

RZECZPOSPOLITA
POLSKA



Urząd Patentowy
Rzeczypospolitej Polskiej

(12) **OPIS PATENTOWY**

(19) **PL**

(11) **239389**

(13) **B1**

(21) Numer zgłoszenia: **426895**

(51) Int.Cl.

A63B 69/36 (2006.01)

A63B 71/04 (2006.01)

(22) Data zgłoszenia: **04.09.2018**

(54)

Symulator gry w golfa

(43) Zgłoszenie ogłoszono:

09.03.2020 BUP 06/20

(45) O udzieleniu patentu ogłoszono:

29.11.2021 WUP 35/21

(73) Uprawniony z patentu:

JAROSIŃSKI JÓZEF, Łódź, PL

(72) Twórca(y) wynalazku:

JÓZEF JAROSIŃSKI, Łódź, PL

(74) Pełnomocnik:

rzec. pat. Grzegorz Młoczkowski

PL 239389 B1

Opis wynalazku

Przedmiotem wynalazku jest przenośny symulator gry w golfa do zastosowania w warunkach przy domowych.

Biorąc pod uwagę ogromną popularność gry w golfa na całym świecie, można łatwo znaleźć do słownie setki, jeśli nie tysiące, pomocy szkoleniowych, które są promowane jako przydatne w nauczaniu golfisty prawidłowego wymachu i treningu, aby powtórzyć odpowiedni swing. Takie urządzenia są łatwo dostępne w sklepach detalicznych, a duża liczba urządzeń ze stanu techniki jest prezentowana w literaturze patentowej. Niektóre urządzenia są rzeczywiście noszone przez golfistę, podczas gdy inne mogą być opisane jako "klatka", w której golfista stoi, ćwicząc i doskonaląc swing.

Niezależnie od dużej liczby takich urządzeń, które są znane w stanie techniki, pozostaje zapotrzebowanie na urządzenie, które jest proste, łatwo transportowane, trwałe i zdolne do dostarczania praktycznie natychmiastowej informacji zwrotnej dla użytkownika.

Z opisu patentowego nr EP 1674137 znany jest symulator który w szczególności dotyczy właściwego ustawienia nóg golfisty, jednocześnie zapewniając natychmiastowe, widoczne wskazanie przesunięcia ciężaru na tę tylną nogę podczas huśtawki golfowej. Jeśli przesunięcie masy jest zbyt duże, widoczny wskaźnik dostarcza te informacje graczowi, aby można było dokonać korekty. Jeśli zmiana masy jest odpowiednia do prawidłowego uderzenia w golfa, wyświetlany jest natychmiastowy widoczny wskaźnik tego efektu, dzięki czemu golfista może kontynuować swoje huśtawki treningowe, aby perfekcyjnie poprawić przesunięcie ciężaru.

Należy od razu zaznaczyć, że gra na symulatorach jest możliwa nie tylko dla zaawansowanych golfistów, ale również dla osób zupełnie z tą grą nie związanych.

Znane są i powszechnie stosowane symulatory wirtualne. Obsługa symulatora wirtualnego jest stosunkowo prosta i zrozumiała, a polega ona na podstawowej umiejętności obsługi komputera. Gra natomiast przebiega podobnie jak na normalnym polu golfowym, z tą tylko różnicą, że gracz nie chodzi za piłką a jedynie uderza ją w ekran. System czujników określa parametry lotu piłki i przekazuje jej obraz na ekran, na którym znajduje się animowany obraz wybranego pola golfowego. Odzwierciedlenie obrazu wynosi ok. 90% obrazu rzeczywistego, włącznie z efektami dźwiękowymi. Tego rodzaju symulatory są urządzeniami wymagającymi oddzielnego pomieszczenia, profesjonalnej instalacji i są urządzeniami drogimi.

Symulator do gry w golfa według wynalazku charakteryzuje się tym, że posiada obrotową ramkę zamocowaną na osiach i umieszczoną w środkowej części ściany przy czym wewnątrz ramki wyposażone jest w ruchomą przesłonę. Symulator charakteryzuje tym, że górna i dolna krawędź ramki połączona jest z osłoną.

Symulator według wynalazku umożliwia szkolenie i trening podstawowych uderzeń stosowanych podczas gry w golfa i kontrolę rozrzutu uderzanych piłek zarówno w płaszczyźnie wertykalnej jak i horyzontalnej.

Symulator golfa stwarza warunki nie tylko do gry, a przede wszystkim do świetnej zabawy, pełni jeszcze jedną ważną funkcję, propagowania i uczenia gry w golfa. Popularność golfa w dużej mierze zależy od zamożności społeczeństwa, jako że sport ten jest najpopularniejszy w krajach wysokorozwiniętych. Symulator gry w golfa przełamuje obecnie występujące bariery dostępności do gry w golfa i czyni z niego dyscyplinę powszechnie dostępną.

Przedmiot wynalazku jest przedstawiony na rysunku przedstawiającym symulator do gry w golfa w widoku ogólnym.

Symulator do gry w golfa według wynalazku posiada obrotową ramkę 1 zamocowaną na osiach 2 w środkowej części ściany 3, która jest ażurowa a oczka ażuru mają średnicę mniejszą od piłeczki golfowej. Funkcja obrotu ramki 1 umożliwia zmianę kąta jej ustawienia co z kolei wymusza na grającym konieczność stosowania różnorodnych uderzeń piłki:

- z bardzo wysoką lub wysoką trajektorią lotu piłki (uderzenia pitch, flop, lob)
- z płaską trajektorią lotu piłki (uderzenia chip)
- kiedy nie widać miejsca, gdzie ma wylądować piłka (uderzenie blind shot)
- uderzenie z bunkra (sand shot).

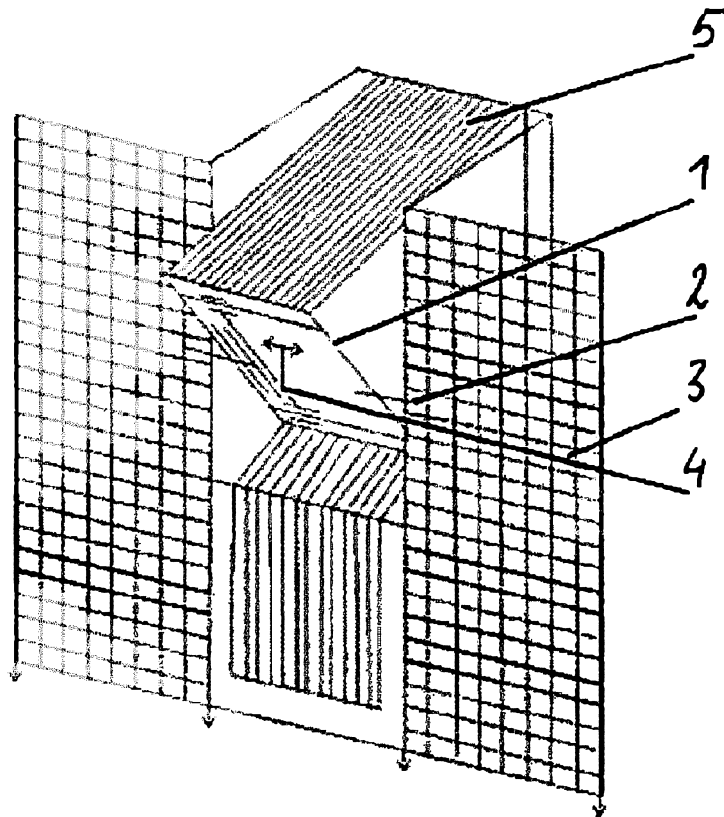
Wnętrze ramki 1 wyposażone jest w ruchomą przesłonę 4 którą można dowolnie regulować prześwit ramki 1. Zmiana wielkości prześwitu ramki pozwala na trening celności oraz zachowania prawidłowej postawy podczas uderzenia. Górna i dolna krawędź ramki 1 połączone są z osłoną 5, która jak pozostała część ściany 3, służy do ograniczania lotu niecelnych uderzeń piłką golfową.

Dla określonych ustawień kątowych ramki można przypisać jak dla dołków golfowych właściwą liczbę PAR uwzględniając poziom trudności do zaliczenia uderzenia i prowadzić punktację jak na polu golfowym.

Zastrzeżenia patentowe

1. Symulator gry w golfa, **znamienny tym**, że posiada obrotową ramkę (1) zamocowaną na osiach (2) i umieszczoną w środkowej części ściany (3) przy czym wewnątrz ramki wyposażone jest w ruchomą przesłonę (4).
2. Symulator według, zastrz. 1, **znamienny tym**, że górna i dolna krawędź ramki (1) połączona jest z osłoną (5).

Rysunek



Rys.