

UŽITNÝ VZOR

(11) Číslo dokumentu:

14797

(13) Druh dokumentu: **U1**

(51) Int. Cl.⁷:

A 63 F 9/02

A 63 F 9/00

A 63 F 7/20

A 63 F 7/22

A 63 F 7/00

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLVÉHO
VLASTNICTVÍ

(21) Číslo přihlášky: **2004 - 15795**

(22) Přihlášeno: **09.09.2004**

(47) Zapsáno: **11.10.2004**

(73) Majitel:

Kvapil Jan, Dačice, CZ

Stehno Zdeněk Ing., Pardubice, CZ

(72) Původce:

Kvapil Jan, Dačice, CZ

Stehno Zdeněk Ing., Pardubice, CZ

(54) Název užitého vzoru:

Společenská hra

CZ 14797 U1

Společenská hra

Oblast techniky

- Technické řešení se týká společenské hry, která je založena na uplatnění kombinačních a odhadovacích schopností účastníků spolu s motorickou synchronizací a která sestává z přenosné vodorovné hrací plochy a omezeného počtu barevně rozlišených hracích prvků ve tvaru šipek.

Dosavadní stav techniky

- Dosud je známa celá řada provedení společenských her, založených na vrhání hracích prvků na terč a u kterých je vyžadováno použití kombinačních a odhadovacích schopností hráčů, kteří současně využívají duševní a motorickou synchronizaci a fyzickou pohybovou zdatnost. Patří k nim i hra spočívající ve vrhání šipek na stěnový terč, při které je nejvyšší bodování založeno na umístění šipky do středu terče. Šipky jsou opatřeny ve většině případů kovovými hroty, které umožňují stabilizaci šipky po hodu v tělese terče.

Nevýhodou tohoto typu hry je vysoká pravděpodobnost úrazu, jelikož při hře jsou šipky vrhány otevřeným prostorem a může nastat střet ostrého hrotu letící šipky s hráčem nebo přihlížejícím.

15 Podstata technického řešení

Účelem tohoto technického řešení je především vytvoření takové hry, která by jednoduchým způsobem umožňovala vrhání hracích šipek na terč, avšak v bezpečnějším provedení splňujícím jak původní pravidla soutěže, tak umožňující i rozšířené možnosti soutěže podle nových pravidel.

- Shora uvedené nedostatky ve velké míře odstraňuje a účel technického řešení splňuje společenská hra, sestávající z vodorovně uspořádané hrací plochy hry a vrhacích hracích prvků, podle technického řešení, jehož podstata spočívá v tom, že hrací plocha hry je tvořena vodorovně uspořádaným terčem, zobrazeným na volně položeném plátně a tvořeným nejméně dvěma soustřednými kružnicemi a vnějšími hracími poli umístěnými vně mezi poslední vnější soustřednou kružnicí a obvodovou hranu plátna, přičemž mimo plochu plátna je na vodorovném podloží vyznačena alespoň jedna startovní linka, která je rovnoběžně uspořádána s kterýmkoli úsekem obvodové hrany plátna, a přičemž veškerá plocha plátna je místem herně aktivního dopadu vrhacích hracích prvků tvořených s výhodou plochými vizuálně odlišenými plastovými šipkami opatřenými podélnou směrovací linkou a hrotem. Hrací prvky a hrací plocha hry jsou alternativně opatřeny elektronickými snímacími prvky polohy napojenými na vyhodnocovací elektronickou jednotku.

- Výhody provedení společenské hry podle technického řešení spočívají především v tom, že ji lze provozovat na libovolném místě na vhodné rovné ploše, například podlaze místnosti nebo ve volném terénu, přičemž odpadá nebezpečný let hracího prvku prostorem ve výši očí účastníků hry tak, jak je tomu u stávajících her podobného typu. Současně hra nabízí nová pravidla spočívající především na vzájemné konfiguraci hracích prvků jednotlivých účastníků hry na herní ploše a obohacuje tak spektrum možností zábavy v dané oblasti. Společenskou hru podle technického řešení je možno provozovat na libovolném vhodném rovinném místě v interiéru i exteriéru.

Přehled obrázků na výkresech

- 40 Na připojeném výkrese jsou znázorněny základní stavební prvky společenské hry. Obr. 1 představuje hrací plochu a na obr. 2 jsou znázorněna příkladná provedení vrhacích hracích prvků.

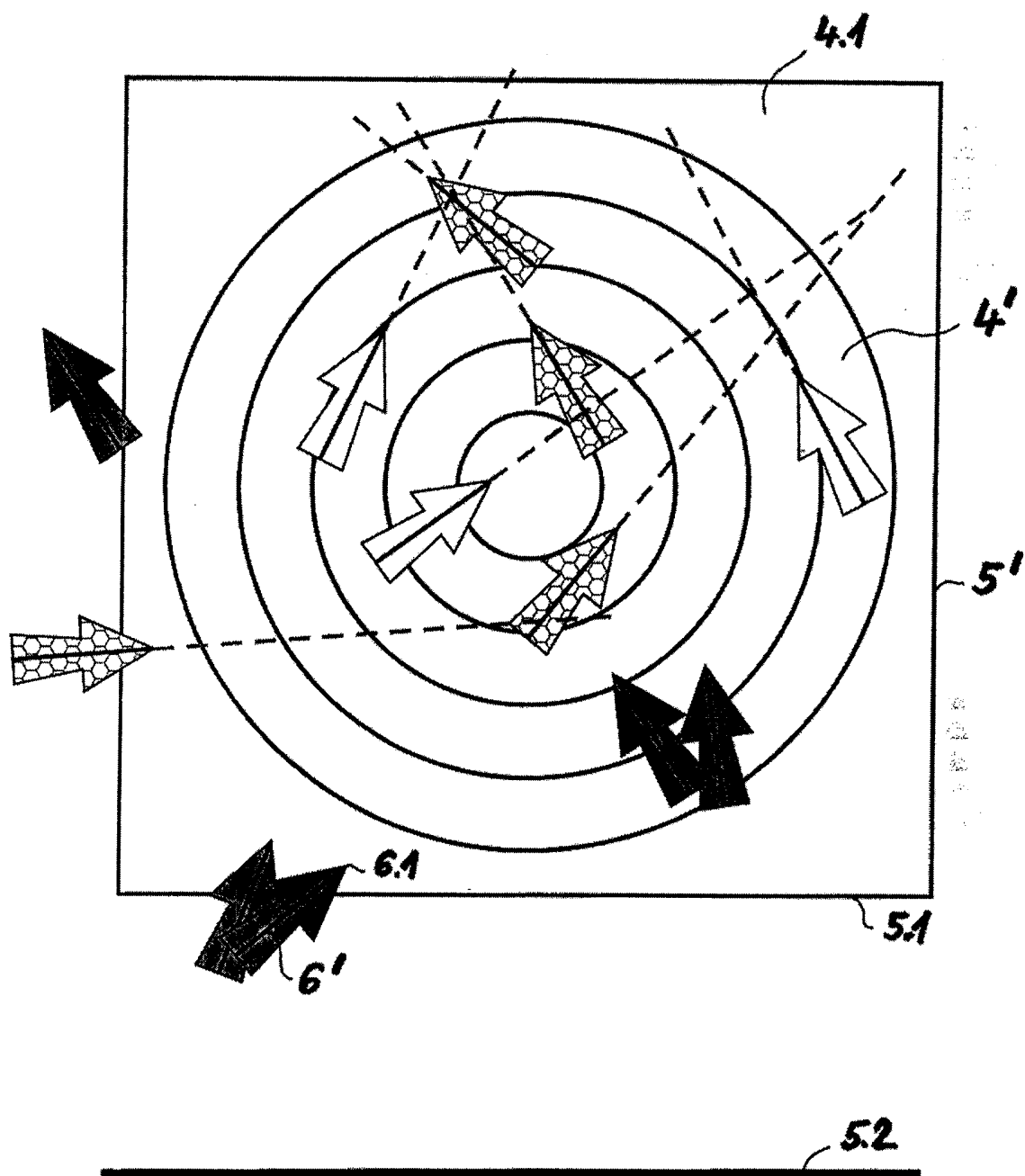
Příklady provedení technického řešení

Na obr. 1 je patrna hrací plocha hry tvořená rozvinutým plátnem 5' s obvodovými hranami 5.1 na vodorovném podloží a hracím terčem 4' tvořeným soustřednými kružnicemi, na kterém jsou zobrazeny soustředné kruhy označující jednotlivé herní bodové hodnoty míst, ve kterých se hrací prvek nachází v režimu hry. Dále jsou zobrazena okrajová hrací pole 4.1 nacházející se mimo poslední vnější soustředný kruh, která jsou též součástí hrací plochy hry a mohou být místem dopadu vrhacího herně aktivního hracího prvku 1 a vrhacího herně poloaktivního hracího prvku 2 a vrhacího herně neaktivního hracího prvku n ovlivňujícího hru. Vrhací hrací prvky 1, 2, ..., n jsou opatřeny směrovací linkou 6' a hrotem 6.1. Mimo plochu plátna 5' je na vodorovném podloží vyznačena alespoň jedna startovní linka 5.2, rovnoběžná s obvodovou hranou 5.1. Obr. 2 představuje provedení vizuálně odlišených vrhacích hracích prvků 1, 2, ..., n. Hrací prvky 1, 2, ..., n a hrací plocha plátna 5' jsou alternativně opatřeny elektronickými snímacími prvky polohy napojenými na vyhodnocovací elektronickou jednotku.

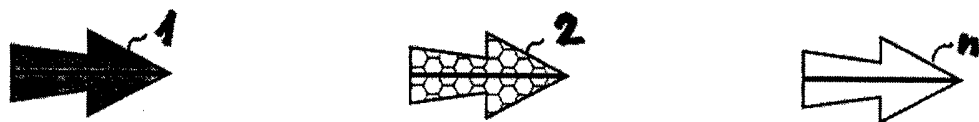
N Á R O K Y N A O C H R A N U

- 15 1. Společenská hra, sestávající z vodorovně uspořádané hrací plochy hry a vrhacích hracích prvků (1, 2, ..., n), **vyznačující se tím**, že hrací plocha hry je tvořena vodorovně uspořádaným terčem (4'), zobrazeným uprostřed na volně položeném plátně (5') a tvořeným nejmeně dvěma soustřednými kružnicemi a vnějšími hracími poli (4.1) umístěnými vně mezi poslední vnější soustřednou kružnicí terče (4') a obvodovou hranou (5.1) plátna (5'), přičemž mimo
- 20 plochu plátna (5') je na vodorovném podloží vyznačena alespoň jedna startovní linka (5.2), která je rovnoběžně uspořádána s kterýmkoli úsekem obvodové hrany (5.1) plátna (5'), a přičemž veškerá plocha plátna (5') je místem herně aktivního dopadu vrhacích hracích prvků (1, 2, ..., n) tvořených s výhodou shodnými a vizuálně odlišenými plochými plastovými šípkami opatřenými podélnou směrovací linkou (6') a hrotem (6.1).
- 25 2. Společenská hra podle nároku 1, **vyznačující se tím**, že hrací prvky (1, 2, ..., n) a hrací plocha plátna (5') jsou alternativně opatřeny elektronickými snímacími prvky polohy napojenými na vyhodnocovací elektronickou jednotku.

1 výkres



Obr. 1



Obr. 2

Konec dokumentu