt im wesentlichen U-förmige Sitzpolsteranordnung 7, siehe Fig. 1, wobei der U-Grund durch ein Sitzpolster 8 und die U-Schenkel durch beidseitig am Sitzpolster 8 seitlich angeordnete Sitzpolsterwangen 9 gebildet werden. Ebenso ergeben die Polsterelemente des Rückenlehnteils 3 eine im Querschnitt im wesentlichen U-förmige Rückenlehnenpolsteranordnung 11, siehe Fig. 1, wobei der U-Grund durch ein Rückenlehnenpolster 12 und die U-Schenkel durch seitlich am Rückenlehnenpolster 12 flügelartig angeordnete Seitenpolster 13 gebildet werden. Dabei erstrecken sich diese Seitenpolster 13 bis zur Unterkante des Rückenlehnenpolsters 12 bzw. bis zu dem Sitzteil 2.

[0029] Sowohl die Sitzpolsteranordnung 7 als auch die Rückenlehnenpolsteranordnung 11 sind aus mehreren Polsterelementen gebildet, wobei die einzelnen Polsterelemente zur Bereitstellung der gewünschten Polsterfunktion, beispielsweise als Sitzpolster, Sitzpolsterwange, Becken- und Lendenpolster, Seitenpolster oder Kopfpolster, aus unterschiedlichen Materialien, beispielsweise aus Schaumstoffen unterschiedlicher Dichte, hergestellt sind.

[0030] Sowohl das Sitzteil 2 als auch das Rückenlehnenteil 3 bzw. deren Polsterelemente 7, 11 weisen Stabilisierungselemente zum Stabilisieren der Sitzposition eines Benutzers bzw. Unterstützungselemente zum Unterstützen eines Benutzers in dessen Sitzposition auf.

[0031] Die die Sitzpolsteranordnung 7 tragende Sitzschale 2 ist entsprechend des U-förmigen Querschnitts

der Sitzpolsteranordnung 7 ebenfalls U-förmig ausgeführt. Die wangenartigen, die U-Schenkel der Sitzschale 2 bildenden Seitenteile 14 dienen als Stabilisierungselemente, um die Sitzpolsteranordnung 7 umfassend zu halten und die Sitzposition des Spielers zu unterstützen.

[0032] Darüber hinaus weist die das Sitzpolster 8 tragenden Sitzplatte 15, welche den U-Grund der Sitzschale 2 bildet, auf ihrer Oberseite, dort mittig angeordnet, ein Stabilisierungselement in Gestalt einer nach vorn ansteigenden Rampe bzw. eines nach vorn ansteigenden Hügels 16 auf, der sich im besetzten Zustand zwischen den Beinen des Spielers befindet, siehe Fig. 5. Dieses auch unter der Bezeichnung Anti-Submarining bekannte Funktionselement dient dazu, in der vorderen Schwenkstellung ein Verrutschen des Spielers nach vorn bei vorgebeugter Sitzhaltung zu verhindern.

[0033] Zudem ist das Sitzpolster 8 derart ausgebildet, daß dessen Sitzfläche 17 von der Sitzpolstervorderkante 18 an über eine Länge von beispielsweise zwei Drittel bis drei Viertel des Sitzpolsters 8 leicht nach hinten abfällt, wodurch ein vorderer Sitzpolsterbereich 19 definiert wird, während der weitere, sich nach hinten anschließende hintere Sitzpolsterbereich 21 entweder keine Schräge aufweist oder wieder leicht ansteigt. Es ergibt sich derart in der hinteren Hälfte des Sitzpolsters 8 eine Sitzmulde 22, die als weiteres Stabilisierungselement dient, siehe Fig. 1 und 3.

[0034] Insgesamt wird damit eine Drei-Punkt-Stabilisierung im Bereich des Sitzteils 2 gebildet, die ein besonders sicheres Einhalten der gewählten Sitzhaltung unterstützt. Darüber hinaus zeichnet sich das Sitzteil 2 dadurch aus, daß das Sitzpolster 8 nach vorn über die Seitenteile 14 der Sitzschale hinausragt, so daß im unmittelbaren Bereich der Sitzpolstervorderkante 18 keine seitliche Begrenzung mehr vorhanden ist. Es verringert sich dadurch die Wahrscheinlichkeit des Entstehens von Druckstellen an den Außenseiten der Oberschenkel des Spielers oberhalb des Kniebereiches. Zusätzlich ist eine sich an die Beinform anschmiegende, abgerundete und nach vorn abfallende Sitzpolstervorderkante 18 vorgesehen. Diese ausgeprägte Knierolle verhindert Druckstellen in den Kniekehlen.

[0035] Das Rückenlehnteil 3 zeichnet sich neben den Seitenwangen 13 zur Stabilisierung und Führung insbesondere des Schulterbereiches und der seitlichen Bereiche des Oberkörpers des Spielers durch eine ausgeprägte Lendenunterstützung in Form eines im Lumbalbereich nach vorn herausragenden Polsterbereiches 23 aus, siehe Fig. 2 und 5. Es versteht sich von selbst, daß die verschiedenen Polster Elemente der Sitzpolsteranordnung 7 sowie der Rückenlehnenpolsteranordnung 11 mit die Polsterung verändernden Verstellelementen versehen sein können, beispielsweise mit Verstellelementen zum Verändern der Position und/oder Form der Lendenunterstützung.

[0036] Die Schwenkmechanik 5 weist einen auf einer Stuhlsäule 24 (in Fig. 5 angedeutet) platzierbaren, nicht verschwenkbaren Basisträger 25 und einen gegenüber

dem Basisträger 25 verschwenkbaren Sitzträger 26 auf, wobei das Sitzteil 2 der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 auf dem Sitzträger 26 angeordnet und mit dem Sitzträger 26 schwenkbar verbunden ist. Bei der Schwenkmechanik 5 handelt es sich um eine modifizierte bzw. ergänzte Bürostuhlmechanik auf Basis einer Viergelenkkoppel. Eine besonders geeignete Koppelgeometrie und eine daraus resultierende Schwenkbewegung in Stuhllängsrichtung 27 werden in einer bevorzugten Ausführungsform der Erfindung durch die nachfolgend beschriebene Konfiguration erzielt. Die gesamte Schwenkmechanik 5 ist dabei bezüglich ihrer Mittellängsebene, was die eigentliche Kinematik betrifft, spiegelsymmetrisch aufgebaut. Insoweit ist bei dieser Beschreibung immer von beiderseits paarweise vorhandenen Konstruktionselementen auszugehen.

[0037] Ein vorderer Bereich des Basisträgers 25 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsfesten ersten Schwenkachse 28 mit einem ersten Koppellement 29 verbunden. Das erste Koppellement 29 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsveränderlichen zweiten Schwenkachse 31 mit einem vorderen Bereich des Sitzträgers 26 verbunden. Ein in Stuhllängsrichtung 27 gesehen hinter der ersten Schwenkachse 28 gelegener Bereich des Basisträgers 25 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsfesten dritten Schwenkachse 32 mit einem zweiten Koppellement 33 verbunden. Das zweite Koppellement 33 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsveränderlichen vierten Schwenkachse 34 mit einem hinteren Bereich des Sitzträgers 26 verbunden, wobei die dritte Schwenkachse 32 in Stuhllängsrichtung 27 gesehen vor einer am Basisträger 25 vorgesehenen Aufnahmeöffnung (Konusaufnahme) 35 für die Stuhlsäule 24 und die vierte Schwenkachse 34 in allen Schwenkpositionen der Schwenkmechanik 5 hinter der Aufnahmeöffnung 35 angeordnet ist.

[0038] Das zweite Koppellement 33 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsveränderlichen fünften Schwenkachse 36 zugleich mit einem in Stuhllängsrichtung 27 gesehen hinteren Bereich des Sitzteils 2 der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 verbunden, wobei die fünfte Schwenkachse 36 in Stuhllängsrichtung 27 in allen Schwenkpositionen der Schwenkmechanik 5 hinter der vierten Schwenkachse 34 angeordnet ist. Ein in Stuhllängsrichtung 27 gesehen vorderer Bereich des Sitzträgers 26 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsveränderlichen sechsten Schwenkachse 37 mit einem dritten Koppellement 38 verbunden. Das dritte Koppellement 38 ist unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufenden, ortsveränderlichen siebenten Schwenkachse 39 mit einem in Stuhllängsrichtung 27 gesehen vor der fünften Schwenkachse 36 liegenden Bereich des Sitzteils 2 der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 verbunden. In dem gezeigten Beispiel sind die zweite Schwenkachse 31 und die sechs-

te Schwenkachse 37 identisch, wodurch sich der Konstruktionsaufwand verringert.

[0039] Die Ankopplung der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 an die als Unterbau verwendete Bürostuhlmechanik 5 erfolgt durch Ergänzung eines zusätzlichen Koppellements, hier des dritten Koppellements 38, im vorderen Bereich der Mechanik 5 zur Verbindung der Mechanik 5 mit der Sitzschale 2 in einem vorderen Bereich sowie durch eine geänderte Form und Funktion des zweiten Koppellements 33, welches sich jetzt zur Verbindung der Mechanik 5 mit der Sitzschale 2 in einem hinteren Bereich weiter nach hinten erstreckt.

[0040] Mit Hilfe dieser Schwenkmechanik 5 können verschiedene Schwenkstellungen verwirklicht werden.

[0041] Eine mittlere Schwenkstellung der Mechanik 5 ist in den Fig. 1 bis 6 illustriert. In dieser Schwenkstellung, bei welcher die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 einen Neigungswinkel von ca. 0° aufweist, kann der Spieler ohne Kraftaufwand eine mittlere Sitzhaltung einhalten, bei welcher der Spieler aufrecht sitzt (Torsowinkel ca. 0°). Eine vordere Schwenkstellung ist in Fig. 7 illustriert. In dieser Schwenkstellung, bei welcher die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 einen Neigungswinkel von ca. +3° aufweist, kann der Spieler ohne Kraftaufwand eine vorgebeugte Sitzhaltung einhalten, bei welcher der Spieler nach vorn geneigt ist (Torsowinkel z.B. +8°). Eine hintere Schwenkstellung ist in Fig. 8 illustriert. In dieser Schwenkstellung, bei welcher die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 einen Neigungswinkel von ca. -18° aufweist, kann der Spieler ohne Kraftaufwand eine zurückgelehnte Sitzhaltung einhalten, bei welcher der Spieler nach hinten geneigt ist (Torsowinkel z.B. -14°).

[0042] Durch die Anbindung eines hinteren Bereiches des Sitzteils 2 der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 an das zweite Koppellement 33 mittels der fünften Schwenkachse 36, die in Sitzlängsrichtung 27 gesehen deutlich hinter der vierten Schwenkachse 34 liegt, wird der effektive Hebelarm für das Verschwenken der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 verlängert, so daß die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 im Vergleich zu der eigentlichen Schwenkmechanik 5 eine stärkere Schwenkbewegung vollführt. Mit anderen Worten wird der durch die Betätigung der Schwenkmechanik 5 hervorgerufene Effekt verstärkt. Dies betrifft sowohl den rotatorischen Anteil als auch den translatorischen Anteil der Schwenkbewegung. In dem in den Fig. 6 bis 8 illustrierten Beispiel beträgt die Neigung der Schwenkmechanik 5, genauer gesagt die Neigung des Sitzträgers 26 der Schwenkmechanik 5, in der vorderen Schwenkstellung 2,5° aus der waagerechten Ausgangsstellung nach vorn, während die Neigung der gelenkig mit dem Sitzträger 26 verbundenen Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 in der vorderen Schwenkstellung der Schwenkmechanik 5 stärker ist, nämlich 3° nach vorn beträgt, siehe Fig. 7. In der hinteren Schwenkstellung, siehe Fig. 8, beträgt die Neigung des Sitzträgers 26 lediglich 12° nach hinten, während die Neigung der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 aus der waagerechten Ausgangsstellung

nach hinten 18° beträgt.

[0043] Mit Hilfe des verwendeten Viergelenkkoppelprinzips läßt sich der Sitzträger 26 und damit die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 besonders präzise auf einer gewünschten Bahn führen, insbesondere dann, wenn die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 aufgrund einer Anlehnbewegung eines Spielers an das Rückenlehnenenteil 3 eine Bewegung des Sitzteils 2 und damit des Sitzträgers 26 der Schwenkmechanik 5 induziert. Da die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 mit aus dem Bürostuhlbereich bekannten Schwenkmechaniken 5 kombiniert werden kann, welche zu diesem Zweck nur geringfügig modifiziert bzw. ergänzt werden müssen, kann auf aufwendigere und teure Lösungen zur Bereitstellung eines vollwertigen E-Gaming-Stuhles verzichtet werden.

[0044] Die Schwenkmechanik 5 umfaßt außerdem einen Federmechanismus (nicht dargestellt) mit wenigstens einem Federelement, das einen vorderen Bereich des Basisträgers 25 mit dem zweiten Koppellement 33 verbindet, dort hinter der dritten Schwenkachse, von dieser beabstandet angebracht. Dieses wenigstens eine Federelement unterstützt den Bewegungsablauf des Sitzträgers 26. Dabei handelt es sich vorzugsweise um eine Zugfeder, mit deren Hilfe der Schwenkwiderstand des Sitzträgers 26 und damit der Schwenkwiderstand der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 eingestellt bzw. beeinflußt werden kann. Der Federmechanismus verhindert darüber hinaus, daß der Sitzträger 26 und damit die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 unkontrolliert nach hinten kippt sowie gewährleistet ein sicheres Zurückholen des Sitzträgers 26 und damit der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 aus einer nach hinten verschwenkten Stellung in die Ausgangsstellung, sobald der Spieler das Rückenlehnenenteil 3 nicht mehr belastet bzw. die Arretierung der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 löst.

[0045] Zur Arretierung der Schwenkstellungen sind dem Fachmann verschiedene Maßnahmen bekannt. Die Arretierung erfolgt vorzugsweise durch eine an der Schwenkmechanik 5 angreifende, bzw. innerhalb der Schwenkmechanik 5 realisierte Feststelleinrichtung. Eine solche Einrichtung ist in den meisten Bürostuhlmechaniken bereits vorhanden. In dem gezeigten Beispiel greift ein mit Hilfe einer Betätigungseinrichtung, beispielsweise eines Handgriffs (nicht abgebildet), von dem Spieler betätigbarer Rastkeil (nicht abgebildet) in dafür vorgesehene Aufnahmeöffnungen 41 in dem zweiten Koppellement 33 ein. In den Fig. 5 bis 7 sind jeweils die drei in dem zweiten Koppellement 33 vorhandenen Aufnahmeöffnungen 41 zur Arretierung der vorderen, mittleren und hinteren Schwenkstellung dargestellt.

[0046] Alternativ kann die Arretierung aber auch durch ein Festlegen der Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 in bestimmten Schwenkstellungen erfolgen, zu welchem Zweck die Sitz-Rückenlehnen-Kombination 4 mit einer entsprechenden Feststelleinrichtung versehen ist. Der Rückenlehnenenteil 3 läßt sich relativ zu dem Sitzteil 2 um eine quer zu der Stuhllängsrichtung 27 verlaufende Schwenkachse 42 verschwenken, zu welchem Zweck

das Rückenlehnenteil 3 mit dem Sitzteil 2, genauer gesagt die beiden Schalen, über eine nicht näher dargestellte Schwenkvorrichtung 43 miteinander verbunden ist, siehe Fig. 5. Die Schwenkvorrichtung 43 kann dabei ein stufenloses Einstellen der Neigung des Rückenlehnenteils 3 relativ zu dem Sitzteil 2 ermöglichen. Je nach den persönlichen Vorlieben und/oder den körperlichen Besonderheiten des Spielers kann dieser damit zusätzlich zu der Einstellung und Arretierung der Schwenkstellungen, die jeweils bereits eine bestimmte Neigung des Rückenlehnenteils 3 zur Folge haben, diese Neigung individuell einstellen und verändern. Der somit geschaffene E-Gaming-Sitz 1 läßt sich auf diese Weise in eine große Anzahl von Sitzpositionen bringen, die nahezu jede erdenkliche Stellung des Rückenlehnenteils 3, kombiniert mit einer ausgewählten Neigung des Sitzteils 2, ermöglicht.

[0047] Weitere Ausstattungsmerkmale des E-Gaming-Sitzes 1, wie beispielsweise integrierte Lautsprecher, elektrische Anschlüsse, eine integrierte Beleuchtung und dergleichen, sind aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht abgebildet.

[0048] Ein E-Gaming-Stuhl weist eine vorzugsweise höhenverstellbare Stuhlsäule 24 mit einer Gasfeder auf (nicht dargestellt). Am bodenseitigen Ende ist die Stuhlsäule 24 mit einer Standvorrichtung (nicht dargestellt) verbunden, beispielsweise mit einem Stuhlkreuz, an dem sich Rollen befinden zum Verfahren des Stuhles auf dem Boden. Der E-Gaming-Sitz 1 wird mit seiner Konusaufnahme 35 auf diese Stuhlsäule 24 aufgesetzt.

Bezugszeichenliste

[0049]

1	E-Gaming-Sitz	
2	Sitzteil, erste Schale, Sitzschale	
3	Rückenlehnteil, zweite Schale, Rückenlehnen-schale	
4	Sitz-Rückenlehnen-Kombination	40
5	Schwenkmechanik	
6	Kopfstütze	
7	Sitzpolsteranordnung	
8	Sitzpolster	
9	Sitzpolsterwange	45
10	(frei)	
11	Rückenlehnenpolsteranordnung	
12	Rückenlehnenpolstert	
13	Seitenpolster	
14	Seitenteil	50
15	Sitzplatte	
16	Hügel	
17	Sitzfläche	
18	Sitzpolstervorderkante	
19	vorderer Sitzpolsterbereich	55
20	(frei)	
21	hinterer Sitzpolsterbereich	
22	Sitzmulde	

23	Lumbalstütze
24	Stuhlsäule
25	Basisträger
26	Sitzträger
5 27	Sitzlängsrichtung
28	erste Schwenkachse
29	erstes Koppelement
30	(frei)
31	zweite Schwenkachse
10 32	dritte Schwenkachse
33	zweites Koppelement
34	vierte Schwenkachse
35	Konusaufnahme
36	fünfte Schwenkachse
15 37	sechste Schwenkachse
38	drittes Koppelement
39	siebente Schwenkachse
40	(frei)
41	Aufnahmeöffnung
20 42	Schwenkachse
43	Schwenkvorrichtung

Patentansprüche

1. E-Gaming-Sitz (1),

mit einem Sitzteil (2) und einem Rückenlehnen-teil (3), die miteinander eine Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) bilden, wobei die Sitz-Rücken-lehnen-Kombination (4) als Schalensitz ausge-bildet ist, wobei das Sitzteil (2) als eine erste Schale des Schalensitzes und das Rückenleh-nenteil (3) als eine zweite Schale des Schalen-sitzes ausgebildet sind und die beiden Schalen (2, 3) schwenkbar miteinander verbunden sind, wobei sich das Rückenlehnteil (3) relativ zu dem Sitzteil (2) um eine quer zu der Stuhl-längs-richtung (27) verlaufende Schwenkachse (42) verschwenken läßt, zu welchem Zweck das Rü-ckenlehnteil (3) mit dem Sitzteil (2) über eine Schwenkvorrichtung (43) miteinander verbun-den ist, die ein Einstellen der Neigung des Rü-ckenlehnteils (3) relativ zu dem Sitzteil (2) er-möglicht, und mit einer Schwenkmechanik (5), wobei die Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) mit ihrem Sitzteil (2) mit der Schwenkmechanik (5) verbunden ist, wobei die Schwenkmechanik (5) eine Mehrzahl von Schwenkstellungen ein-nehmen kann und die Schwenkmechanik (5) in jeder dieser Schwenkstellungen feststellbar ist, wobei die Einstellbarkeit der Neigung des Rü-ckenlehnteils (3) relativ zu dem Sitzteil (2) un-abhängig von der Schwenkstellung der Schwenkmechanik (5) und damit unabhängig von der Schwenkstellung der Sitz-Rückenleh-nen-Kombination (4) ist.

2. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 1,
wobei die Mehrzahl der Schwenkstellungen wenigstens die folgenden Schwenkstellungen umfaßt: eine mittlere Schwenkstellung, in der sich die Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) in einer unverschwenkten Ausgangsstellung befindet, eine in Sitzlängsrichtung (27) gesehen vordere Schwenkstellung, in der die Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) relativ zu der Ausgangsstellung nach vorn geneigt ist, und eine in Sitzlängsrichtung (27) gesehen hintere Schwenkstellung, in der die Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) relativ zu der Ausgangsstellung nach hinten geneigt ist.
3. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 1 oder 2, wobei die Stellung des Rückenlehnteils (3) relativ zu dem Sitzteil (2) stufenlos veränderbar ist.
4. E-Gaming-Sitz (1) nach einem der Ansprüche 1 bis 3,

wobei sowohl das Sitzteil (2) als auch das Rückenlehnteil (3) mit einer Anzahl Polsterelementen versehen sind,
wobei die Polsterelemente des Sitzteils (2) eine im Querschnitt im wesentlichen U-förmige Sitzpolsteranordnung (7) ergeben, wobei der U-Grund durch ein Sitzpolster (8) und die U-Schenkel durch seitlich am Sitzpolster (8) angeordnete Sitzpolsterwangen (9) gebildet werden und/oder
wobei die Polsterelemente des Rückenlehnteils (3) eine im Querschnitt im wesentlichen U-förmige Rückenlehnenpolsteranordnung (11) ergeben, wobei der U-Grund durch ein Rückenlehnenpolster (12) und die U-Schenkel durch seitlich am Rückenlehnenpolster (12) angeordnete Seitenpolster (13) gebildet werden.

5. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 4, wobei das Sitzteil (2) und/oder das Rückenlehnteil (3) und/oder deren Polsterelemente (7, 11) eine Anzahl Stabilisierungselemente zum Stabilisieren der Sitzposition eines Benutzers und/oder eine Anzahl Unterstützungselemente zum Unterstützen eines Benutzers in dessen Sitzposition aufweisen.
6. E-Gaming-Sitz (1) nach einem der Ansprüche 1 bis 5, wobei die Schwenkmechanik (5) einen auf einer Stuhlsäule (24) platzierbaren, feststehenden Basisträger (25) und einen gegenüber dem Basisträger (25) verschwenkbaren Sitzträger (26) aufweist und das Sitzteil (2) der Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) mit dem Sitzträger (26) der Schwenkmechanik (5) schwenkbar verbunden ist.

7. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 6,

wobei der Basisträger (25) der Schwenkmechanik (5) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsfesten ersten Schwenkachse (28) mit einem ersten Koppellement (29) verbunden ist, welches erste Koppellement (29) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsveränderlichen zweiten Schwenkachse (31) mit dem Sitzträger (26) der Schwenkmechanik (5) verbunden ist, und wobei der Basisträger (25) der Schwenkmechanik (5) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsfesten dritten Schwenkachse (32) mit einem zweiten Koppellement (33) verbunden ist, welches zweite Koppellement (33) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsveränderlichen vierten Schwenkachse (34) mit dem Sitzträger (26) der Schwenkmechanik (5) verbunden ist.

8. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 7,

wobei das zweite Koppellement (33) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsveränderlichen fünften Schwenkachse (36) zugleich mit dem Sitzteil (2) der Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) verbunden ist, und wobei der Sitzträger (26) der Schwenkmechanik (5) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsveränderlichen sechsten Schwenkachse (37) mit einem dritten Koppellement (38) verbunden ist, welches dritte Koppellement (38) unter Ausbildung einer quer zu der Stuhllängsrichtung (27) verlaufenden, ortsveränderlichen siebenten Schwenkachse (39) mit dem Sitzteil (2) der Sitz-Rückenlehnen-Kombination (4) verbunden ist.

9. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 8, wobei die fünfte Schwenkachse (36) in Stuhllängsrichtung (27) gesehen hinter der vierten Schwenkachse (34) liegt.
10. E-Gaming-Sitz (1) nach Anspruch 8 oder 9, wobei die zweite Schwenkachse und die sechste Schwenkachse identisch sind.
11. Stuhl mit einem E-Gaming-Sitz (1) nach einem der Ansprüche 1 bis 10.

Claims

1. E-gaming seat (1), including
a seat portion (2) and a backrest portion (3) forming together a seat-backrest combination (4),

- wherein the seat-backrest combination (4) is formed as a bucket seat, wherein the seat portion (2) is formed as a first shell of the bucket seat and the backrest portion (3) is formed as a second shell of the bucket seat and both of the shells (2, 3) are pivotally connected to each other, wherein the backrest portion (3) is pivotable relative to the seat portion (2) about a pivotal axis (42) extending transversal to the longitudinal direction (27) of the seat, for which purpose the backrest portion (3) and the seat portion (2) are connected to each other via a pivoting device (43) allowing to adjust the inclination of the backrest portion (3) relative to the seat portion (2), and a pivoting mechanism (5), wherein the seat-backrest combination (4) is connected, with the seat portion (2) thereof, to the pivoting mechanism (5), wherein the pivoting mechanism (5) allows taking up a plurality of pivoting positions, and wherein the pivoting mechanism (5) is fixable in each of these pivoting positions, wherein the adjustability of the inclination of the backrest portion (3) relative to the seat portion (2) is independent from the pivoting position of the pivoting mechanism (5), and thus independent from the pivoting position of the seat-backrest combination (4).
2. E-gaming seat (1) of claim 1, wherein the plurality of pivoting positions includes at least the following pivoting positions: a central pivoting position in which the seat-backrest combination (4) is in a non-pivoted home position, a, when viewed in the longitudinal direction (27) of the seat, front pivoting position in which the seat-backrest combination (4) is inclined forward relative to the home position, and a, when viewed in the longitudinal direction (27) of the seat, back pivoting position in which the seat-backrest combination (4) is inclined backward relative to the home position.
3. E-gaming seat (1) of claim 1 or 2, wherein the position of the backrest portion (3) relative to the seat portion (2) is continuously adjustable.
4. E-gaming seat (1) of any of claims 1 to 3, wherein the seat portion (2) and the backrest portion (3) are both provided with a number of cushion elements, wherein the cushion elements of the seat portion (2) form a, in cross section substantially U-shaped, seat-cushion arrangement (7), wherein the U-base is formed by a seat cushion (8) and the U-legs are formed by seat-cushion sidewalls (9) arranged laterally to the seat cushion (8) and/or wherein the cushion elements of the backrest portion (3) form a, in cross section substantially U-shaped, backrest-cushion arrangement (11), wherein the U-base is formed by a backrest cushion (12) and the U-legs are formed by side cushions (13) arranged laterally to the backrest cushion (12).
5. E-gaming seat (1) of claim 4, wherein the seat portion (2) and/or the backrest portion (3) and/or the cushion elements (7, 11) thereof comprise a number of stabilizing elements for stabilizing the seat position of a user, and/or a number of supporting elements for supporting a user in his/her seat position.
6. E-gaming seat (1) of any of claims 1 to 5, wherein the pivoting mechanism (5) comprises a base carrier (25), fixedly placable on a seat column (24), and a seat carrier (26) pivotal relative to the base carrier (25), and the seat portion (2) of the seat-backrest combination (4) is connected pivotally to the seat carrier (26) of the pivoting mechanism (5).
7. E-gaming seat (1) of claim 6, wherein the base carrier (25) of the pivoting mechanism (5), upon forming a spatially-fixed first pivoting axis (28) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is connected to a first coupling element (29), which first coupling element (29), upon forming a spatially-variable second pivoting axis (31) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is connected to the seat carrier (26) of the pivoting mechanism (5), wherein the base carrier (25) of the pivoting mechanism (5), upon forming a spatially-fixed third pivoting axis (32) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is connected to a second coupling element (33), which second coupling element (33), upon forming a spatially-variable fourth pivoting axis (34) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is connected to the seat carrier (26) of the pivoting mechanism (5).
8. E-gaming seat (1) of claim 7, wherein the second coupling element (33), upon forming a spatially-variable fifth pivoting axis (36) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is also connected to the seat portion (2) of the seat-backrest combination (4), and wherein the seat carrier (26) of the pivoting

mechanism (5), upon forming a spatially-variable sixth pivoting axis (37) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is connected to a third coupling element (38), which third coupling element (38), upon forming a spatially-variable seventh pivoting axis (39) extending transversally to the longitudinal direction (27) of the seat, is connected to the seat portion (2) of the seat-backrest combination (4).

9. E-gaming seat (1) of claim 8, wherein the fifth pivotal axis (36) is located, when viewed in the longitudinal direction (27) of the seat, behind the fourth pivoting axis (34).
10. E-gaming seat (1) of claim 8 or 9, wherein the second pivotal axis and the sixth pivotal axis are identical.
11. Chair including an E-gaming seat (1) of any of claims 1 to 10.

Revendications

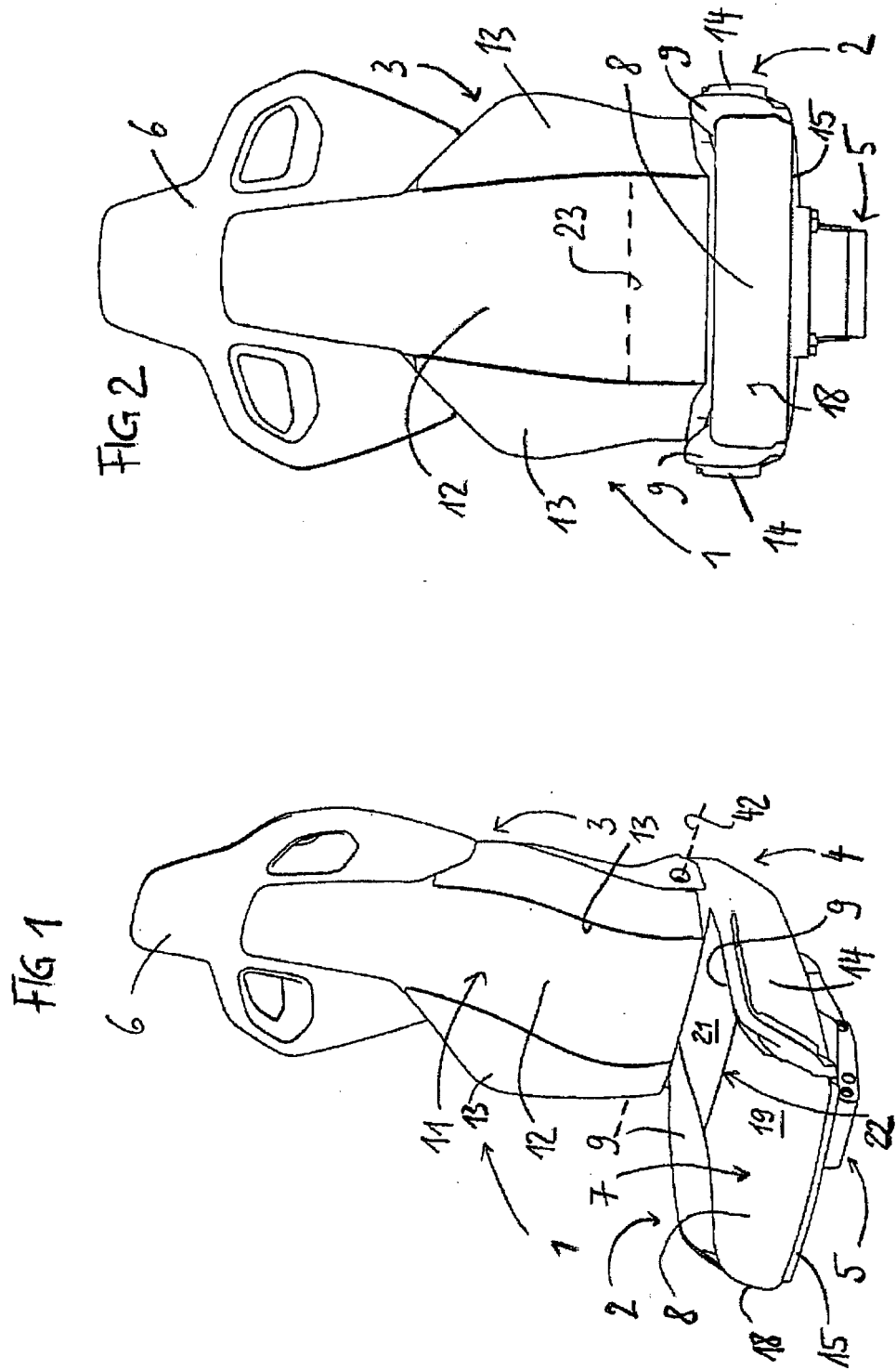
1. Siège de jeu en ligne (1),

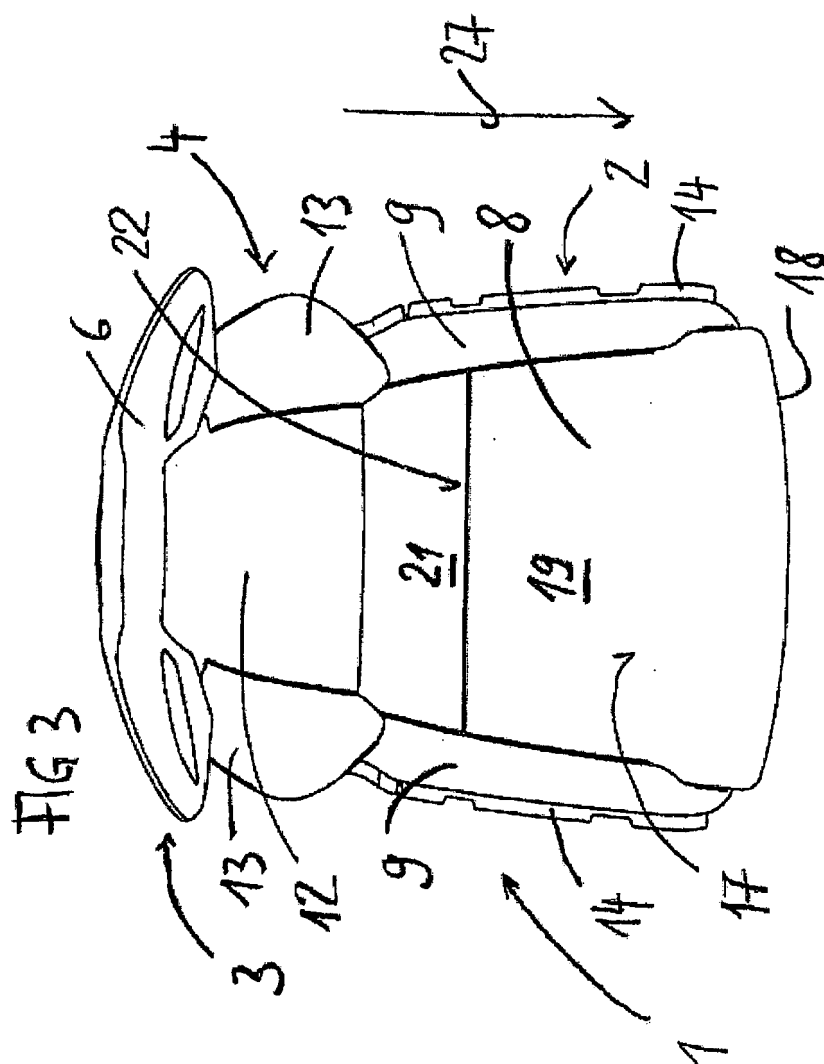
comportant une partie formant assise (2) et une partie formant dossier (3) qui forment conjointement une combinaison assise/dossier (4), la combinaison assise/dossier (4) étant réalisée sous forme de siège-baquet, la partie formant assise (2) étant réalisée sous la forme d'une première coque du siège-baquet et la partie formant dossier (3) étant réalisée sous la forme d'une deuxième coque du siège-baquet et les deux coques (2, 3) étant reliées l'une à l'autre de manière pivotante, la partie formant dossier (3) pouvant pivoter par rapport à la partie formant assise (2) autour d'un axe de pivotement (42) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27), et pour cela la partie formant dossier (3) et la partie formant assise (2) étant reliées l'une à l'autre par le biais d'un dispositif de pivotement (43) qui permet un réglage de l'inclinaison de la partie formant dossier (3) par rapport à la partie formant assise (2), et comportant un mécanisme de pivotement (5), la combinaison assise/dossier (4) étant reliée, par sa partie formant assise (2), au mécanisme de pivotement (5), le mécanisme de pivotement (5) pouvant adopter une pluralité de positions de pivotement et le mécanisme de pivotement (5) pouvant être bloqué dans chacune de ces positions de pivotement, l'aptitude au réglage de l'inclinaison de la partie formant dossier (3) par rapport à la partie formant assise (2) étant indépendante de la posi-

tion de pivotement du mécanisme de pivotement (5) et par conséquent indépendante de la position de pivotement de la combinaison assise/dossier (4).

2. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 1, la pluralité de positions de pivotement comportant au moins les positions de pivotement suivantes : une position de pivotement centrale, dans laquelle la combinaison assise/dossier (4) se trouve dans une position de départ non pivotée, une position de pivotement avant vue dans la direction longitudinale de siège (27), dans laquelle la combinaison assise/dossier (4) est inclinée vers l'avant par rapport à la position de départ, et une position de pivotement arrière vue dans la direction longitudinale de siège (27), dans laquelle la combinaison assise/dossier (4) est inclinée vers l'arrière par rapport à la position de départ.
3. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 1 ou 2, la position de la partie formant dossier (3) par rapport à la partie formant assise (2) pouvant être modifiée en continu.
4. Siège de jeu en ligne (1) selon l'une des revendications 1 à 3,
 - à la fois la partie formant assise (2) et la partie formant dossier (3) étant dotées d'un nombre d'éléments de rembourrage, les éléments de rembourrage de la partie formant assise (2) produisant un ensemble de rembourrage d'assise (7) sensiblement en forme de U en section transversale, la base du U étant formée par un rembourrage d'assise (8) et les branches du U étant formées par des joues de rembourrage d'assise (9) disposées latéralement au niveau du rembourrage d'assise (8) et/ou les éléments de rembourrage de la partie formant dossier (3) produisant un ensemble de rembourrage de dossier (11) sensiblement en forme de U en section transversale, la base du U étant formée par un rembourrage de dossier (12) et les branches du U étant formées par des rembourrages latéraux (13) disposés latéralement au niveau du rembourrage de dossier (12).
5. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 4, la partie formant assise (2) et/ou la partie formant dossier (3) et/ou leurs éléments de rembourrage (7, 11) comprenant un nombre d'éléments de stabilisation servant à stabiliser la position d'assise d'un utilisateur et/ou un nombre d'éléments de support servant à supporter un utilisateur dans sa position d'assise.

6. Siège de jeu en ligne (1) selon l'une des revendications 1 à 5,
le mécanisme de pivotement (5) comprenant un support de base (25) fixe pouvant être placé sur une colonne de chaise (24) et un support d'assise (26) pivotant par rapport au support de base (25) et la partie formant assise (2) de la combinaison assise/dossier (4) étant reliée de manière pivotante au support d'assise (26) du mécanisme de pivotement (5). 5 10
7. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 6,
le support de base (25) du mécanisme de pivotement (5) étant relié à un premier élément d'accouplement (29) en formant un premier axe de pivotement fixe (28) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27), lequel premier élément d'accouplement (29) est relié au support d'assise (26) du mécanisme de pivotement (5) en formant un deuxième axe de pivotement mobile (31) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27), 15 20
et le support de base (25) du mécanisme de pivotement (5) étant relié à un deuxième élément d'accouplement (33) en formant un troisième axe de pivotement fixe (32) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27), lequel deuxième élément d'accouplement (33) est relié au support d'assise (26) du mécanisme de pivotement (5) en formant un quatrième axe de pivotement mobile (34) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27). 25 30 35
8. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 7, le deuxième élément d'accouplement (33) étant relié en même temps à la partie formant assise (2) de la combinaison assise/dossier (4) en formant un cinquième axe de pivotement mobile (36) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27), et le support d'assise (26) du mécanisme de pivotement (5) étant relié à un troisième élément d'accouplement (38) en formant un sixième axe de pivotement mobile (37) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27), lequel troisième élément d'accouplement (38) est relié à la partie formant assise (2) de la combinaison assise/dossier (4) en formant un septième axe de pivotement mobile (39) s'étendant transversalement à la direction longitudinale de chaise (27). 40 45 50
9. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 8, le cinquième axe de pivotement (36) se situant derrière le quatrième axe de pivotement (34) vu dans la direction longitudinale de chaise (27). 55
10. Siège de jeu en ligne (1) selon la revendication 8 ou 9, le deuxième axe de pivotement et le sixième axe de pivotement étant identiques.
11. Chaise comportant un siège de jeu en ligne (1) selon l'une des revendications 1 à 10.





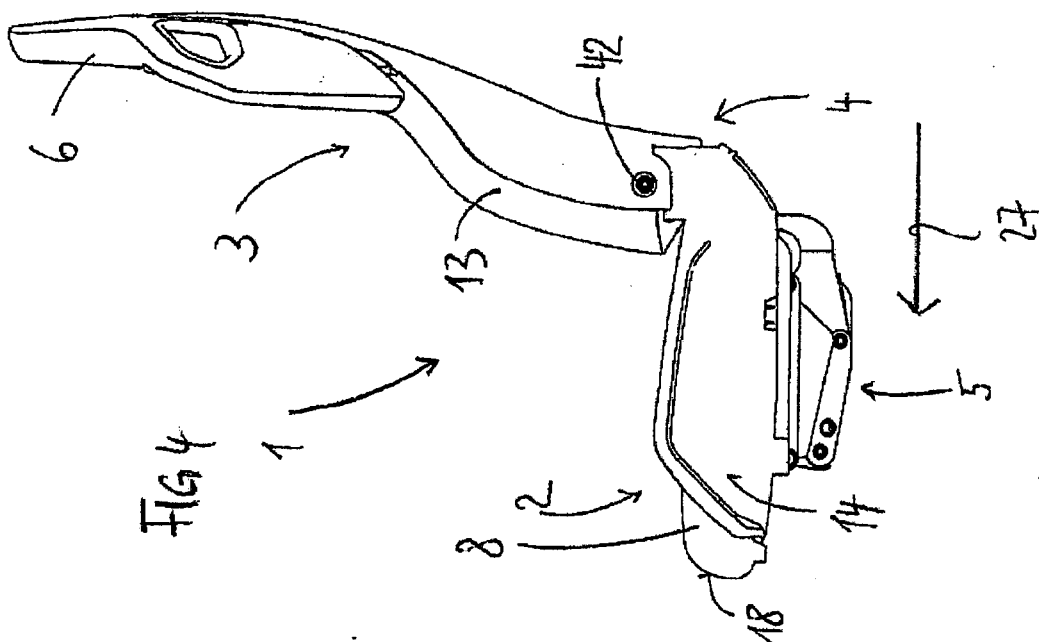
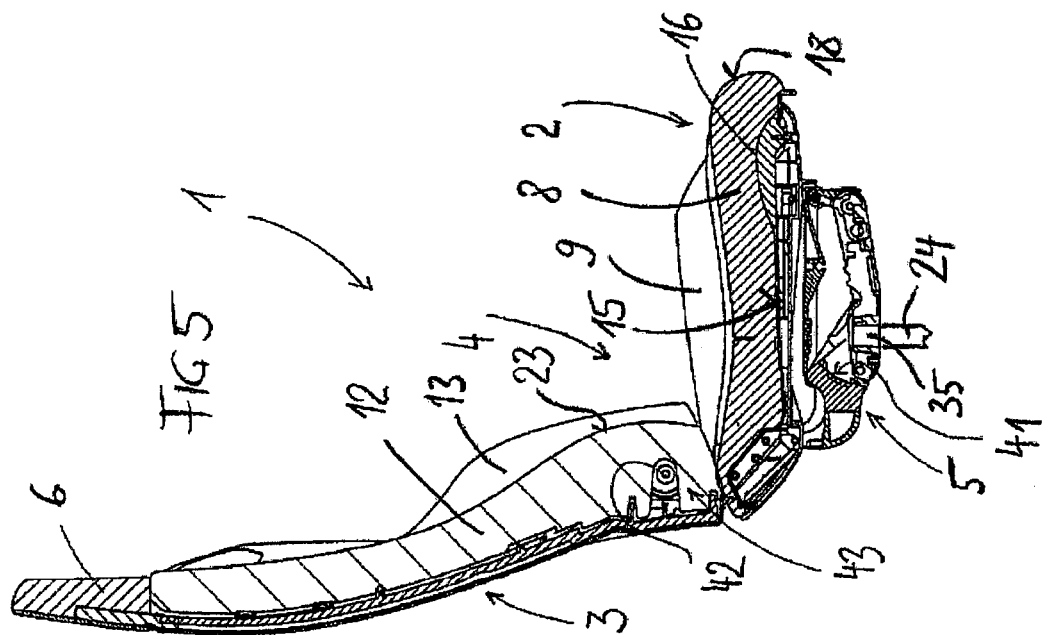


FIG 6

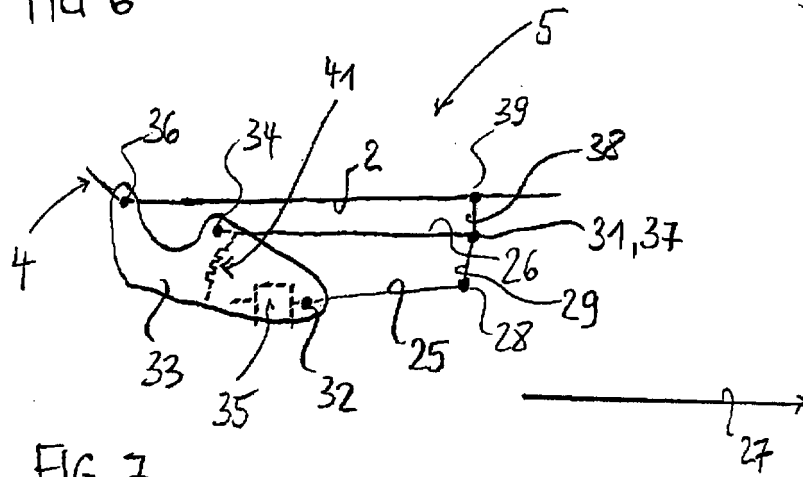


FIG 7

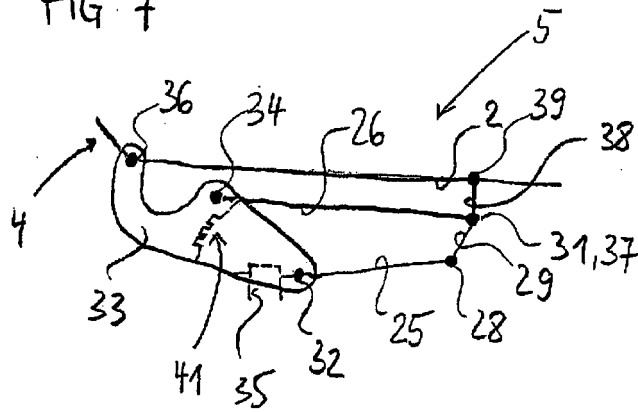
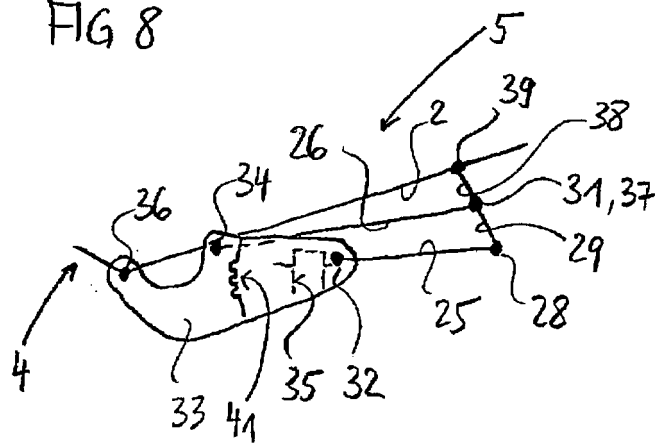


FIG 8



IN DER BESCHREIBUNG AUFGEFÜHRTE DOKUMENTE

Diese Liste der vom Anmelder aufgeführten Dokumente wurde ausschließlich zur Information des Lesers aufgenommen und ist nicht Bestandteil des europäischen Patentdokumentes. Sie wurde mit größter Sorgfalt zusammengestellt; das EPA übernimmt jedoch keinerlei Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen.

In der Beschreibung aufgeführte Patentdokumente

- EP 2233044 A1 [0005]