

(19)



SUOMI - FINLAND

(FI)

PATENTTI- JA REKISTERIHALLITUS

PATENT- OCH REGISTERSTYRELSEN

FINNISH PATENT AND REGISTRATION OFFICE

(10) **FI 812328 A7**

(12) **JULKISEKSI TULLUT PATENTTIHAKEMUS
PATENTANSÖKAN SOM BLIVIT OFFENTLIG
PATENT APPLICATION MADE AVAILABLE TO THE
PUBLIC**

(21) Patentihakemus - Patentansökan - Patent application **812328**

(51) Kansainvälinen patenttiluokitus - Internationell patentklassifikation -
International patent classification
A63B

(22) Tekemispäivä - Ingivningsdag - Filing date **19.11.1980**

(23) Saapumispäivä - Ankomstdag - Reception date **24.07.1981**

(41) Tullut julkiseksi - Blivit offentlig - Available to the public **24.07.1981**

(43) Julkaisupäivä - Publiceringsdag - Publication date **12.06.2019**

(86) Kansainvälinen hakemus - **19.11.1980 PCT/US1980/001555**
Internationell ansökan - International
application

(32) (33) (31) Etuoikeus - Prioritet - Priority

26.11.1979 US 097,736

(71) Hakija - Sökande - Applicant

1 • Brunswick Corporation, One Brunswick Plaza, Skokie, Illinois United States, TOWN UNKNOWN,
AMERIKAN YHDYSVALLAT, (US)

(72) Keksijä - Uppfinnare - Inventor

1 • Scheie, Carl Edward, TOWN UNKNOWN, AMERIKAN YHDYSVALLAT, (US)

(74) Asiamies - Ombud - Agent

Berggren Oy Ab, Antinkatu 3 C, 00100 Helsinki

(54) Keksinnön nimitys - Uppfinningens benämning - Title of the invention

Pelipöytä, jossa on kulmittain toisiinsa nähden olevat tasotelimet.

Spelbord med i vinkel mot varandra ställda planorgan.

Pelipöytä, jossa on kulmittain toisiinsa nähden olevat tasoelimet

Tämä keksintö koskee peliä ja tarkemmin sanottuna peliä, jota pelataan pelipöydällä, jossa on kolme pelipintaa kulmittain toisiinsa nähden.

Pelit, joissa käytetään useita pelipintoja ovat ennestään hyvin tunnettuja. Nämä pelit ovat olleet kahta yleistä tyyppiä. Ensimmäisessä näistä tyypeistä, josta esimerkki on esitetty US-patenttijulkaisussa 2 711 899, käytetään yleisesti vaakasuoraa pelipintaa eli kenttää, kuten pöytää tai lavaa, jossa on yleisesti pystysuora pääty- eli vastepinta kiinnitettynä toiseen päähän ja kaksi yleisesti pystysuoraa sivuseinää, jotka ulottuvat pitkin mainitun yleisesti vaakasuoran kentän sivuja näihin kiinnitettyinä, vasteseinän sivureunoista laitteen etupäähän eli pelaajan asemaan saakka. Tämä pelilaitte on erityisen sopiva jossakin määrin pöytätenniksen kaltaisen pelin pelaamiseen, mutta kentällä, jonka pituus on likimäärin puolet siitä mikä pöytätennis-kentältä vaaditaan. Pelattaessa kaksi vastustajaa lyö pallon vuorotellen vasteseinää vasten pelikentän pelaaja-asemasta. Säännöt ovat yleisesti samanlaiset kuin ne, joita käytetään pöytätenniksessä, joskin variaatioitakin käytetään. Sivuseinien tehtävänä on estää lyötyä tai kimmonnutta palloa pääsemästä pois kentältä sivusuunnassa ennen kuin se saavuttaa kentän pelaaja-asemapään.

Toinen pallopelityyppi, jossa käytetään useita pelipintoja, on esitetty US-patenttijulkaisussa 4 146 235, ja siinä käytetään kahta yleisesti vaakasuoraa pelipintaa, joista toinen on ripustettu toisen yläpuolelle. Tämän tyyppisessä pelissä pallo tai muu peliväline pannaan kimpoamaan toisesta pinnasta niin, että se osuu toiseen pintaan. Toinen tai molemmat pinnat voivat olla epäsäännölliset, siten antaen pallolle sattumanvaraisia kimpoamia ja tehden siten pelin vaikeammaksi.

Ensiksi mainittua tyyppiä olevien monipintaisten mailapeliin pääasiallinen varjopuoli on se, että vastepinnan korkeuden ja kaltevuuden ja toisaalta vaakasuoran kentän pituuden välinen suhde on sellainen, että vastepintaa vasten miltä korkeudelta tahansa lyöty pallo aina kimpoaa kentälle. Tätä pallon ohjautumista laitteen pelaaja-asemapaahan edistävät sivuseinät, jotka estävät vasteseinästä kimpoavaa palloa pääsemästä kentältä pois sivusuunnassa ennen kuin se saavuttaa kentän pelaajapään. Tämä rajoittaa sitä monipuolisuutta, taitoa ja kilpailullisuutta, jolla peliä voidaan pelata. Toista tyyppiä olevan pelin pääasiallinen varjopuoli on se, että se vaatii pelipintojen sijoittamista likimäärin keskelle huonetta. Tämä varmistaa sen, että pelaajat voivat liikkua alapelipintojen kehän ympäri palloa palauttaessaan. Näin ollen, kun peliä käytetään, koko sitä aluetta, joka ympäröi pelipintoja, ei voida käyttää mihinkään muuhun tarkoitukseen. Ellei huone ole hyvin suuri, pelin pelaaminen aiheuttaa sen, että koko huonetta ei voida käyttää mihinkään muuhun tarkoitukseen.

Lisäksi ylinen pelipinta US-patenttijulkaisun 4 146 225 mukaisessa pelissä on verraten vaikeasti käsiksi päästävässä, niin että sen on oltava joko huoneen kattoon pysyvästi kiinnitetty tai ainakin vaikeasti irrotettavissa oleva laite.

Esillä olevan keksinnön tarkoituksena on ratkaista yksi tai useampia edellä esitetyistä probleemoista.

Esillä olevan keksinnön eräässä sovellutusmuodossa kumpikin pelaaja käyttää mailaa, melaa tai kättä pannakseen pallon lentämään pelipöydälle, jossa on kolme pelipintaa. Nämä pelipinnat liittyvät toisiinsa kulmissa, joiden koko on määrättyllä vaihteluvälillä. Pelin säännöt vaativat, että pallon on tultava kosketukseen pintojen kanssa määrättyssä järjestyksessä sekä syötettäessä että pelattaessa.

Nämä kolme pelipintaa muodostavat tasoelimet voi olla sara-noitu toisiinsa, tai kiinnitetty millä tahansa sopivalla tavalla niin, että ylinen ja alinen pelipinta voidaan kääntää pois tieltä silloin kun peli ei ole käytössä. Nämä kolme pelipintaa eivät häiritse pallon kulkua sivusuunnassa, eikä voimakas sivuttaispeli näin ollen ole rajoitettua.

Lisäksi laitetta voidaan käyttää huonekalujen yhteydessä, minkä ansiosta vältetään erillisen säilytystilan tarve.

Keksinnön muita piirteitä ilmenee seuraavasta selityksestä ja oheisesta piirustuksesta. Joskin piirustuksessa on esitetty ja seuraavassa selitetään keksintöä havainnollistavia sovellutusmuotoja, keksintöä voidaan soveltaa monissa muodoissa ja on ymmärrettävä, että esillä olevaa selitystä on pidettävä keksinnön periaatteita esimerkkeinä selittävänä eikä se ole tarkoitettu rajoittamaan keksintöä esitettyihin sovellutusmuotoihin.

Kuvio 1 on perspektiivikuvanto, joka esittää esillä olevan keksinnön mukaista pelipöytää täysin levitetyssä asennossa, kuvio 2 on kuvion 1 kaltainen kuvanto, joka esittää pelipöytää täysin suljetussa asennossa, kuvio 3 on pysty sivukuvanto, joka esittää pelipöytää täysin suljetussa ja täysin levitetyssä asennossa, kuvio 4 on perspektiivikuvanto pelipöydän vapaasti seisovasta sovellutusmuodosta, kuvio 5 on kuvion 4 kaltainen kuvanto, joka esittää pelipöytää täysin levitetyssä asennossa, kuvio 6 on kuvion 4 kaltainen kuvanto, joka esittää pelipöytää täysin suljetussa asennossa, kuvio 7 on perspektiivikuvanto seinään kiinnitetystä pelipöydän sovellutusmuodosta, kuvio 8 on pysty sivukuvanto, joka esittää kuvion 7 mukaista seinään kiinnitettyä sovellutusmuotoa sekä mailaa ja palloa, kuvio 9 on pysty sivukuvanto toisesta seinään kiinnitetystä pelipöydästä.

Kuvioiden 1, 2 ja 3 esittämässä ensimmäisessä sovellutusmuodossa esillä olevan keksinnön mukainen pelipöytä 15 voi muodostaa osan kaapista 20, jota voidaan käyttää muihinkin tarkoituksiin kuin pelin pelaamiseen. Kaappiin 20 kuuluu verraten korkea takatukielin 21, jota tukee kaksi L-muotoista sivutukielintä 22 ja 24, jotka on kiinnitetty yhdensuuntaisiksi, olennaisesti kohtisuoriksi mainittuun takatukielimeen 21. L-muotoisten sivutukielinten 22 ja 24 pystysuorat haarat 23 ja vast. 25 ulottuvat pitkin takatukielimen 21 sivureunoja takatukielimen 21 likimääräisestä keskikohdasta kaapin 20 yläpäähän saakka. Näiden pystyhaarojen 23, 25 yläreunojen välille ulottuu yläseinä 31, joka on saranalla 29 kiinnitetty kääntyväksi mainitun takatukielimen 21 yläreunaan. L-muotoisten sivutukielinten 22, 24 vaakasuorien haarojen 26 ja 27 pystysuora korkeus ulottuu takatukielimen 21 lattia- eli pohjareunasta mainittuun mainitun takatukielimen 21 likimääräiseen keskikohtaan saakka. Vaakasuorien haarojen 26, 27 yläreunaan ja takatukielimeen 21 on kiinnitetty vaakasuora elin 28, jossa voi olla ylöspäin suuntautuva kirjoituspinta tai sentapainen. Niin kuin piirustuksesta näkyy, vaakasuoran elimen 28 alapuolelle on liukuvaksi asennettu laatikko 33, jota voidaan käyttää jäljempänä selitettävien pelivälineiden tai kirjoitusvälineiden tai sentapaisten säilyttämiseen. Huomattakoon, että kaapin 20 alaosan sisään voidaan rakentaa suurempi säilytystila levysoitinkaluston tms. laitteiden asentamista varten. Vaakasuora elin 28 voi olla saranoitu (esittämättä) takatukielimeen 21, niin että se voidaan kääntää ylöspäin, avoimeen asentoon pelin ollessa säilytyskunnossaan. Kaapin 20 eri kappaleet voi olla rakennettu mistä tahansa sopivasta aineksesta, kuten puusta.

Peliä pelataan kolmeosaisella pelipinnalla 35, joka, niin kuin kuvioista 1-3 näkyy, koostuu kolmesta tasoelimestä 30, 32 ja 34, jotka on kiinnitetty kääntyviksi sivutukielinten 22 ja 24 pystyhaarojen 23 ja 25 väliin, niin että ne voidaan kääntää kuvion 2 mukaiseen suljettuun asentoon kun ne

eivät ole käytössä. Nämä kolme tasoelintä 30, 32 ja 34 voi olla rakennettu mistä tahansa sopivasta aineksesta kuten läpikuultavaa tyyppiä olevasta muovista, joka mahdollistaa valaisun ja muodostaa sopivan pelipinnan. Pelipinnan aineksen on oltava sellaista, että se kimmauttaa pallon yhdenmukaisesti.

Yleensä peliä pelataan kolmeosaisella pelipinnalla 35, johon sisältyy takalevy, jossa on pystysuora pelipinta 40, muodostettuna ensimmäiselle tasoelimelle 30, ylälevy, joka on kääntyneenä vinosti ylöspäin ja eteenpäin takalevyyn nähden ja muodostaa yllisen pelipinnan 42 toiselle tasoelimelle 32; sekä alalevyn, joka on vinossa alaspäin ja eteenpäin mainittuun takalevyyn nähden ja muodostaa alisen pelipinnan 44 kolmannelle tasoelimelle 34. Niin kuin kuvioista 3 näkyy, nämä kolme tasoelintä 30, 32 ja 34 voidaan panna säilöön kaappiin 20 ainutlaatuiseen pinojärjestykseen, säilytystilaan, jonka muodostavat mainitut kaksi pystyhaaraa 23 ja 25, takatukielin 21 ja saranoitu yläseinä 31. Tasoelin 34, johon kuuluu taaksepäin suunnattu pelipinta 44, on varustettu limittäisellä reunaliuskalla 36, joka ulottuu sen sivureunojen välille, ja niveltapit 37 ulottuvat mainitun liuskan 36 pituussuunnassa nivelkosketukseen mainittujen pystyhaarojen 23 ja 25 kanssa. Tasoelimen 34 vastakkainen pinta 38 suuntautuu eteenpäin niin kuin kuvioista 2 ja 3 näkyy, silloin kun tasoelin 34 on säilytysasennossaan. Taulu, peili tai muu sentapainen voi olla kiinnitetty pintaan 38, katseltavaksi silloin kun peli on kokoontaitettuna ja kaappi 20 toimii huonekaluna. Tasoelimessä 34 on sarana 39 kiinnitettynä sen alareunaan, ja saranan 39 toinen puolikas on kiinnitetty tasoelimen 30 alareunaan.

Silloin kun tasoelin 34 käännetään eteenpäin ja alaspäin tasoelin 30 käännetään samoin alaspäin niin, että tasoelinten 34 ja 30 pelipinnat 44 ja vast. 40 ovat toisiinsa päin. Kolmannessa tasoelimessä 32 on kaksi sivullepäin pistävää niveltappia 41, jotka lomistuvat kääntyvinä pystysuorien haarojen 23 ja 25 yläosiin. Kolmannen tasoelimen 32 pin-

taosaan, lähelle sen pelipinnan 42 saranareunaa, on kiinnitetty kulmaliuska 43. Kun tasoelin 32 on säilytysasemassaan, tämä kulmaliuska 43 ulkonee taaksepäin takatukielimessä 21 olevaan rakoon 45. Sen jälkeen kun tasoelimet 34 ja 30 on käännetty eteenpäin niin kuin edellä on selitetty, tasoelin 32 käännetään ylöspäin ohi vaakasuoran asennon, ja tällöin se nostaa hiukan yläseinää 31. Tasoelintä 30 käännetään sitten kosketuksestaan tasoelimen 34 kanssa kunnes sen pelipinta 40 on kääntyneenä hiukantaaksepäin ja tasoelimen 34 yläreuna on selvinnyt kulmaliuskasta 43. Tasoelin 32 lasketaan sitten kulmaliuskoineen 43 tasoelimen 30 eteen. Tasoelimen 30 yläreunaa siirretään eteenpäin, niin että se lomistuu kulmaliuskan 43 taakse, minkä jälkeen pelipöytä 15 on valmiiksi koottu. Alaspäin ja eteenpäin ulottuvassa asennossaan tasoelin 34 muodostaa tuen takalevytasoelimelle 30.

Kun pelipöytä 15 on pystytetty valmiiksi peliä varten, takalevytasoelimen 30 pystysuora pelipinta 40 on yleisesti tassa, joka on yhdensuuntainen takatukielimen 21 kanssa. Ylinen pelipinta 42, tasoelimellä 32, muodostaa takalevytasoelimen 30 pelipinnan 40 kanssa kulman A-1, kun taas alinen pelipinta 44 tasoelimellä 34, muodostaa mainitun takalevytasoelimen 30 kanssa kulman A-2.

Eräässä ensisijaisessa sovellutusmuodossa kulma A-1 on likimäärin yhtä suuri kuin 125° ja kulma A-2 vaihtelee välillä 102° ja 105° , takalevytasoelimeen 30 nähden. Niin kuin kuviosta 3 näkyy, kulma on 105° , mutta sitä voidaan pienentää panemalla tasoelimen 34 vastakkaisen pinnan 38 ja vaakasuoran elimen 28 väliin välikekappaleita tms.

Kun pelipöytä on koottu, pystysuoran pelipinnan 40 ja alisen pelipinnan 44 välinen kulma A-2 määrää pelattavan pelin nopeuden ja tyypin. So. kun kulma A-2 on 102° , peliä pelataan hitaammin ja huolettomammin. Kun kulma A-2 on 105° peliä pelataan nopeammin ja kilpailullisemmin. Kilpailullinen peli on peliä, joka palkitsee hyvät lyönnit, ei aiheuta trikkilyöntejä, ei ole puolueellinen mihinkään tiettyyn

tyyliin päin, ja vaatii jonkin verran yleisiä urheilullisia kykyjä kuten reaktio- ja koordinaatiokykyä. Huoleton peli on peliä, jossa aloitus on helppo ja pallo pysyy helposti kauan pelissä.

Eräs ensisijainen ja hyvin toimiva pelipöydän 15 ominaisuusluettelo on seuraava:

Pystysuora pelipinta 40: leveys 122 - korkeus 61 cm.

Pinnan 40 alareuna: 76 cm lattiasta.

Ylinen pelipinta 42: leveys 122 - korkeus (syvyys) 76 cm.

Ylisen pelipinnan 42 ja pystysuoran pelipinnan 40 välinen kulma A-1: 115° - 135° .

Alinen pelipinta 44: leveys 122 cm; korkeus (syvyys) 76 cm.

Alisen pelipinnan 44 ja pystysuoran pelipinnan 40 välinen kulma A-2 on välillä 95° - 105° .

Eräs ensisijainen ja hyvin toimiva ominaisuusluettelo pallolle 19 ja mailalle 16 on seuraava:

Pallo 19: paino - 4,5 grammaa

Koko - 4,125 cm läpimitta.

Kimpoaminen - 40 cm 100 cm pudotuksella.

Maila 16: paino - 125 g - (maksimi).

Koko ei yli 28 cm.

Syrjän kaarevuus - maksimisäde 32 mm.

Kuvioissa 4-6 on esitetty vapaasti seisova pelipöytä 50, johon kuuluu kaksi matkan päässä toisistaan olevaa tukea 51, 52, joita yhdistää poikkitanko 54. Eteenpäin ja taaksepäin ulkonevat, lattiaa koskettavat tangot 55, 56 on jäykästi kiinnitetty pystytukien 51, 52 liitoskohtaan. Tangot 55, 56 voivat olla teleskooppisesti jatkettavissa eteenpäin pystytuista 51, 52 lisätuen saamiseksi mille tahansa tukien 51, 52 etupuolelle epäkeskisesti jakaantunutta painoa varten. Ensimmäinen tasoelin 58, joka muodostaa pystysuoralla pelipinnalla 60 varustetun takalevyn, on

jäykästi kiinnitetty pystytukien 51, 52 väliin, niin että tasoelimen 58 alareuna on halutun välimatkan päässä sen lattian yläpuolella, jolla pelipöytä 50 seisoo.

Toinen tasoelin 62, joka muodostaa yllisen pelipinnan 64, on tapeilla 65 niveltyvästi kiinnitetty pystytukiin 51 ja 52. Säilytysasennossaan, joka on esitetty kuviossa 6, tasoelin 62 riippu alas, peittäen tasoelimen 58 pelipinnan 60. Kaksi tappia 66 voidaan pistää jompaan kumpaan kummasakin tuessa 51 ja 52, tasoelimen 62 sivureunoissa olevista kahdesta reiästä 67, tasoelimen 62 kiinnittämiseksi jompaan kumpaan kahdesta sen halutusta kulma-asennosta pystysuoraan tasoelimeen 58 nähden, niin että ylinen pelipinta 64 on vinossa ylöspäin ja eteenpäin pystysuorasta tasoelimen 58 takalevypelipinnasta 60.

Kolmas tasoelin 68, joka muodostaa toiselle tasosivulleen alisen pelipinnan 69, on niveltyvästi kiinnitetty tapeilla 90 pystytukien 51 ja 52 keskiosaan. Säilytysasennossaan, joka on esitetty kuviossa 6, tämä kolmas tasoelin 64 riippuu pystytukien 51 ja 52 välissä toisen tasoelimen 62 alapuolella. Kolmas tasoelin 68 käännetään tappien 70 varassa asentoon, jossa alinen pelipinta 68 on vinossa alaspäin ja eteenpäin pystysuorasta takalevypelipinnasta 60. Asianmukainen asettelulaite, kuten vinotuki 71, sovitetaan kolmannen tasoelimen 68 ja pystytukien 51 ja 52 väliin alisen pelipinnan 69 kulman pystysuoraan pelipintaan 60 nähden asettamiseksi haluttuun arvoon. Tuki 71 on niveltyvästi kiinnitetty pystytukiin 51 ja 52 ja lomistetaan johonkin kolmesta kolmannen tasoelimen 68 alapinnassa olevasta lovesta halutun kulman asettamiseksi. Kunkin tasoelimen 62 ja 68 kulmat pystysuoraan tasoelimeen 58 nähden ovat samat kuin kuvioiden 1-3 yhteydessä on selitetty.

Kuvioissa 7 ja 8 on esitetty vielä eräs keksinnön mukaisen pelipöydän sovellutusmuoto, joka on pysyvästi kiinnitettynä

seinään 100. Laitteeseen kuuluu seinään 100 kiinnitetty kehys 102, johon kuuluu kaksi matkan päässä toisistaan olevaa pystysuoraa sivua 103 ja 104 ja kaksi matkan päässä toisistaan olevaa vaakasuoraa sivua 106 ja 107. Pelipöytään 110 kuuluu kolme tasoelintä 112, 114 ja 116, joista ensimmäinen tasoelin 112 on kiinnitetty pystysivuihin 103 ja 104 asianmukaiselle korkeudelle lattian yläpuolelle. Toinen tasoelin 114 on saranoitu saranalla 118 ensimmäisen tasoelimen 112 yläreunaan ja kolmas tasoelin 116 on saranoitu saranalla 120 mainitun ensimmäisen tasoelimen 112 alareunaan. Toisen tasoelimen 114 kannattamiseksi asianmukaisessa kulmassa ensimmäiseen tasoelimeen 112 nähden kehykseen 102 toiseen päähän on niveltyvästi kiinnitetty kaksi vinokannatinta 122 ja yhdistetty tasoelimen 114 kummassakin vastakaisessa sivureunassa olevaan kiinnitysuriaan 123. Vinokannattimet 122 on lukittu asianmukaiseen asemaan kiinnitysurissa 123 esimerkiksi sakaralla tai pultilla (esittämättä), mainitulla tasoelimellä 114 olevan pelipinnan 125 pysyttämistä varten asianmukaisessa kulmassa ensimmäisellä tasoelimellä 112 olevaan pelipintaan 127 nähden. Tasoelimen 116 kannattamiseen kulmittain tasoelimeen 112 nähden käytetään U-muotoista tukea 129. Kannattimen 129 poikkitanko 131 voidaan siirtää yhteen useista kehyksen 102 sivuihin 103 ja 104 tehdyistä lovista (esittämättä) mainitulla kolmannella tasoelimellä 116 olevan pelipinnan 132 sijoittamiseksi haluttuun kulmaan tasoelimellä 112 olevaan pystysuoraan pelipintaan 127 nähden. Kolmas tasoelin 116 ulkonee eteenpäin ja alaspäin ensimmäiseen tasoelimeen 112 nähden muodostaen alisen pelipinnan 132 peliä varten. Alisen pelipinnan 132 kulmaa tasoelimellä 112 olevaan pelipintaan 127 nähden voidaan vaihdella samoissa rajoissa kuin kuvioiden 1-3 yhteydessä on mainittu.

Kuviossa 8 on esitetty sähköpistokytkin 134, joka on yhdistetty ensimmäisen tasoelimen 112 muodostavan läpikuultavan paneelin takana olevaan valaisinputkeen tai sentapaiseen 135. Valaisinputki 135 valaisee pelipintaa 127 ja pelialuetta yleisestikin.

Kuvio 9 esittää kuvioissa 7 tai 8 esitetyn pelipöytämuodon erästä muunnosta, joka käsittää seinäkaapin 150, johon kolmeosainen pelipöytä 151 on varastoituna. Pelipöytään 151 kuuluu ensimmäinen tasoelin 153, joka on kiinnitetty kaappiin 150 ja yläreunastaan saranoitu toisen tasoelimen 154 alareunaan ja alareunastaan kolmannen tasoelimen 155 yläreunaan. Toinen tasoelin 154 ja vastaavasti kolmas tasoelin 155 voidaan pinota ensimmäistä tasoelintä 153 vasten kääntämällä ensiksi kolmas tasoelin 155 ylöspäin ensimmäistä tasoelintä 153 vasten ja sitten siirtyneenä olevan saranan 157 ansiosta, kääntämällä toinen tasoelin 154 alas mainittua kolmatta tasoelintä 155 vasten. Pelipöydän kiinnittämiseen tähän lomahdutettuun tilaan voidaan käyttää hakaa. Toisen ja kolmannen tasoelimen 154 ja 155 kulma-asento ensimmäiseen tasoelimeen 153 nähden ja menetelmä sen saavuttamiseksi ovat samat kuin kuvioiden 1-3 yhteydessä on selitetty.

Kuviossa 9 on esitetty neljä kolmannen tasoelimen 155 eri kulma-asentoa pystysuoraan eli ensimmäiseen tasoelimeen 153 nähden. 0° -asento (90° pystysuuntaan nähden) on asento, jota käytetään kun levy toimii pöytänä. 5° (alaspäin)-asento on levyn asento silloin kun levyä käytetään kirjoitus-alustana. 11° - ja 15° -asennot ovat äärimmäiset pelin pelaa- misasennot niin kuin kuvioiden 1-3 esimerkissä on selitetty.

Seuraavassa selitetään nyt peli oheisen piirustuksen ja erityisesti kuvioiden 1-3, 8 ja 9 yhteydessä. Tarkoitus on, että sääntöjä voidaan muuttaa tai modifioida tietyissä suhteissa, poikkeamatta keksinnön pääasiallisesta hengestä tai puitteista.

Peliä pelataan mailalla 16 (kuvio 8), jonka mikään ulottuvuus ei ole suurempi kuin likimäärin 28 cm, ja jossa on kahva 17 ja lyöntipinta 18. Pallo 19 voi olla mikä tahansa kimmoavatyypinen pallo, kuten ping-pong-pallo, mutta mieluiten käytettäväksi palloa, joka on ns. golf-"whiffle ball"-tyyppiä.

Päämääränä pelissä on, että toinen pelaajista voittaa jokaisen pallon syöttämällä tai palauttamalla pallon 19 siten, että vastapelaaja ei pysty palauttamaan palloa sillä tavoin, että se pysyy pelissä. Ainoastaan syöttäjä laskee pisteet. Kun syöttäjä häviää pallon, vastustaja voittaa tämän syötön. Pelin voittaa ensimmäinen pelaaja, joka saa 11 pistettä, elleivät molemmat pelaajat ole saaneet 10 pistettä; siinä tapauksessa pelin voittaja on se pelaajista, joka ensiksi voittaa kaksi pistettä enemmän kuin vastapelaaja.

Sen määrittämiseksi, kuka syöttää ensiksi, heitetään lanttia. Syöttöaluetta rajoittavat tasoelimen 34 alisen pelipinnan 44 reuna 91 (kauimpana tasoelimen 30 pystysuorasta takalevy-pelipinnasta 40 oleva) ja kaksi kuviteltua suoraa 90, jotka sijaitsevat määrätyn matkan, kuten 35 cm:n päässä mainitun alisen pelipinnan 44 keskiviivasta 92. Syöttövyöhyke on se alue, joka on niiden kahden pystytason välissä, jotka ovat kohtisuorat alisen pelipinnan 44 reunaan 91 nähden ja sisältävät mainitut kaksi kuviteltua viivaa 90. Syöttövyöhyke on likimäärin 71 cm leveä ja ulottuu taaksepäin pelipöydästä. Syöttövyöhykkeen pitäisi olla noin 1/2 pelipinnan leveydestä.

Sillä hetkellä, jona maila 16 osuu syöttöpalloon 19, sekä mailan 16 ja pallon kosketuspisteen että pallon 19 on oltava syöttövyöhykkeessä. Syöttäjä suorittaa syötön päästämällä pallon 19 irti antamatta sille kierrettä, ja iskemällä sitä mailalla 16. Syötön on osuttava ensiksi yläseen pelipintaan 42 ja sitten aliseen pelipintaan 44 ennen kuin se palautetaan, kts. kuvion 8 katkoviivaa "S". Syöttö ei saa osua pystysuoraan pelipintaan 40 niin kuin kuvion 8 katkoviiva "R" esittää. Jos syöttäjä ei pysty noudattamaan edellä mainittuja sääntöjä, syöttö siirtyy toiselle pelaajalle. Syötön vastaanottaja ei saa asettua asemaan, joka häiritsee syöttäjää. Kun pallo 19 on laillisesti syötetty,

palautuspallon on osuttava ensiksi yliseen pelipintaan 42. Se saa osua pystysuoraan pelipintaan 40 ennen kuin se osuu aliseen pelipintaan 44, niin kuin kuvion 8 molemmat katkoviivat esittävät. Pelaajat toistavat tämän menetelyn vuorotellen, kunnes toinen heistä voittaa pallon. Kun pallo osuu aliseen pelipintaan 44, vastapelaajan on palautettava se ennen kuin se osuu uudelleen aliseen pelipintaan 44 tai ennen kuin se osuu lattiaan.

Pelaaja menettää pallon, jos joko pelaajan vartalo tai hänen mailansa 16 koskettaa mitään osaa mistään pelipinnoista 40, 42, 44. Samoin pallo menetetään, jos syöttö tai palautus osuu yliseen pelipintaan 42 sen jälkeen kun se on osunut aliseen pelipintaan 44 tai pystysuoraan pelipintaan 40. Pallo menetetään myös, jos pelaaja tahallaan häiritsee vastapelaajaansa (ns. "vältettävissä oleva esto").

Pallo pelataan uudestaan, jos pelaaja vahingossa häiritsee vastapelaajaansa (ns. "ei vältettävissä oleva esto"). Samalla tavoin, jos pelaajaan osuu vastapelaajan palautuspallo ennen kuin pallo osuu pelipintoihin 40, 42, 44, pallo pelataan uudelleen.

Jos pallo, joka on pelissä sen jälkeen kun se on laillisesti palautettu, osuu pelaajaan, vastapelaaja voittaa pallon. Samalla tavoin, jos jokin osa pelaajan kädestä tai vartalosta koskettaa palloa hänen lyödessään palloa mailalla, hän menettää pallon.

Peliä voidaan myös pelata käyttämättä mailaa, samaan tapaan kuin tutussa käsipallopelissä. Tällöin käsi toimii mailana ja käytetään pehmeämpää, kimmoisampaa palloa. Pallon sopii olla samanlainen kuin tuttu käsipallo, mutta pienempi, so. sitä kokoa, joka on annettu ohjeeksi keksinnön ensimmäisenä selitetyn sovellutusmuodon pallolle 19. Pelin säännöt ovat olennaisesti samat kuin mailalla pelattavassa pelissä.

Patenttivaatimukset

1. Pelilaitte (15, 50, 110), jossa käytetään mailaa (16) ja palloa (19), t u n n e t t u siitä, että se käsittää: tasoelimen (30, 58, 112), jolla on yleensä pystysuora pelipinta (40, 60, 127); toisen tasoelimen (32, 62, 114), jossa on pelipinta (42, 64, 125) pystysuoran pelipinnan (40, 60, 127) yläpuolella ja kulma-asennossa siihen nähden; ja kolmannen tasoelimen (34, 68, 116), jossa on pelipinta (44, 69, 132) pystysuoran pelipinnan (40, 60, 127) alapuolella ja kulma-asennossa siihen nähden, niin että mailalla (16) kosketukseen pystysuoran pelipinnan yläpuolella olevan pelipinnan (42, 64, 125) kanssa lyöty pallo (19) kimmoaa niin, että sillä on yleensä alaspäin suunnattu komponentti.
2. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n n e t t u siitä, että toisella tasoelimellä (32, 62, 114) on vaihdeltavissa oleva kulma-asento ensimmäiseen tasoelimeen (30, 58, 112) nähden.
3. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n n e t t u siitä, että toisen tasoelimen (32, 62, 114) pelipinta (42, 64, 125) on 115° ja 135° välisessä kulmassa ensimmäisen tasoelimen (30, 58, 112) pystysuoraan pelipintaan (40, 60, 127) nähden.
4. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n n e t t u siitä, että kolmas tasoelin (34, 68, 116) on vaihtelevassa kulma-asennossa ensimmäiseen tasoelimeen (30, 58, 112) nähden.
5. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n n e t t u siitä, että kolmannen tasoelimen (34, 68, 116) pelipinta (44, 69, 132) on ensimmäisen tasoelimen (30, 58, 112) pystysuoraan pelipintaan (40, 60, 127) nähden kulma-asennossa, jota voidaan vaihdella 95° ja 105° välillä.

6. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n -
n e t t u pelilaitteen tukemiseksi tarkoitettusta huone-
kalusta, jossa on alusta (22, 24) ja pystysuora tuki (21),
joka ulottuu alustan yläpuolelle,
että mainitussa pelipöydässä on kolme tasoelintä (30, 32,
34) kiinnitettynä mainittuun pystytukeen,
että ensimmäisessä tasoelimessä (30) on pystysuora peli-
pinta (40), joka on suunnattuna eteenpäin mainitusta huone-
kalusta ja on kiinnitettynä mainittuun pystytukeen (21),
että toista tasoelintä (32) kannattaa ensimmäisen tasoeli-
men (30) yläreuna, ja että siinä on eteenpäin ja ylös-
päin pystysuorasta pelipinnasta (40) ulkoneva pelipinta (42), ja
että kolmatta tasoelintä (34) kannattaa ensimmäisen taso-
elimen (30) alareuna ja että siinä on pelipinta (44), joka
ulkonee eteenpäin ja alaspäin pystysuorasta pelipinnasta.

7. Patenttivaatimuksen 6 mukainen pelilaitte, t u n -
n e t t u siitä, että toinen tasoelin (32) on 115° ja
 135° välisessä kulmassa pystysuoraan pelipintaan (40)
nähdä.

8. Patenttivaatimuksen 6 mukainen pelilaitte, t u n -
n e t t u siitä, että kolmas tasoelin (34) on 95° ja 105°
välisessä kulmassa mainittuun pystysuoraan pelipintaan
(40) nähdä.

9. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n -
n e t t u vapaasti seisovasta telineestä (50) pelilaitteen
tukemiseksi, joka teline käsittää kaksi pystytukea (51,
52), jotka alapääosistaan on yhdistetty poikkitangolla
(54), ja kaksi jalkaa (55, 56), jotka ulottuvat poikittain
poikkitangon eteen ja taakse,
että pelipöydässä on ensimmäinen tasoelin (58) kiinnitet-
tynä pystytukien (51, 52) väliin ennalta määrätyn matkan
päähän lattiasta, jolla teline seisoo,
että toinen tasoelin (62) on niveltyvästi kiinnitetty pys-

tytukiin (51, 52) aivan lähelle ensimmäisen tasoelimen (58) yläreunaa, että kolmas tasoelin (68) on niveltyvästi kiinnitetty pystytukiin (51, 52) lähelle ensimmäisen tasoelimen (58) alareunaa, että toinen tasoelin (62) on kulma-asennossa ensimmäiseen tasoelimeen (58) nähden, eteen- ja ylöspäin siitä, että kolmas tasoelin (68) on kulma-asennossa ensimmäiseen tasoelimeen (58) nähden, eteen- ja alaspäin siitä, ja että siihen kuuluu laite (65, 66, 67) toisen (62) ja kolmannen (68) tasoelimen kääntämiseksi asentoon, joka on olennaisesti samassa tasossa pystytukien (51, 52) kanssa.

10. Patenttivaatimuksen 1 mukainen pelilaitte, t u n - n e t t u kehyksestä (110), jota kannattaa pystysuora seinä pelilaitteen kannattamiseksi, joka kehys käsittää vähintään kaksi pystysuuntaista, matkan päässä toisistaan olevaa, seinään kiinnitettyä sivua (103, 104), että ensimmäinen tasoelin (112) on kiinnitetty matkan päässä toisistaan olevien sivujen väliin, että toinen tasoelin (114) on niveltyvästi kiinnitetty ensimmäisen tasoelimen (112) yläreunaan, että kolmas tasoelin (116) on niveltyvästi kiinnitetty ensimmäisen tasoelimen (112) alareunaan, ja että pelilaitteeseen kuuluu laite mainittujen toisen (114) ja kolmannen (116) tasoelimen asettamista varten kulma-asentoon ensimmäiseen tasoelimeen (112) nähden.

FIG. 4

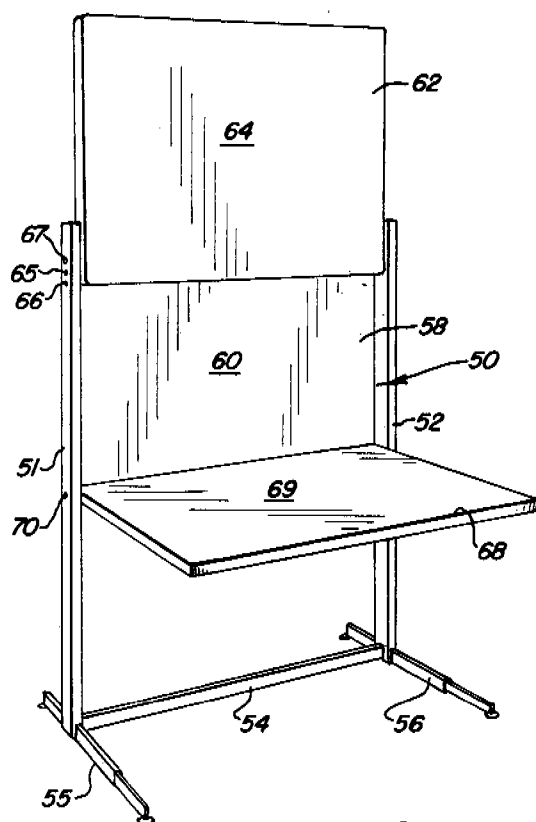


FIG. 6

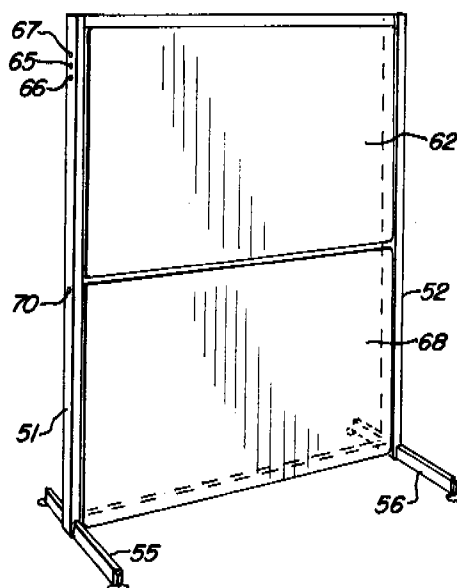
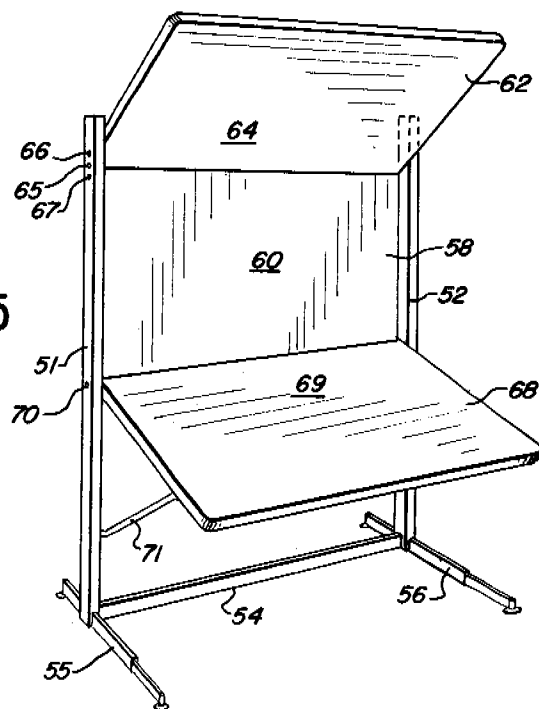


FIG. 5



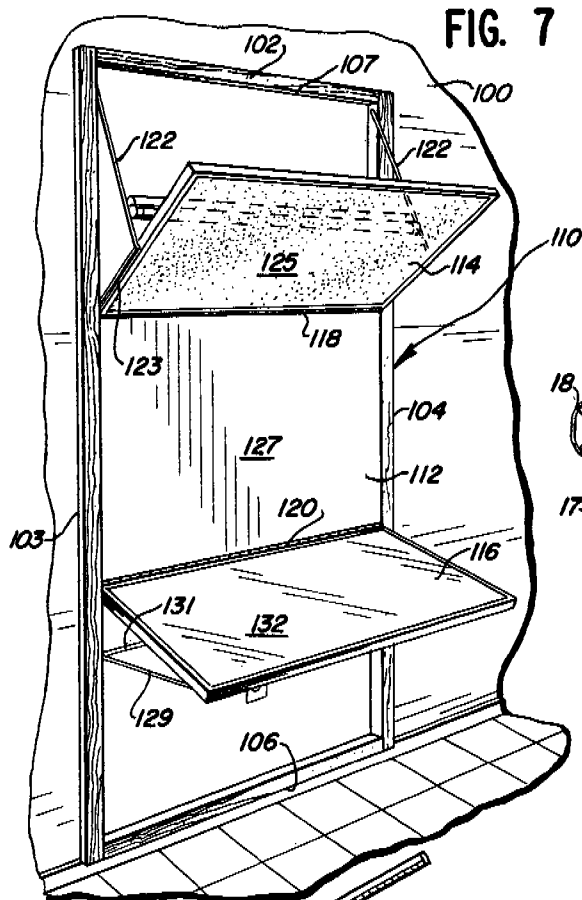


FIG. 8 is a side cross-sectional view of a vehicle interior component, likely a seat backrest. The structure is hinged to a vertical support (102) at the top. A main body (122) is connected to the support via a hinge (123). A dashed line (118) indicates a pivot point or hinge. A dashed line (135) indicates a hinge or joint. A dashed line (120) indicates a hinge or joint. A dashed line (129) indicates a hinge or joint. A dashed line (103) indicates a hinge or joint. A dashed line (134) indicates a hinge or joint. A dashed line (106) indicates a hinge or joint. Dashed lines S and R indicate movement or force vectors.

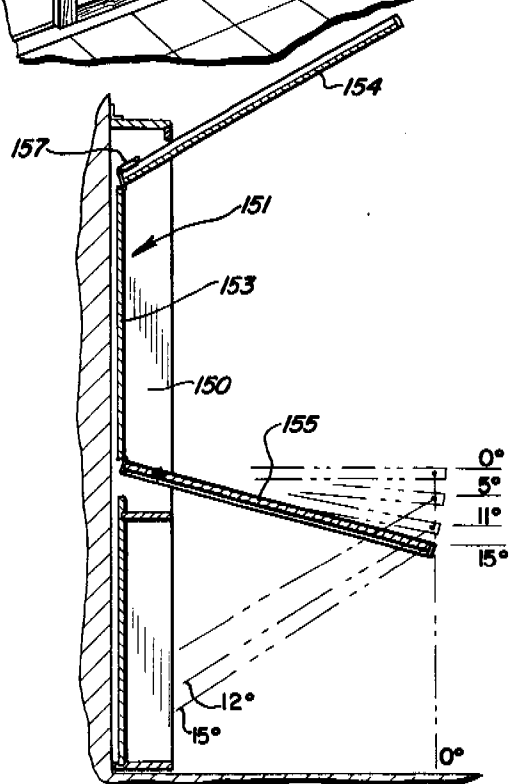
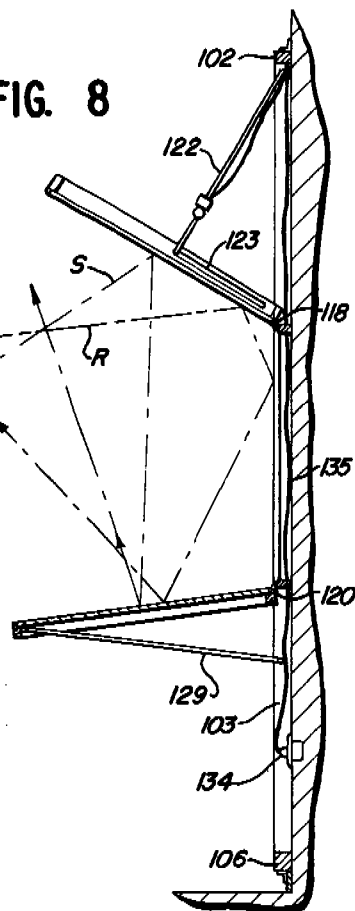


FIG. 9

Viitejulkaisuja - Anförda publikationer

Julkisia suomalaisia patenttihakemuksia: - Offentliga finska patentansökningar:

Hakemus-, kuulutus- ja patenttijulkaisuja: - Ansökningspublikationer, utläggnings- och patentskrifter:

Suomi - Finland _____
 Iso-Britannia - Storbritannien _____
 Norja - Norge _____
 Ranska - Frankrike _____
 Ruotsi - Sverige _____
 Saksa - BRD - Tyskland _____
 Sveitsi - Schweiz _____
 Tanska - Danmark _____
 USA _____

ei tutkittu Suomessa

Muita julkaisuja: - Andra publikationer:

k.s. Vastaavat:

EP 29648 A1 A63B 67/04
 WO 81/1521 — " —
 US 4334 681 — " —

Merkitse hakemusjulkaisun (esim. saksal. Offenlegungsschrift) numeron eteen H ja vastaavasti kuulutus- ja patenttijulkaisun numeron eteen K ja P.