



УКРАЇНА

(19) UA (11) 65368 (13) U  
(51) МПК (2011.01)  
A63B 71/00  
A63D 15/00

ДЕРЖАВНА СЛУЖБА  
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ  
ВЛАСНОСТІ  
УКРАЇНИ

## ОПИС ДО ПАТЕНТУ НА КОРИСНУ МОДЕЛЬ

видається під  
відповідальність  
власника  
патенту

### (54) СПОСІБ ПРОВЕДЕННЯ СПОРТИВНОЇ ГРИ "ФУТПУЛ"

1

(21) u201103268  
(22) 21.03.2011  
(24) 12.12.2011  
(46) 12.12.2011, Бюл.№ 23, 2011 р.  
(72) КІЦЕНКО ОЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВИЧ, ЧУБ  
ОЛЕКСАНДР МИКОЛАЙОВИЧ  
(73) КІЦЕНКО ОЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВИЧ, ЧУБ  
ОЛЕКСАНДР МИКОЛАЙОВИЧ  
(57) Спосіб проведення спортивної гри, що вклю-  
чає гру двох команд на ігровому полі, огороже-  
ному по периметру бортиком з лузами, на якому  
гравці, що переміщуються, роблять удари по ігро-  
вих елементах, який **відрізняється** тим, що гру  
ведуть як у форматі 1×1, так і командами у фор-

2

маті 3×3, на ігровому полі, виконаному із тради-  
ційно застосовуваного для футбольного поля пок-  
риття, а як ігрові елементи використовують стан-  
дартні футбольні м'ячі, з яких 1 є ударним і 15  
прицільними, щільно укладені в трикутну піраміду  
зі зверненою до центра поля вершиною, удар по  
м'ячу гравець робить ногою, орієнтуючи його у  
лузи-ворота - 4 кутових і 2 середніх, які розташо-  
вані по периметру бортика, причому середні лузи-  
ворота з'єднані прямою лінією, що проходить че-  
рез центр кола, позначений в центрі поля, а піра-  
міда розташована у таких спосіб, що м'яч в її вер-  
шині знаходиться на відстані 1/2 від центра поля.

Корисна модель належить до спортивно-  
розважальних ігор, зокрема до спортивних ігор з  
м'ячем. Гра призначена для усіх вікових груп на-  
селення з необмеженими руховими функціями як в  
аматорському, так і в професійному спорті. Гра  
містить елементи двох популярних спортивних ігор  
- російського більярду та футболу.

Відома спортивна гра - футбол, що передба-  
чає наявність великого ігрового поля, з торцевих  
сторін якого встановлені ворота. У грі беруть  
участь дві команди по 11 чоловік. Ігровим елемен-  
том є м'яч. Відповідно до міжнародної класифікації  
стандартний футбольний м'яч має розміри: дов-  
жина окружності - не більше 700 мм і не менше  
680 мм, діаметр - 225 мм, вага м'яча - 410-450 г.  
Ціль гравця - забити м'яч ногою у ворота суперни-  
ка. Виграє та команда, яка забила більше м'ячів.

Гра видовишна, популярна, має аудиторію  
вболівальників, майже таку ж численну, як і бажа-  
ючих грати у футбол. Але гра у футбол ускладне-  
на тим, що вимагає дорогої інфраструктури, особ-  
ливо з огляду на сучасні вимоги до облаштування  
стадіонів. Їх розміри не дозволяють розташувати  
стадіони в місцях відпочинку, санаторіях та ін. Не-  
приступність стадіонів для маси аматорів рухливих  
ігор робить футбол практично грою тільки профе-  
сіоналів.

Відомі різні види більярду, наприклад російсь-  
ка піраміда, американський пул і ін. (див. сайт  
[www.billiclub.info](http://www.billiclub.info)). Всі зазначені види більярда  
включають ігровий стіл, у вигляді встановленої на  
ніжках підставки зі спеціальним покриттям із сукна,  
бортика по периметру стола, оснащеного еласти-  
чними накладками й лузами. Для гри використо-  
вуються також комплект куль і ударний інструмент  
- кий (див. там же). Істотним недоліком таких ігор є  
те, що вони призначені тільки для закритих примі-  
щень і не належать до числа рухливих ігор. Габа-  
рити столів, форма кия та інші умови жорстко обу-  
мовлюються. Крім того, у зазначені ігри важко  
грати дітям і особам маленького росту.

Відомий, так званий billard lawn («більярд на  
лузі»), тобто гра на відкритому повітрі (див. напри-  
клад патент Великобританії №1896, пріоритет від  
2.11.1896). В іграх зазначеного типу використовую-  
ються кулі й ударні інструменти - кії з маленькими  
колісьми або роликками. Ігрове поле являє собою  
обгороджену бортиками з воротами (отворами,  
лузами для шарів) площадку. Ігровим полем може  
служити газон, асфальт і ін., а ігровими елемента-  
ми є кулі. Використовувані покриття полів не мо-  
жуть забезпечити високу якість удару й перемі-  
щення на них таких ігрових елементів як куля, бо  
має місце викривлення траєкторії руху кулі. Відома  
гра, у яку може грати кілька людей (див. патент

(19) UA (11) 65368 (13) U

США № 6846243, пріоритет 9.04.2003). Зазначена гра включає невеликий переносний прямокутний каркас у вигляді бортиків ігрової площадки. У бортиках передбачені спеціальні отвори для куль (лузи). В комплект крім каркаса входять два види куль і ударний інструмент у вигляді ключки. Гравці переміщуються навколо ігрової площадки. Недоліком даної гри також є низька ігрова цікавість.

Відома, обрана як прототип, гра типу невеликого більярду (див. патент США №4957288, пріоритет 28.09.1988). Зазначена гра включає переносну прямокутну площадку, що легко монтується, розташовану на підставі (підлозі в приміщенні або на землі на відкритому повітрі). Підлога площадки виконана у вигляді покриття - повсті (floor mat), по периметру площадка огорожена бортиком. У бортику передбачені лузи. Ігровим елементом є кулька, а ударним - ключка. Гра здійснюється за рахунок переміщення кульки ударним інструментом. Гра кулькою передбачає особливі вимоги до покриття поля, по-перше, строгу горизонтальність, по-друге, поверхню, що не спотворює траєкторію руху кульки. У патентах на аналогічні ігри рекомендується не тільки повсть, але й дерев'яне покриття з подушкою з кінського волосся або гуми. Гравець переміщується безпосередньо по площадці. Цю гру можна використовувати на невеликих майданчиках, у неї можна грати дітям.

Однак, як для спортивної гри їй властивий істотний недолік: невисока цікавість і непридатність для професійної гри. Крім того, зазначені вимоги до ігрового поля не сприяють широкому її застосуванню.

В основу корисної моделі поставлена задача створення гри, якій притаманна висока цікавість, видовищність, придатність до використання на повітрі, особливо в місцях відпочинку, цікавість, як для аматорів (у тому числі для людей літнього віку й дітей), так і для професіоналів за правилами, властивими частково і більярду, і футболу.

Поставлена задача вирішується за рахунок того, що у грі типу більярд, яка використовує гру двох команд і включає ігрове поле, огорожене по периметру бортиком з лузами, на якому гравці, що переміщуються, роблять удари по ігрових елементах, відповідно до корисної моделі, гру ведуть як у форматі 1×1, так і у форматі 3×3 на ігровому полі, виконаному із традиційно застосовуваного для футбольного поля покриття, а як ігрові елементи використовують стандартні футбольні м'ячі, з яких 1 - ударний і 15 - прицільних, щільно покладених в трикутну піраміду зі зверненою до центра поля вершиною, удар по яких гравець робить ногою, орієнтуючи м'ячі у лузи-ворота - 4 кутових і 2 середніх, причому середні лузи-ворота з'єднані прямою лінією, що проходить через центр кола, позначеного в центрі поля, а піраміда розташована у таких спосіб, що м'яч в її вершині знаходиться на відстані  $\frac{1}{2}$  від центра поля.

На кресленні представлено схему ігрового поля, де 1 - бортик, 2 - середня луза-ворота, 3 - кутова луза-ворота, 4 - піраміда м'ячів, 5 - коло в центрі ігрового поля, 6 - точка встановлення м'яча в вершині піраміди. Конкретний приклад і правила гри.

Правила передбачають гру як між гравцями, тобто в форматі як 1×1, так і між командами в форматі 3×3. Екіпування гравців професіонального рівня аналогічне екіпуванню футболістів, за винятком щитків.

Для гравців-аматорів в зонах відпочинку ці обмеження не обов'язкові, а навпаки можливий спортивний одяг та спортивне взуття. Час гри становить 45 хв.

Пропонована гра передбачає єдині Правила гри для всіх вікових груп. Спрощений варіант може бути прийнятий для дітей і підлітків на розсуд тренера. Гра проводиться на ігровому полі, що являє собою прямокутник з розмірами сторін 15×9,5 м, обгороджений бортиком висотою 1000 мм із шістьма лузами-воротами по периметру - 4 кутових і 2 середніх. Кутові лузи-ворота розташовані під кутом 45° відносно площини ігрового поля й мають розміри: ширина - 270 мм, глибина - 445 мм, висота - 2440 мм від підстави ігрового поля. Середні лузи-ворота мають розміри: ширина - 270 мм, глибина - 445 мм, висота - 2440 мм. У центрі поля позначене коло  $d=1000$  мм, через яке проходить пряма лінія, що з'єднує середні лузи-ворота. Ігровими елементами на ігровому полі є 16 стандартних однакових футбольних м'ячів. З них 1 ударний і 15 прицільних. До початку гри прицільні м'ячі розташовують на полі, щільно укладаючи в трикутну піраміду з вершиною, спрямованою до центра поля. М'яч в вершині піраміди знаходиться в точці, що є на відстані  $\frac{1}{2}$  від центра поля. Ударний м'яч устанавлюють у центр поля. Початковий удар виконується ударним м'ячем із центра поля (в центрі кола). Початковий удар необхідно зробити таким чином, щоб після удару по прицільних м'ячах піраміди, будь-який із м'ячів або кілька м'ячів потрапили в лузи-ворота. Право на перший удар визначається суддею одним із традиційних способів (наприклад, підкиданням монетки й ін.). Порядок переміщення гравців на полі довільний і природний, аналогічний переміщенню гравців на футбольному полі.

Суперник вступає в гру після того, як у результаті попереднього удару не був забитий жоден м'яч або відбулося порушення правил. М'ячі вважаються зіграними (забитими), якщо вони в результаті удару ногою по м'ячу потрапили в лузу-ворота. М'яч, що відбився від бортика, поперечини або стійки луз-воріт на поверхню ігрового поля, залишається в грі. Такими, що вискочили за ігрове поле, вважаються м'ячі, які після удару опинилися поза ігровою поверхнею поля. Якщо м'яч, відбившись від луз-воріт, попадає в гравця, він вважається таким, що вискочив. Всі м'ячі, що вискочили за межі ігрового поля, виставляються на лінію окружності в центрі поля. В офіційних матчах місце установки м'яча, що вискочив за межу ігрового поля, визначається суддею або в неофіційних матчах за узгодженням гравців. М'яч не може бути виставлений на лінію, що з'єднує середні лузи-ворота.

Переміщаючись по ігровому полю, гравець вибирає будь-яку комбінацію з м'ячів, робить по ньому удар ногою з метою забити м'яч або кілька м'ячів в одну або кілька луз-воріт. Після нанесення

удару по м'ячу гравець вільно переміщається по ігровому полю, при цьому він не повинен доторкатися тілом до м'ячів, що перебувають на полі. Якщо м'яч після удару не попадає в лузу-ворота, право на удар переходить до іншого гравця. Таким чином, за один матч тривалістю 45 хв. переможцем признається гравець або команда, що забила максимальну кількість м'ячів у лузу-ворота. За взаємною домовленістю гравців (при грі 1×1) процес гри може відбуватися у форматі «гра через удар» - незалежно від того забив гравець м'яч чи ні, він уступає удар іншому гравцеві.

За порушення Правил гри передбачені штрафи в таких випадках:

- якщо м'яч при ударі не торкнувся жодного з інших м'ячів на полі;
- якщо гравець зробив черговий удар по м'ячу до завершення попереднього удару, тобто тоді, коли м'яч не встиг потрапити в лузу-ворота;
- при втручанні в гру суперника.

Якщо при виконанні удару гравець зробив кілька порушень Правил, штраф накладається єдиний в одинарному розмірі.

М'ячі, забиті з порушенням Правил, не зараховуються й виставляються відповідно до Правил гри.

Як видно з вищевикладеного, гра, що заявляється, містить правила футболу й більярду, але являє собою нову спортивну гру доступну широкому колу людей через її привабливість та безпеку, бо не передбачає боротьбу за м'яч, а також з безсумнівно позитивним результатом для граючих, а саме, можливість активного проведення часу.

Правильний вибір позиції для нанесення удару по м'ячу, розрахунок сили й напрямку удару, вибір способу удару дозволить гравцю досягти бажаного результату - забити м'яч в лузу-ворота. Гра, що заявляється, характеризується безперервною зміною ігрової обстановки і сприяє появі у гравців швидкої орієнтовки та спритності. Все це сприяє розвитку логічного мислення, інтуїції та окоміру гравця. У з'єднанні з помірним фізичним навантаженням на свіжому повітрі гра сприяє гармонійному розвитку особистості. Гра має не тільки оздоровчий, але й соціальний ефект. Реалізація її не вимагає будівництва стадіонів та іншої інфраструктури у місцях суспільного відпочинку і розрахована на привабливість також для молоді.

В процесі вивчення відповідної інформації авторами не виявлені аналоги, у яких були б присутні викладені в заявці поєднання ознак.

