

Invenția se referă la instalații pentru distracție, în special la jocuri de masă atractive și poate fi aplicată în scopuri distractive sau sportive, în case de odihnă, sanatorii, pentru odihnă activă acasă.

Este cunoscut jocul de masă ce include o masă cu borduri amplasate pe margini, cu câmp de joc pe care sunt executate marcări, bile de joc amplasate arbitrar pe câmp și tac [1].

Dezavantajul jocului cunoscut sunt posibilitățile de joc limitate, numărul de variante de joc limitat.

Problema pe care o rezolvă invenția este ridicarea interesului pentru joc și caracterul atractiv al jocului, extinderea variantelor de joc.

Problema pusă se soluționează prin aceea că în jocul de masă ce include o masă cu câmp de joc pe care sunt executate marcări, cu borduri amplasate pe margini, bile de joc, amplasate arbitrar pe câmp și tac, suprafața câmpului de joc este executată netedă, în centrul bordurilor pe laturile mai mici ale câmpului de joc sunt executate deschizături, în care sunt instalate porțile ce conțin bare fixate în aliniamentul deschizăturii, unite cu bara orizontală a porții, un ecran de protecție fixat de ele și o platformă mărginită de ele, nivelul căreia este mai jos decât nivelul câmpului de joc, totodată pe linia porților între bare în platformă este executată o tăietură în care este amplasată partea verticală a plăcii de protecție în L răsturnat, montate cu posibilitatea deplasării de-a lungul liniei porților, iar partea ei orizontală, dotată cu mâner, este amplasată sub platformă. Nivelul platformei este executat mai jos de nivelul câmpului de joc cu o mărime ce constituie 0,3...0,5 din diametrul bilei de joc, și cu o înclinare de 5...10°. Ecranul de protecție poate fi confecționat din plasă sau din material pelicular transparent. Bilele de joc pot fi executate de diferite culori și diametre.

Dotarea jocului de masă cu porți și placă de protecție în L răsturnat, partea verticală a căreia este situată în tăietură pe linia porților, iar partea orizontală cu mâner sub platformă permite de a varia jocul, de a împiedica activ plasarea bilei în poartă, oferă posibilitatea de a organiza un joc colectiv, contribuind astfel la sporirea caracterului atractiv al jocului și interesului pentru joc.

Executarea platformei cu înclinare și cu nivelul mai jos decât nivelul câmpului de joc permite de a fixa exact poziția bilei de joc care a nimerit în poartă, deoarece înclinarea și pragul împiedică bilei să se rostogolească înapoi pe câmpul de joc.

Executarea bilelor de joc de diferite culori face posibilă mărirea numărului de variante de joc.

Rezultatul este sporirea caracterului atractiv al jocului, creșterea numărului de variante de joc, posibilitatea de a realiza un joc colectiv.

Invenția se explică cu ajutorul desenelor din figuri, care reprezintă:

- fig. 1, jocul de masă, aspect general;
- fig. 2, jocul de masă, vedere de sus;
- fig. 3, secțiunea A-A în fig. 2.

Jocul de masă include masa 1 cu câmpul de joc 2, pe care sunt executate marcări 3. Pe marginile câmpului de joc 2 sunt instalate bordurile 4. Pe suprafața câmpului de joc 2 care este executată netedă sunt amplasate arbitrar bilele de joc 5 care pot fi confecționate de diferite culori și diametre. În centrul bordurilor 4 pe laturile mai mici ale câmpului de joc 2 sunt executate deschizături, în care sunt amplasate porțile 6, ce includ barele 7, unite cu bara orizontală a porții 8, ecranul de protecție 9 fixat de ele și platforma 10 mărginită de ele. Nivelul platformei 10 este mai jos decât nivelul câmpului de joc 2 cu o mărime care constituie 0,3...0,5 din diametrul bilei de joc. Pe linia porților între barele 7 în platformă este executată o tăietură 11, în care este amplasată partea verticală 12 a plăcii de protecție 13, montate cu posibilitate de deplasare de-a lungul liniei porților 6, iar partea orizontală 14 este dotată cu mânerul 15 și este situată sub platforma 10.

Platforma 10 poate fi executată cu înclinare, unghiul de înclinare fiind de 5...10°. Ecranul de protecție 9 poate fi confecționat din plasă sau din material pelicular transparent. Mânerul 15 al plăcii de protecție 13 poate fi executat din material elastic.

Jocul se realizează în felul următor.

Fiecare dintre jucători lovește cu tacul bilele de joc 5 amplasate pe câmpul de joc. Marcările 3 pe câmpul de joc 2 pot fi efectuate asemănătoare cu cele de pe terenul de fotbal. Prin regulile de joc poate fi prevăzută și o altă marcare. Scopul jocului este de a înscrie un gol în porțile adversarului.

La joc participă patru jucători: doi și doi, totodată unul dintre cei doi jucători are rolul de portar, mânuind placa de protecție 13 și apărând porțile sale 6. Este posibil jocul unu la unu. În acest caz fiecare jucător mănuieste tacul și placa de protecție, în funcție de rolul pe care-l joacă în momentul dat. Timpul de joc poate fi fixat sau se consideră până la momentul când toate bilele au nimerit în poartă.

Regulile de joc principale.

Varianta 1

Numărul de jucători: patru sau doi.

Garnitura de bile: patru bile cu care se lovește de aceeași culoare (de exemplu albă). Cincisprezece bile în care se țintește, dintre care șapte de aceeași culoare (de exemplu roșie), alte șapte - de altă culoare (de exemplu albastră), iar a cincisprezecea bilă în care se țintește - de a treia culoare (de exemplu neagră). Culorile bilelor în care se țintește trebuie să fie diferite de culoarea celor cu care se lovește. În total nouăsprezece bile.

Scopul jocului: de a plasa primul în poarta adversarului șapte bile de culoarea care-ți aparține, apoi de a plasa a cincisprezecea bilă neagră. Alegerea culorii bilelor se face la începutul jocului.

Amplasarea bilelor: cincisprezece bile în care se țintește se amplasează în formă de piramidă cu vârful în centrul câmpului, orientat în direcția porților primului jucător. Bila neagră ocupă locul din centrul piramidei, celelalte bile sunt amplasate pe culori în șah. Bilele cu care se lovește se plasează câte două în fiecare jumătate de câmp la o anumită distanță conform marcărilor. Prima lovitură se execută cu oricare dintre cele două bile cu care se lovește până la impactul cu piramida. Se joacă cu bilele în care se țintește de culoarea proprie. Se permite de a nimeri în bila de culoarea dorită sau neagră prin intermediul unei bile de culoare proprie sau cu bila cu care se lovește după ce s-a produs ciocnirea cu o bilă în care se țintește proprie. Se consideră lovitură în urma căreia are loc ciocnirea bilelor cu care se lovește, chiar dacă n-a fost atinsă bila în care se țintește. Plasarea mingii în poartă dă dreptul de a efectua următoarea lovitură. După ce au fost plasate în poartă toate bilele de culoarea proprie ultima se plasează bila neagră.

Varianta a 2-a

Numărul de jucători: patru sau doi.

Garnitura de bile: patru bile cu care se lovește, două dintre ele fiind de o culoare, iar celelalte două de altă culoare. O bilă în care se țintește, având o culoare diferită de culoarea bilelor cu care se lovește. În total cinci bile.

Scopul jocului: de a plasa un număr mai mare de bile în poarta adversarului într-un termen stabilit.

Amplasarea bilelor: bila în care se țintește se situează în centrul câmpului de joc. Două bile cu care se lovește ale echipei care începe jocul se amplasează la intersecția circumferinței centrale cu linia centrală a câmpului. Bilele cu care se lovește ale adversarilor se amplasează în anumite locuri - conform marcărilor.

Prima lovitură se execută cu oricare dintre bilele cu care se lovește astfel încât după ce nimereste într-o bilă în care se țintește ultima să atingă a doua bilă cu care se lovește. În procesul jocului se duce evidența separată a timpului, ca și la jocul de șah. De evidența timpului răspunde arbitrul. Jocul se organizează în două runde, o rundă constituind pentru fiecare echipă 20 min, de exemplu.

Începerea cronometrării timpului pentru cealaltă echipă se produce în momentul când bilele după lovitură ajung în starea de repaus. Cronometrarea timpului pentru ambele echipe încetează în cazul în care s-a realizat plasarea bilei într-o poartă, adică când o bilă a ieșit din joc, și se reia după amplasarea bilelor pentru a continua jocul.

Varianta a 3-a

Numărul de jucători: patru sau doi.

Garnitura de bile: zece bile cu care se lovește de o culoare, zece de altă culoare. O bilă în care se țintește având culoarea diferită de cea a bilelor cu care se lovește. În total douăzeci și una de bile.

Scopul jocului: de a plasa bila în care se țintește de cât mai multe ori în poarta adversarului într-un termen stabilit.

Amplasarea bilelor: fiecare jucător își amplasează bilele cu care se lovește proprii în mod arbitrar în limitele jumătății sale de câmp, fără a atinge suprafața cercului central. Două bile cu care se lovește și bila în care se țintește se amplasează în cercul central.

Pentru această variantă de joc timpul de asemenea se cronometrează separat. Pentru variantele descrise se prevăd și alte reguli, precum și amenzi pentru încălcarea regulilor de joc.

Variantele de joc descrise sunt cele mai interesante din multitudinea de variante posibile, care pot fi condiționate de o altă marcă, altă garnitură de bile de joc, alte culori etc.

Invenția permite de a spori caracterul atractiv al jocului, stimulează interesul pentru joc, face posibil jocul colectiv. Datorită mișcărilor dinamice și complexe ale jucătorilor în timpul plasării bilelor în poartă jocul asigură antrenarea diferitelor grupe de mușchi și a vitezei de reacție, extinde posibilitatea de antrenare a coordonării mișcărilor.