



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) **DE 698 17 954 T2** 2004.07.15

(12)

Übersetzung der europäischen Patentschrift

(97) **EP 0 900 994 B1**

(21) Deutsches Aktenzeichen: **698 17 954.4**

(96) Europäisches Aktenzeichen: **98 112 823.4**

(96) Europäischer Anmeldetag: **10.07.1998**

(97) Erstveröffentlichung durch das EPA: **10.03.1999**

(97) Veröffentlichungstag

der Patenterteilung beim EPA: **10.09.2003**

(47) Veröffentlichungstag im Patentblatt: **15.07.2004**

(51) Int Cl.7: **F41J 3/00**

(30) Unionspriorität:
922866 03.09.1997 US

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT, BE, DE, ES, FR, GB, NL

(73) Patentinhaber:
Pan, Francis, Taichung, TW

(72) Erfinder:
gleich Anmelder

(74) Vertreter:
LOUIS, PÖHLAU, LOHRENTZ, 90409 Nürnberg

(54) Bezeichnung: **Wurfpfeilzielscheibe mit einer elektronischen Trefferanzeigevorrichtung**

Anmerkung: Innerhalb von neun Monaten nach der Bekanntmachung des Hinweises auf die Erteilung des europäischen Patents kann jedermann beim Europäischen Patentamt gegen das erteilte europäische Patent Einspruch einlegen. Der Einspruch ist schriftlich einzureichen und zu begründen. Er gilt erst als eingelegt, wenn die Einspruchsgebühr entrichtet worden ist (Art. 99 (1) Europäisches Patentübereinkommen).

Die Übersetzung ist gemäß Artikel II § 3 Abs. 1 IntPatÜG 1991 vom Patentinhaber eingereicht worden. Sie wurde vom Deutschen Patent- und Markenamt inhaltlich nicht geprüft.

Beschreibung

[0001] Die vorliegende Erfindung betrifft eine elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe gemäß dem Oberbegriff von Anspruch 1, insbesondere eine verbesserte elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe, die einen Fußball-Wettkampf, einen American Football-Wettkampf, wie auch weitere spannende „Sport“-Wettkampfeffekte zur Verfügung stellt.

[0002] Übliches Dart wird im allgemeinen in einer Art gespielt, bei der Punkte gemäß der Trefferposition auf der Zielscheibe festgesetzt werden. Die verwendete Zielscheibe hat im allgemeinen auf der Oberfläche ein bestimmtes Muster und kann nur einen einzigen und einfachen Spielmodus zur Verfügung stellen. Mit dem Bedürfnis, den Genuß von Indoor-Spielen zu verbessern, ist diese Art von Dart weder zufriedenstellend noch attraktiv. Eine wie oben beschriebene elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe ist aus der US-A 4,893,822 bekannt. Diese bekannte Wurfpeilzielscheibe ist als ein Wurfpeil-Football-Spiel aufgebaut, welches: eine vertikale Football-Spielfeld-Baugruppe aufweist, die eine Vielzahl von Yard-Anzeigelinien besitzt; eine Wurfpeil-Baugruppe aufweist, die eine Vielzahl von beweglichen, mit einer Feder beaufschlagten tortenstückförmigen Trefferstücken und ein aufgesetztes Scheiben-Mittelpunkt-Stück aufweist, die von einem Wurfpeil aktiviert werden, wobei die Wurfpeil-Baugruppe im Zentrum der Football-Spielfeldbaugruppe montiert ist; eine Vielzahl von Kontaktelementen aufweist, wobei die Kontaktelemente jeweils an der Rückseite jedes der tortenstückförmigen Trefferstücke und des aufgesetzten Scheibenmittelpunkt-Stücks angeordnet sind; eine Trefferbaugruppe aufweist, die oberhalb der Football-Spielfeldbaugruppe montiert ist, wobei eine Vielzahl von Wurfpeilen, die von Spielern auf die Wurfpeil-Baugruppe geworfen werden, um in Kontakt mit den tortenstückförmigen Trefferstücken und dem aufgesetzten Scheibenmittelpunktstück zu kommen, hierbei die Kontaktelemente aktivieren; auf die Aktivierung von Kontaktelementen reagierende Mittel zur Übermittlung von Informationen zwischen den aktivierten Kontaktelementen und der Trefferbaugruppe und zur automatischen Registrierung und Anzeige dieser Informationen auf der Trefferbaugruppe, um den Spielstand des Football-Spiels den Spielern anzuzeigen, aufweist, wobei diese Mittel ein beabstandetes Paar von Ausrichtungsanzeigen an jeder Seite der Baugruppe aufweist, die die Ballpositionen anzeigen und Trefferanzeigen beinhalten, die mit den Ballpositionen und Informationen koordiniert sind, die als Ergebnis des Treffens eines bestimmten Trefferstückes durch einen Wurfpeil-Wurf übermittelt werden; zwei Sätze von runden Mittel-Yard-Anzeigelampen aufweist, wobei der eine Satz oberhalb der Wurfpeil-Baugruppe auf jeder der Mittel-Yard-Anzeigelinien für das eine Team und der andere Satz unterhalb der Wurfpeil-Baugruppe auf jeder der Mittel-Yard-Anzeigelinien für das andere Team plaziert

sind; zwei Schalter aufweist, die auf der Football-Spielfeld-Baugruppe montiert sind, wobei jeder der Schalter jeweils einen der Sätze von Zehn-Yard-Anzeigelampen, die in Form eines Fußballs geformt sind und einen der Sätze von Mittel-Yard-Anzeigelampen, die rund geformt sind, steuert; und Mittel aufweist, um Informationen elektronisch zwischen den aktivierten Kontaktelementen und den in Form eines Fußballs geformten Zehn-Yard-Anzeigelampen und den rund geformten Mittel-Yard-Anzeigelampen zu übermitteln, um diese Information automatisch auf der Football-Spielfeld-Baugruppe anzuzeigen, um den Spielern gegenüber die Position des Fußballs auf der Football-Spielfeld-Baugruppe und die Treffern nach jedem geworfenen Wurfpeil anzuzeigen.

[0003] Deshalb ist es notwendig, ein komplexeres Spiel zu entwickeln, um die Bedürfnisse der Leute zu befriedigen.

[0004] Die vorliegende Erfindung stellt eine verbesserte, elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe zur Verfügung, um die vorgenannten Probleme zu lindern und/oder diesen Problemen vorzubeugen.

[0005] Eine Aufgabe der vorliegenden Erfindung besteht darin, eine verbesserte elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe zu schalten, welche einen „Fußball“-Wettkampf, einen „American Football“-Wettkampf und ebenso andere aufregende „Sport“-Wettkampfeffekte bereitstellt.

[0006] Gemäß des Haupt-Aspekts der vorliegenden Erfindung wird eine elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach dem Oberbegriff von Anspruch 1 durch die Merkmale des Kennzeichenteiles charakterisiert und beinhaltet eine Zielscheibe, die eine Vielzahl von Treffergebieten definiert. Die Treffergebiete sind in einen Frustrations-Bereich, einen interaktiven Angriff/Abwehr-Bereich und in einen Angriff/Gewinn-Bereich geteilt, welcher für einen „Fußball“-Wettkampf, einen „American Football“-Wettkampf und andere „Sport“-Wettkämpfe angepasst ist. Die elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe beinhaltet weiter eine unterhalb der Zielscheibe angeordnete Steuerkonsole und eine innerhalb der Zielscheibe vorgesehene Steuerschaltung.

[0007] Gemäß eines anderen Aspektes der vorliegenden Erfindung besitzt die Steuerkonsole zwei Sätze von Trefferanzeigen und Funktionstasten sowie eine Taktanzeige und eine einen Angriff anzeigende Kontroll-Lampe.

[0008] Gemäß eines weiteren Aspektes der vorliegenden Erfindung sind die Treffergebiete als ein „Fußballfeld“, ein „American Football-Feld“, als ein „Basketball-Feld“ oder als andere „Sportgelände“ konfiguriert.

[0009] Andere Aufgaben, Vorteil und neue Merkmale der Erfindung werden klar erkennbar aus der folgenden detaillierten Beschreibung in Verbindung mit den begleitenden Zeichnungen.

[0010] In den Zeichnungen ist:

[0011] **Fig. 1** eine schematische Darstellung, die

eine als „Fußball“-Wettkampf konfigurierte elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung zeigt;

[0012] **Fig. 2** eine schematische Darstellung, die eine als „American Football“-Wettkampf konfigurierte elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung zeigt;

[0013] **Fig. 3** ein Schaltdiagramm der elektronisch punktenden Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung;

[0014] **Fig. 4** ein Flussdiagramm des „Fußball“-Wettkampfs, der von der elektronisch punktenden Wurfpeilzielscheibe gemäß der Erfindung bereitgestellt wird; und

[0015] **Fig. 5** ein Flussdiagramm des „American Football“-Wettkampfs, der von der elektronisch punktenden Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung bereitgestellt wird.

[0016] **Fig. 1** und **Fig. 2** sind schematische Darstellungen, die eine elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe zeigen, die als „Fußball“-Wettkampf bzw. als „American Football“-Wettkampf gemäß der vorliegenden Erfindung konfiguriert sind. Die elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe beinhaltet eine Zielscheibe **10**. Die Zielscheibe **10** definiert eine Vielzahl von Treffergebieten **11**, welche sich in Größe, Form und Farbe unterscheiden. Jedes Zielgebiet **11** hat eine Sensorenplatte (nicht dargestellt), die an ihrem unteren Ende angeordnet ist, um einen Treffer in dem Zielgebiet **11** zu detektieren und um Signale an eine innerhalb der Zielscheibe **10** bereitgestellten Steuerung zu senden. Die Wurfpeilzielscheibe enthält weiter zwei Lautsprecher **28**, eine erste Trefferanzeige **26** und eine zweite Trefferanzeige **27**, eine Vielzahl von Funktionstasten **23**, **24**, **25**, zwei Kontrolllampen zur Anzeige eines Angriffs, und eine Taktanzeige, die an einem unteren oder einem oberen Teil davon angeordnet ist.

[0017] Um einen amüsanteren und attraktiveren Spielmodus zur Verfügung zu stellen, ist die elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe gemäß der Erfindung so gestaltet, dass sie an Fußball-, „American Football“, „Basketball“ und andere „Sport“-Wettkämpfe angepasst werden kann. Im Detail sind die Treffergebiete **11** der Zielscheibe der Wurfpeilzielscheibe in einen Frustrations-Bereich, einen interaktiven Angriff/Abwehr-Bereich und einen Angriff/Gewinn-Bereich geteilt.

[0018] In **Fig. 1** sind die Zielgebiete **11** mit den Nummern 1 bis 4, die jeweils Abseits, gelbe Karte Verwarnung, außerhalb des Spielfelds und Ballabnahme repräsentieren, in dem Frustrations-Bereich enthalten. Die Zielgebiete **11** mit den Nummern 5 bis 7, die jeweils einen Freistoß, einen Eckball oder einen Strafstoß repräsentieren, sind in dem Angriff/Gewinn-Bereich enthalten. Die Zielgebiete **11** mit den Nummern 8 bis 10, die jeweils einen weiten Pass, einen kurzen Pass und einen Kopfballpass repräsentieren, sind in dem Angriff/Gewinn-Bereich enthalten. Auch können zwei Spieler als ein Angreifer und ein

Verteidiger unterschieden werden. Wenn der Frustrations-Bereich getroffen wird, sollten der Angreifer und der Verteidiger gewechselt werden. Wenn der Angriff/Gewinn-Bereich getroffen wird, wird dem Angreifer erlaubt, weiterzuspielen. Wenn der interaktive Angriff/Abwehr-Bereich getroffen wird, bedeutet dies, dass der Angreifer einen Freistoß, einen Eckball oder einen Strafstoß ausführt und der Verteidiger dann durch Treffen des Zielgebietes **11** bestimmen kann, ob der Angriff erfolgreich ist. Wenn der Verteidiger ein Zielgebiet **11** im Frustrations-Bereich trifft, wird bestimmt, dass der Angreifer versagt hat. Die elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe stellt durch dieses Arrangement den Spielern einen spannenden „Fußball“-Wettkampfeffekt zur Verfügung.

[0019] In **Fig. 2** ist die Zielscheibe **10** als elliptisches „American Football“-Spielfeld konfiguriert. Die Zielgebiete **11** mit den Nummern 1 bis 2, die jeweils einen Yard-Verlust, einen Ball-Verlust und ein Abfangen (intercept) repräsentieren, sind im Frustrations-Bereich enthalten. Die Zielgebiete **11** mit den Nummern 3 bis 5, die jeweils einen Pass, ein Yard-Running und einen Kick repräsentieren, sind in dem interaktiven Angriff/Abwehr-Bereich enthalten. Die Zielgebiete **11** mit den Nummern **6** bis **7**, die jeweils einen Yard-Access und ein Arrival repräsentieren, sind in dem Angriff/Gewinn-Bereich enthalten. Ähnlich dem Prinzip von **Fig. 1**, bedeutet, wenn der interaktive Angriff/Abwehr-Bereich getroffen ist, dass der Angreifer einen Ball passiert, Yards läuft oder den Ball kickt, und dass, ob der Angriff effektiv ist oder nicht, durch den Verteidiger durch das Treffen des Zielgebietes **11** bestimmt werden kann.

[0020] Zusätzlich zu den oben erwähnten Wettkampfmodi kann die elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe für „Basketball“ und einige andere „Sport“-Wettkämpfe gestaltet werden.

[0021] **Fig. 3** zeigt ein Schaltdiagramm der Steuerung in der elektronisch punktenden Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung. Die Steuerung enthält ein Steuerzentrum (nicht nummeriert), das von einer zentralen Prozesseinheit (CPU) **30** und einem Quartz-Oszillator **33** gebildet wird. Eine Zahl von Ausgangs-/Eingangs-Ports unterhalb der CPU **30** sind jeweils mit den Funktionsschaltern **23**, **24**, **25** von **Fig. 1** und **Fig. 2** verbunden, und mit der Sensorplatte der Zielscheibe **10** über einen ersten Verbinder **31** und einem zweiten Verbinder **32** verbunden, so dass die CPU **30** ein Treffer auf die Zielgebiete **11** detektieren kann. Eine Anzahl von Ausgabe-/Eingabe-Ports oberhalb der CPU **30** treiben jeweils die erste und die zweite Spielstandsanzeige **26**, **27**, die Kontrolllampen **29**, die einen Angriff anzeigen, die Taktanzeige **21** und einen integrierten Schaltkreis **34** für Sprache. Eine Ausgangsklemme des integrierten Schaltkreises **34** für Sprache ist mit dem Lautsprecher **28** verbunden, um Sound-Effekte während des Wettkampfes zur Verfügung zu stellen.

[0022] **Fig. 4** zeigt ein Flussdiagramm eines „Fußball“-Wettkampfes, der von der elektronisch punktenden

den Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung bereitgestellt wird. In diesem Ausführungsbeispiel wird der „Fußball“-Wettkampf in folgenden Schritten ausgeführt. Nach dem Anschalten der Wurfpeilzielscheibe und dem Einrichten der Zielscheibe mit den Funktionstasten **23**, **24**, **25** wirft zuerst der Angreifer einen Wurfpeil auf die Zielscheibe. Wenn ein Zielgebiet **11** in dem Angriff/Gewinn-Bereich getroffen wird, wird dies so verstanden, dass der Angreifer einen Ball über eine weite Distanz, eine kurze Distanz oder mittels des Kopfes weiterreicht. Zu dieser Zeit wird die CPU **30** digitale Daten von einer proportionalen Yard-Zufallstabelle auswählen, um die Yardentfernung des weiten Passes, des kurzen Passes oder des Kopfballs anzuzeigen. Wenn die Yardentfernung es dem Angreifer ermöglicht, in eine Schussposition zu gelangen, dann kann durch den Verteidiger bestimmt werden, ob der Schuss erfolgreich ist oder nicht, indem er das Ziel **10** trifft, und, wenn er nicht erfolgreich ist, dann muss er/oder sie zurück zum Anfang (erster Schritt). Wenn der Schuss des Angreifers erfolgreich ist, dann wird die Spielanzeige **26** die Punktzahl des Angreifers anzeigen, und wenn nicht, dann werden Angreifer und Verteidiger ausgewechselt. Wenn ein Zielgebiet **11** in dem Frustrations-Bereich getroffen wird, dann wird dies so verstanden, dass der Angreifer im Abseits steht, eine gelbe Karten-Verwarnung (Foul) erhält, der Ball im Aus ist oder abgefangen worden ist, so dass der Angreifer und der Verteidiger ausgewechselt werden. Wenn ein Zielgebiet **11** in dem interaktiven Angriff/Abwehr-Bereich getroffen wird, dann wird dies so verstanden, dass der Angreifer in einer Freistoß-, Eckball- oder Strafsituation ist. In diesem Moment wirft der Verteidiger auf das Ziel **10**. Wenn der Verteidiger den Angriff/Gewinn-Bereich trifft, bedeutet dies, dass die Abwehr des Verteidigers fehlgeschlagen ist und der Angreifer einen Punkt gewinnt. Wenn der Verteidiger den Frustrationsbereich trifft, bedeutet dies, dass die Verteidigung des Verteidigers erfolgreich ist und der Verteidiger beginnt, anzugreifen. Der „Fußball“-Wettkampf, der von der Wurfpeil-Zielscheibe zur Verfügung gestellt wird, kann eine voreingestellte Dauer von Takten dauern, indem die oben beschriebenen Schritte in Form einer Schleife ausgeführt werden. Zum Schluss wird der Gewinner durch die getrennten Gesamtpunktzahlen des Angreifers und des Verteidigers bestimmt.

[0023] **Fig. 5** ist ein Flussdiagramm des „American Football“-Wettkampfs, der von der elektronisch punktenden Wurfpeilzielscheibe gemäß der vorliegenden Erfindung zur Verfügung gestellt wird. In diesem Ausführungsbeispiel wird der „American Football“-Wettkampf mit den folgenden Schritten ausgeführt. Beim Zeichen **1** können die Spieler eine Angriffsposition auf 50 Yards setzen und einen Initialisierungsschritt ausführen, d. h., ein „Down“ setzen, vorangekommene Yardentfernung-Null setzen und Angriffs-Yardentfernung-Null setzen. Beim Zeichen **2** trifft zuerst der Angreifer die Zielscheibe. Wenn ein Zielgebiet **11** in

dem Angriff/Gewinn-Bereich getroffen wird, wird die CPU **30** digitale Daten n von einer proportionalen Yard-Zufallstabelle auswählen, um die vorangekommene Yardentfernung anzuzeigen. Dann kommt der Angreifer n-Yards voran. Wenn bestimmt wird, dass die Angriffsposition Null ist (d. h. touch down), dann tritt der Angreifer in das Zeichen **7** des „touch down“-Punktens ein und geht dann zu dem Bonus Tor-Kick. Ob der Bonus Tor-Kick erfolgreich oder nicht ist, wird durch den Verteidiger durch das Treffen der Zielscheibe **10** bestimmt. Wenn er erfolgreich ist, wird der Angreifer punkten, und wenn nicht, werden Angreifer und Verteidiger ausgetauscht und gehen zum Zeichen **6** (zurück zum Anfang). Wenn die digitalen Daten n mehr als 10 Yards sind, dann geht der Angreifer zurück zum Schritt 1, und wenn nicht, dann erhöht er die Yardentfernung und das Konto von „Down“. Wenn das Konto von „Down“ als geringer als Vier bestimmt wird, wird zum Zeichen **2** gegangen, wohingegen, wenn das Konto von „Down“ als mehr als Vier bestimmt wird, zum Zeichen **3** gegangen wird und der Angreifer und der Verteidiger ausgetauscht werden.

[0024] Noch beim Zeichen **2**, wenn der Angreifer den Frustrations-Bereich trifft, gibt es zwei Situationen. Die eine ist Yard-Verlust und die andere ist Ball-Verlust/Abnahme (intercept). Wenn das Zielgebiet **11**, das einen Yard-Verlust anzeigt, getroffen wird, wird die CPU **30** digitale Daten n von der proportionalen Yard-Zufallstabelle auswählen, um die verlorene Yard-Entfernung anzuzeigen. Dann kehrt der Angreifer zurück zu der Angriffsposition bei n-Yards, verringert die Angriffs-Yardentfernung und erhöht das Konto von „Down“. Wenn das Konto von „Down“ als geringer als Vier bestimmt wird, wird zum Zeichen **2** gegangen, während, wenn das Konto von „Down“ als mehr als Vier bestimmt wird, zum Zeichen **3** gegangen wird und der Angreifer und der Verteidiger ausgetauscht werden. Wenn das Zielgebiet **11**, das einen Ball-Verlust/Abnahme (intercept) anzeigt, getroffen wird, dann verschiebt der Angreifer die Angriffsposition für n-Yards und wechselt mit dem Verteidiger.

[0025] Noch beim Zeichen **2**, wenn der Angreifer den interaktiven Angriff/Abwehr-Bereich trifft, wird durch den Verteidiger, der das Ziel **10** trifft, bestimmt, ob das Ball-Passieren, Yard-Running oder Kicken erfolgreich ist. Wenn die Verteidigung des Verteidigers fehlschlägt, d. h. wenn der Angriffs-Gewinn-Bereich getroffen wird und das Zielgebiet **11**, das ein Yard-Running anzeigt, getroffen wird, kommt der Angreifer n-Yards voran. Dann, wenn der Angreifer das Ankunfts-Zielgebiet **11** trifft, wird der Angreifer punkten. Wenn die Verteidigung des Verteidigers erfolgreich ist, d. h., wenn das Zielgebiet **11**, das einen Yardverlust oder Ball-Verlust/Abnahme (intercept) anzeigt, getroffen wird, kehrt der Angreifer zurück zur Angriffsposition bei n-Yards oder geht zum Zeichen **5**.

[0026] Mit diesem Arrangement kann der „American

Football"-Wettkampf, der von der Wurfpeil-Zielscheibe zur Verfügung gestellt wird, bis zu der voreingestellten Dauer von Takten durch ein schleifenförmiges Ausführen der oben beschriebenen Schritte dauern. Der letztendliche Gewinner wird durch die jeweiligen Gesamtpunkte des Angreifers und des Verteidigers bestimmt.

[0027] Es muss natürlich verstanden werden, dass, obwohl vielfältige Charakteristiken und Vorteile der vorliegenden Erfindung zusammen mit Details der Struktur und der Funktion der Erfindung beschrieben worden sind, diese Offenbarung nur illustrativ ist und Änderungen im Detail, insbesondere bezüglich der Form, der Größe und des Arrangements von Teilen innerhalb der Prinzipien der Erfindung in der vollen durch die anhängenden Ansprüche verdeutlichten Breite gemacht werden können.

Patentansprüche

1. Eine elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe mit:
einer Zielscheibe (10), die eine Vielzahl von Zielgebieten (11) definiert;
einer Steuerkonsole, die an die Zielscheibe (10) angepasst ist; und
einer Steuerschaltung, die innerhalb der Zielscheibe (10) vorgesehen ist und mit beiden, den Zielgebieten (11) und der Steuerkonsole, verbunden ist, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Zielgebiete (11) in einen Frustrations-Bereich, einen interaktiven Angriff/Abwehr-Bereich und einen Angriff/Gewinn-Bereich geteilt sind, wobei durch ein interaktives Treffen in die Zielgebiete durch einen Verteidiger bestimmt wird, ob ein Treffen in den interaktiven Angriff/ Abwehr-Bereich durch einen Angreifer erfolgreich ist oder nicht.

2. Elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach Anspruch 1, wobei die Steuerkonsole mindestens einen Satz von Punktanzeigen (26, 27) und mindestens einen Satz von Funktionstasten (23, 24, 25) hat.

3. Elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach Anspruch 1, wobei die Vielzahl von Zielgebieten (11) als ein Wettkampfgelände für „Fußball“, „American Football“, „Basketball“ oder irgendwelchen anderen „Sport“ konfiguriert ist.

4. Elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach Anspruch 1, wobei die Vielzahl von Zielgebieten (11) durch Farbe unterschieden werden.

5. Elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach Anspruch 1, wobei die Vielzahl von Zielgebieten (11) durch ihre jeweilige Form unterschieden werden.

6. Elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach Anspruch 2, die weiter eine Taktanzeige (21)

aufweist.

7. Elektronisch punktende Wurfpeilzielscheibe nach Anspruch 2, die einen Satz von Kontroll-Lampen (29) zur Angriffsanzeige aufweist.

Es folgen 5 Blatt Zeichnungen

Anhängende Zeichnungen

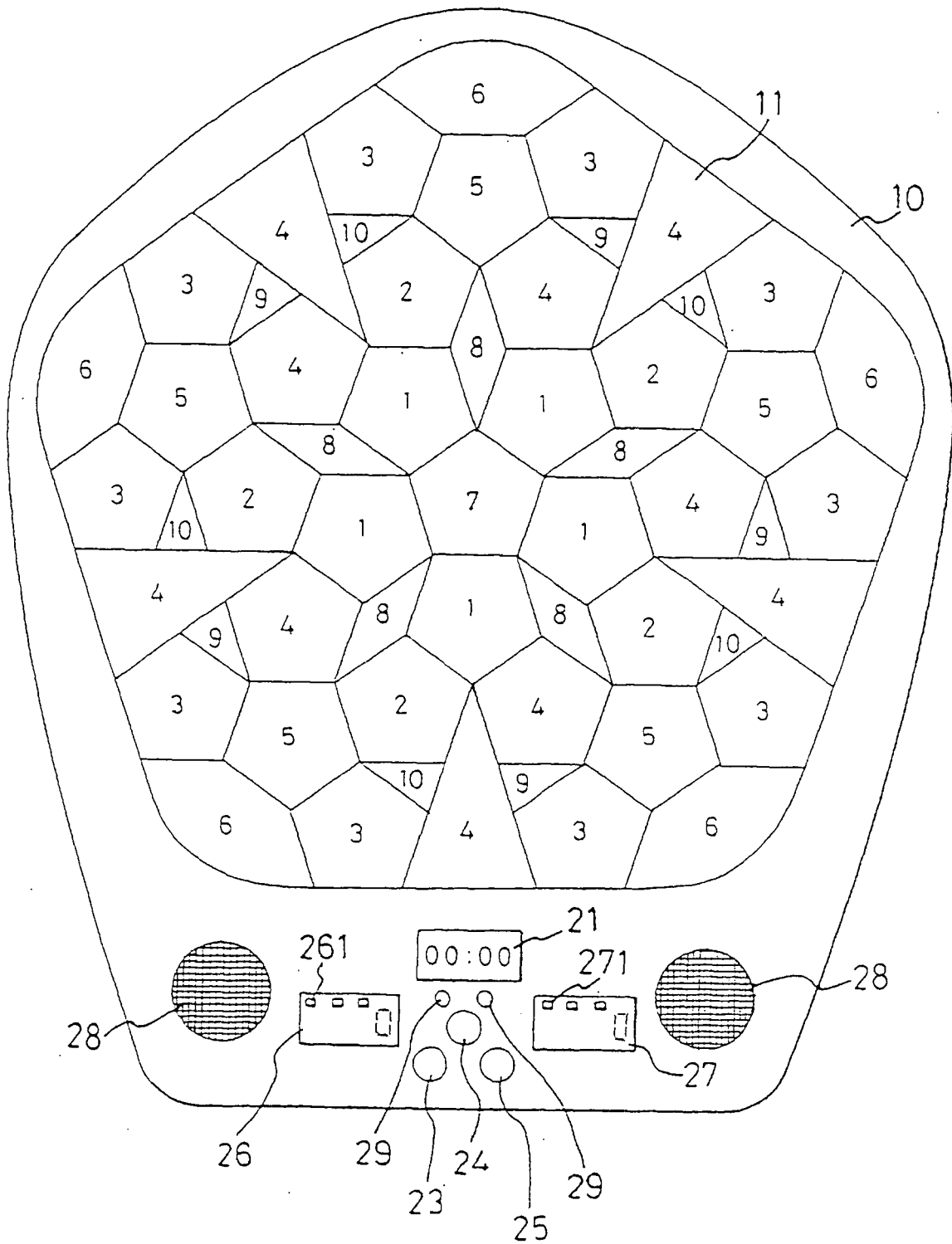


FIG. 1

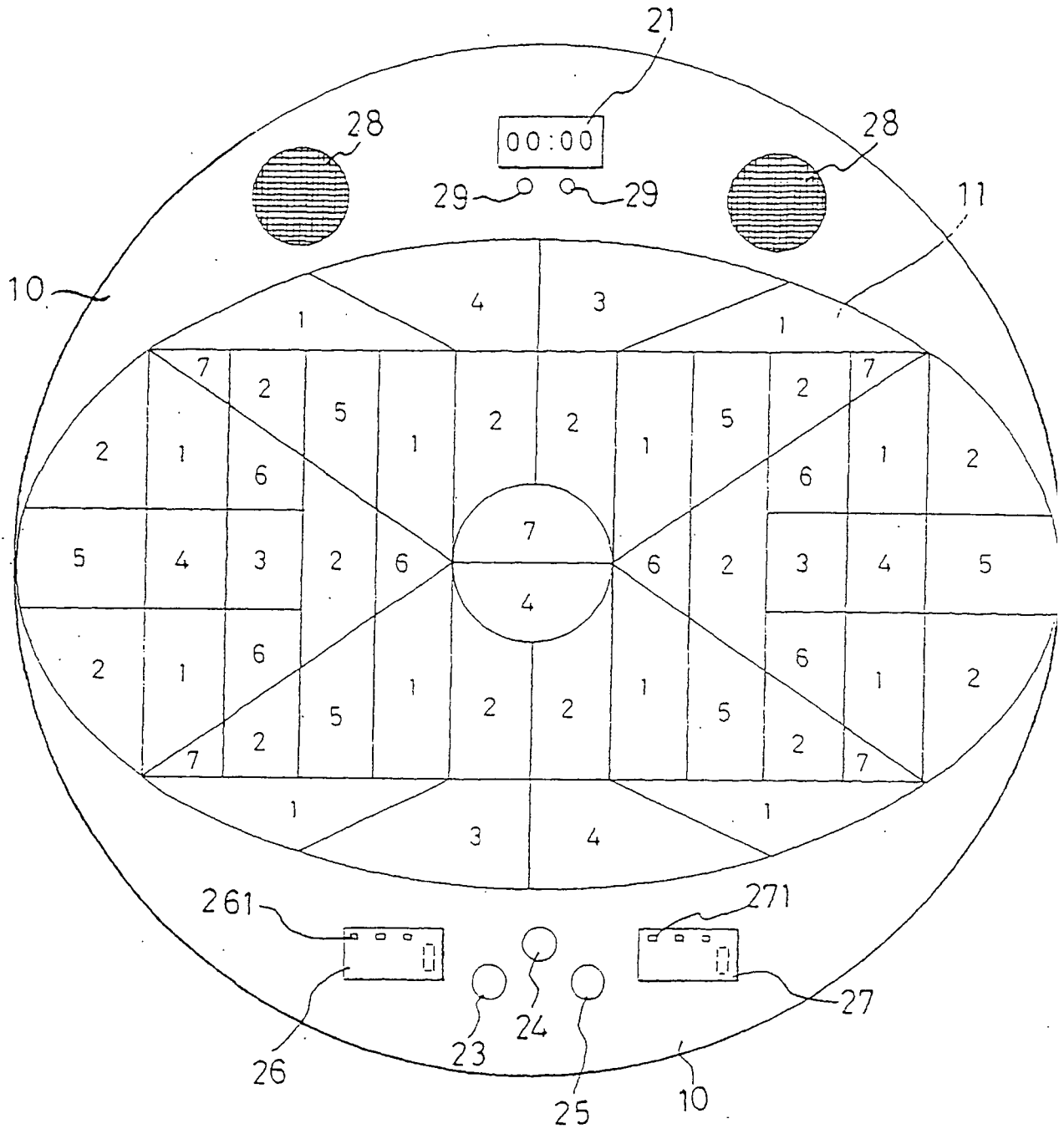


FIG. 2

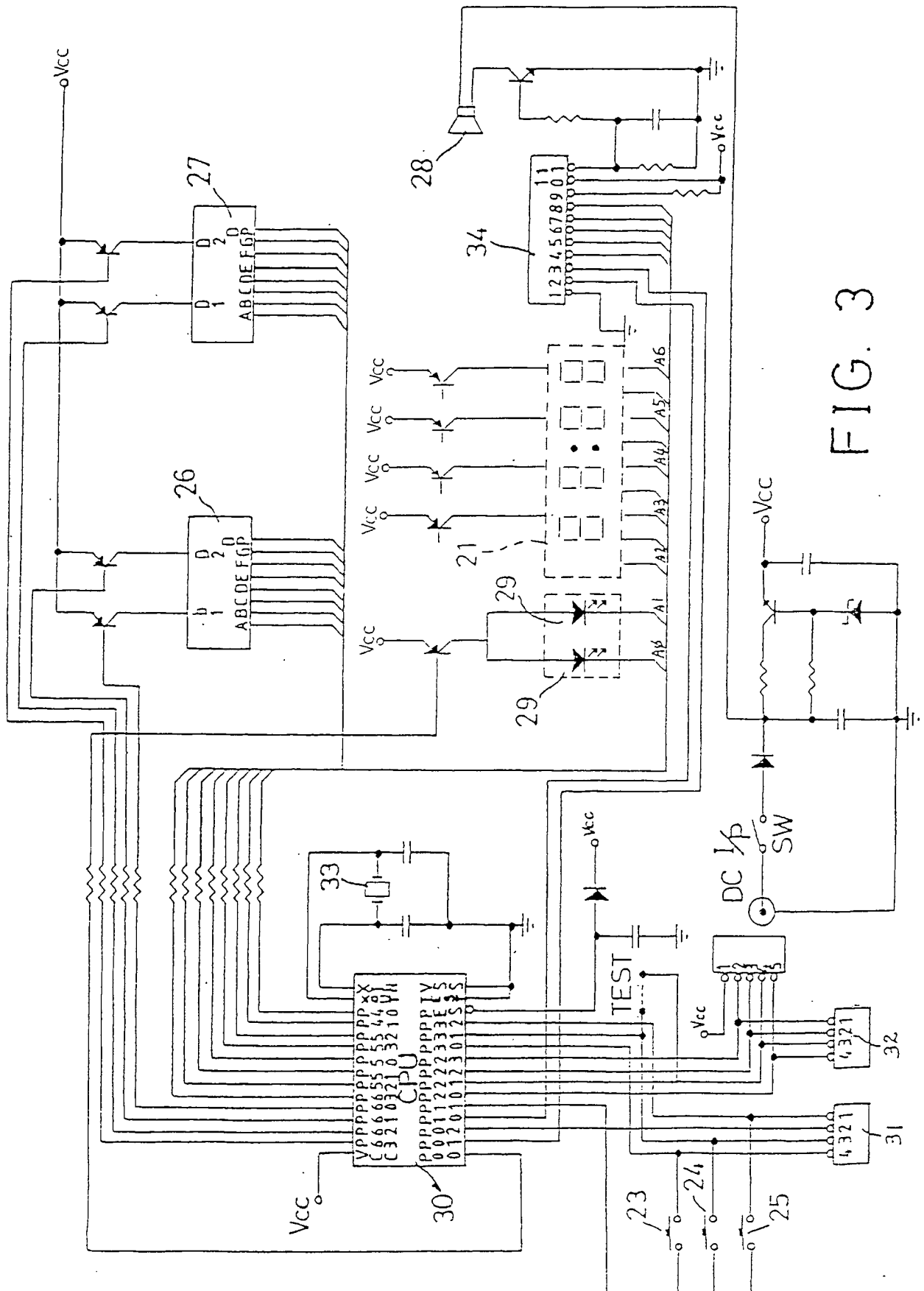


FIG. 3

FUSSBALL

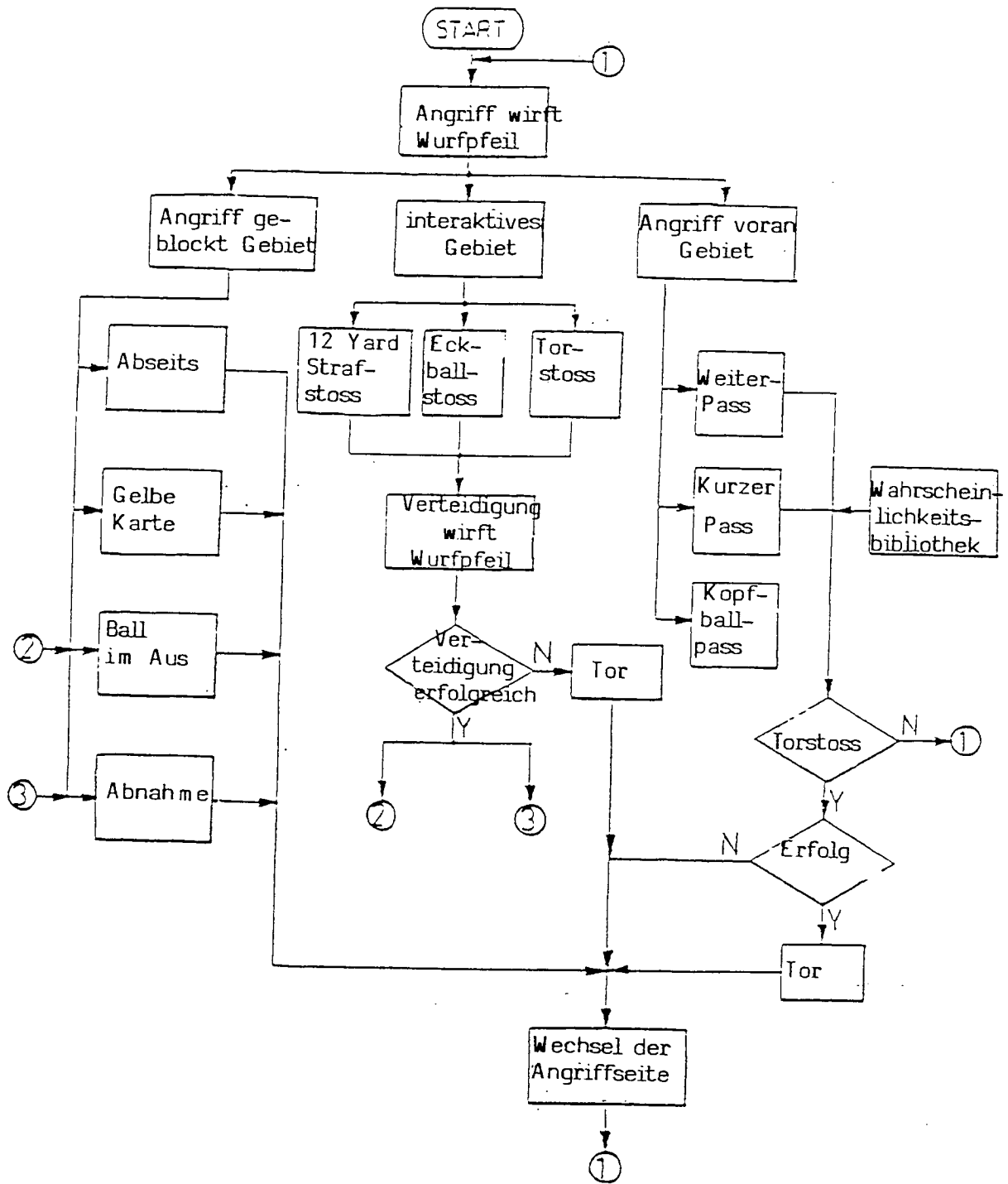


FIG. 4

