

A schematic diagram of a multi-layered disk assembly. At the top is a disk 10 with a central hub 14. The hub has a central opening 16 and a surrounding ring 18. Below the disk are three horizontal bars, each with a central opening 36. The bars are labeled 20, 22, and 24 from bottom to top. Each bar is connected to a central hub 14 by two lines, labeled 26, 28, and 30 from bottom to top. The lines are connected to the central hub 14 by two lines, labeled 32 and 34. The entire assembly is shown in a perspective view.

FIG. 1

1	Título de la Invención (200 caracteres o espacios máximos)			
UN MÉTODO QUE UTILIZA INDICACIONES VISUALES PARA LA INSTRUCCIÓN DE GOLF				
2	Datos del Solicitante / Titular			
Nombre:		SNAG, INC.	Dirección Electrónica:	info@brlatina.com
Dirección:		14843 Highway 10 Tallequah, OK 74464	Nacionalidad/País de constitución:	ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA - OKLAHOMA - TAHLEQUAH
Identificación: ☐ CEDULA DE CIUDADANIA ☐ CEDULA DE EXTRANJERIA ☒ EMPRESA EXTRANJERA ☐ NIT ☐ PASAPORTE				
Número:		516861780109		
3	Solicitantes			

Apellidos - Nombres o Razón Social		Identificación		Tipo
1. SNAG, INC.		516861780109		NN

4

Datos del Inventor

Nombre:	Terrence P. ANTON	Dirección Electrónica:	info@brlatina.com
Dirección:	14843 Highway 10, Tallequah, OK 74464 USA	Nacionalidad/País de constitución:	ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA - OKLAHOMA - TAHLEQUAH
Identificación: ☐ CEDULA DE CIUDADANIA ☐ EMPRESA EXTRANJERA ☐ PASAPORTE ☐ CEDULA DE EXTRANJERIA ☐ NIT ☒ No Aplica			
Número:			

5

Inventor(es)

Apellidos - Nombres		Nacionalidad
1. ANTON Terrence P.		ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

6

Datos Inventor(es)

País de Residencia	Departamento/Estado	Ciudad	Dirección
1. ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA	OKLAHOMA	TAHLEQUAH	14843 Highway 10, Tallequah, OK 74464 USA

7

Datos del Representante Legal / Apoderado

Nombre:	ELIANA MARIA REYES FERNANDEZ	Dirección Electrónica:	info@brlatina.com
---------	------------------------------	------------------------	-------------------

Dirección:		Carrera 13 No 29-41 Of. 241	Nacionalidad/País de constitución:	COLOMBIA - BOGOTA D.C. - BOGOTA D.C.
Identificación: ☒ CEDULA DE CIUDADANIA ☐ EMPRESA EXTRANJERA ☐ PASAPORTE ☐ CEDULA DE EXTRANJERIA ☐ NIT Número: 1032417130				
Presentación de Poder				
Año de Radicación				
Número de Radicación				
8	Datos Solicitud: PCT / WO			
Número Solicitud:		PCT/US2011/055730	Fecha Solicitud:	11/10/2011
Número Publicacion:		WO/2012/051162	Fecha Publicacion:	19/04/2012
9	Declaraciones de prioridad		☒ SI ☐ NO	
1.	(33) País de origen ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA	Codigo del país US	(31) No. Solicitud 12/902,948	(32) Fecha 12/10/2010
10	Reducción de tasas.			
<i>Declaro que carezco de medios económicos para presentar la solicitud de patente.</i> ☐ SI ☒ NO Nota: En caso de ser persona natural y carecer de medios económicos, y por lo tanto, aplique la reducción de tasas a que se refiere la resolución vigente en tarifas, debe firmar la presente solicitud bajo la gravedad de juramento.				
☐ Micro, pequeñas y medianas empresas ☐ Universidades públicas o privadas ☐ Entidades sin ánimo de lucro Debe aportar los documentos que se indican en el numeral 17 de anexos				
11	Documentos Anexos			
☒ Reivindicaciones ☒ Descripción ☒ Dibujos y/o Figuras				

- ☒ Resumen
- ☐ Certificado Depósito Material Biológico
- ☐ Uso de Conocimiento tradicional
- ☐ Listado de secuencias
- ☒ Artes finales 12 x 12 cm
- ☐ Poderes, si fuere el caso
- ☐ Copia de la primera solicitud si se reivindica prioridad
- ☐ Traducción simple de la primera solicitud, si se reivindica prioridad
- ☒ Otros Anexos

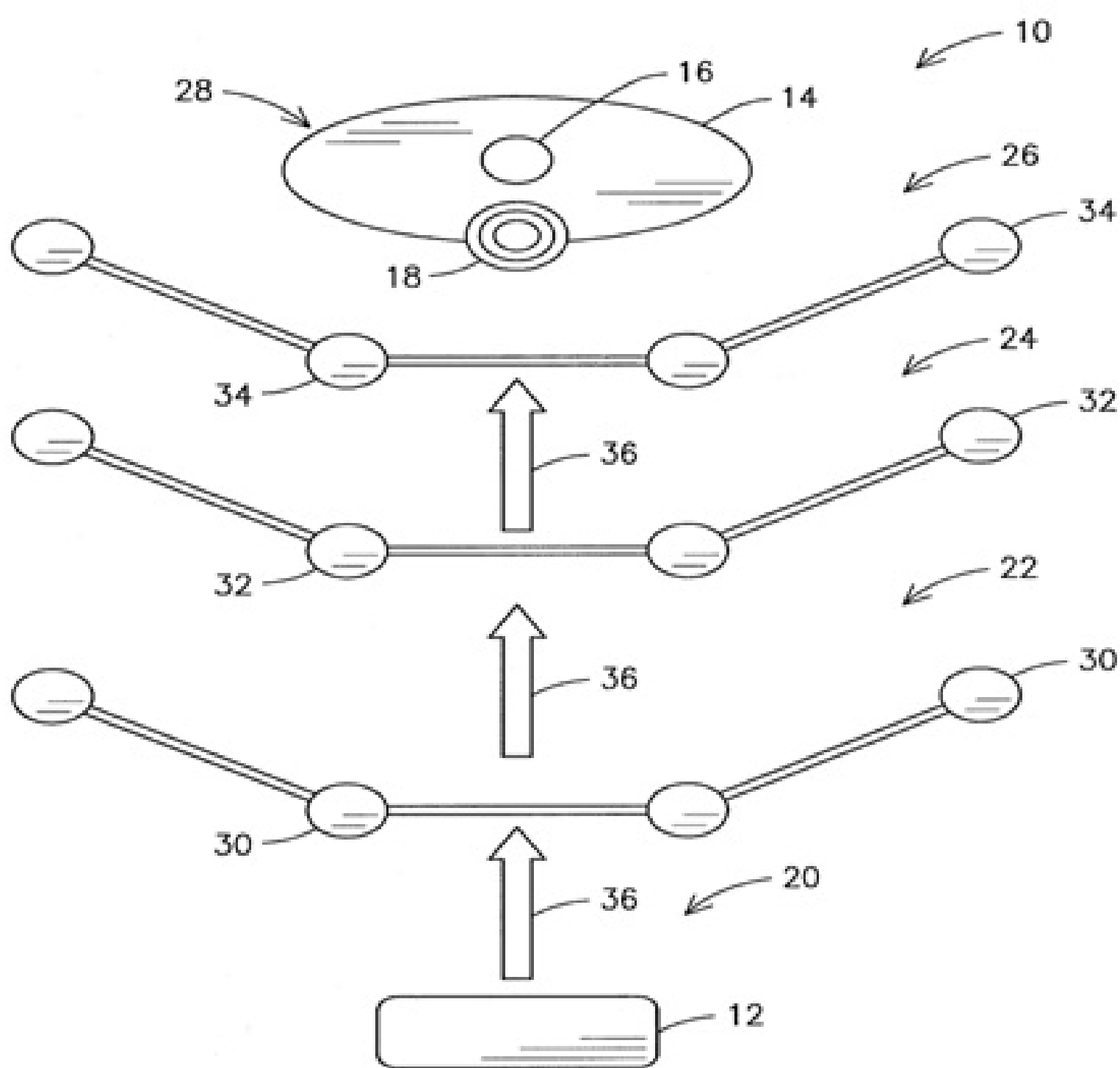


FIG. 1

UN MÉTODO QUE UTILIZA INDICACIONES VISUALES PARA LA INSTRUCCIÓN DE GOLF

CAMPO DE LA INVENCION

- 5 [001] La presente invención describe un método y un aparato para enseñar y practicar un swing de golf o movimiento que se debe realizar cuando se golpea la pelota de golf con el palo, y en particular, para la enseñanza y practica del putt y de un juego corto.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

10

- [002] El juego de golf requiere que un jugador balancee el palo de golf en un swing total o en un swing parcial. La mayoría de las sesiones de práctica de golf envuelven la enseñanza de cómo hacer que el jugador realice un swing completo y muy poca enseñanza es dirigida a un swing parcial. Swings parciales a veces incluyen lo que es generalmente referido como
- 15 knock-down swings, pero en la presente solicitud, se deben entender los swings parciales en lo referente a lo que comúnmente es llamado lob shots, golpes cortos -chip shots-, bunker shots –golpes en el arenal- y putting –golpe para embocar la bola en el hoyo-, en general golpes cortos, todos los cuales son parte del área de putting y que son generalmente referidos como el juego corto. Aunque es reconocido que el juego corto es crítico para un
- 20 buen juego de golf, se hace poco énfasis en esta parte del juego por la mayoría de profesores.

RESUMEN DE LA INVENCION

- [003] La presente invención es dirigida a una serie de marcadores y flechas que pueden
- 25 ser usadas para hacer posible que un golfista practique el juego corto al ser capaz de alinear con las flechas y pelotas a una área de blanco específico identificada por los marcadores y

al ser capaz de seleccionar entre varios golpes del juego corto basado en la distancia desde el área de blanco como es mostrado por algunas posiciones de marcadores. El solicitante ha encontrado que muchos golfistas son discapacitados visuales cuando intentan alinearse para golpear una pelota hacia un blanco como lo puede ser un hoyo en un área de putting. Este problema es particularmente exacerbado cuando el terreno o la topografía incluyen pequeñas colinas y valles que pueden afectar la dirección y velocidad de una pelota de golf. Es difícil para el golfista promedio “aprender” como apuntar y golpear una pelota de golf en una dirección que no está dirigida directamente al hoyo en un campo de golf. Más específicamente, es difícil para el golfista promedio aprender a leer las desviaciones que pueden afectar el camino y la distancia que una pelota puede viajar después de ser golpeada por un palo de golf.

[004] En adición a la dificultad que el golfista promedio tiene en aprender a leer estas desviaciones, otro factor que tiene que ser considerado es que el tipo de golpe debe emplearse para que se pueda acercarse más al hoyo – objetivo. Mientras que es obvio que un golpe de empuje –putting-, es deseable cuando el golfista está en el campo de golf o en la superficie de putting, cuando se acerca al green el golfista puede tener la opción de realizar diferentes tipos de golpes usando diferentes tipos de palos. La presente invención usa una serie de flechas largas y movibles que pueden ser colocadas en el suelo a lo largo del camino deseado por una pelota de golf para permitir al golfista alinearse a sí mismo o a sí misma para golpear la pelota a lo largo de una pista en vez de concentrarse en un blanco como lo es un hoyo. Adicionalmente, la presente invención usa una serie de marcadores, tales como puntos o discos, que pueden ser colocados en locaciones estratégicas para indicar al golfista que tipo de tiro debe ser realizado desde dichas locaciones y para ayudar al golfista en la percepción de distancia. De una forma, los marcadores son posicionados a una serie de diferentes distancias desde el hoyo en donde cada una de las distancias son seleccionadas para representar una frontera o límite para seleccionar uno en particular de los golpes que sea posible para llegar al hoyo. En el ejemplo ilustrado, los marcadores son discos coloreados y las flechas son coloreadas y de distintos tamaños. Los discos son arreglados a diferentes distancias desde el hoyo-objetivo usando diferentes colores de discos para indicar al golfista el tipo de golpe que debe ser ejecutado dentro de la zona

definida por los discos. De esta manera, las flechas y discos actúan como marcadores de rastreo visual que asisten al golfista en la precisión y selección del golpe. El solicitante ha encontrado que las flechas y los discos ayudan al golfista en la percepción de profundidad y por lo tanto incrementan la posibilidad de un golpe exitoso. Adicionalmente, el solicitante
5 ha encontrado que el uso de indicaciones visuales ayuda al golfista a recordar instrucciones de una lección.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS.

10 [005] FIG. 1 es una vista de plano de un campo de golf la cual se extiende desde una plataforma de salida a una superficie de putting separando en diferentes zonas usando las enseñanzas de la presente invención;

[006] FIGS. 2A y 2B ilustran el uso de flechas y marcadores para la enseñanza y la
15 practica de un golpe de putting –golpe de emboque-.

[007] FIG. 3 ilustra el uso de flechas y marcadores para la práctica y la enseñanza de un balanceo de tipo inclinado de palo de golf.

[008] FIG. 4A ilustra un arreglo de flechas y marcadores para la enseñanza y la práctica de putting y/o una clase de balanceo corto del palo de golf; y

20 [009] FIG. 4B es una vista en perspectiva de una forma de blanco para uso de un método ilustrado en la FIG. 4A.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA INVENCION

[010] Cambiando ahora a la FIG. 1, se observa una representación de la presente
25 invención como es aplicada a una área de golf 10 extendiéndose desde la plataforma de

salida 12 (el campo de la plataforma) a la superficie de putting o el putting green 14 en el cual está localizado un objetivo como el hoyo 16 o el aparato de blanco 18. El área 10 extendiéndose desde la plataforma de partida 12 al campo o green 14 es generalmente referido como la calle por la mayoría de golfistas y es hecho de una combinación de espacios estrechamente segados y espacios de pasto largo que es comúnmente llamado áspero. Es de notar que las Reglas del Golf de la USGA no definen “calle” pero simplemente dividen cada hoyo en un trayecto dentro de un campo de soportes, un green para putting o golpes cortos y un área “a través del green” que incluye toda el área entre el campo de soportes y el putting green. Para propósitos de esta descripción, una referencia a la calle significará toda el área entre el campo de soportes y el putting green. Mientras la mayoría de los trayectos de golf tiene calles cubiertas por pasto, hay un número de trayectos que tienen áreas sesgadas al ras que son bordeadas por arena como los trayectos de regiones climáticamente áridas. La presente invención puede ser usada en la enseñanza de cualquiera de estas regiones.

[011] En el presente ejemplo, la calle es dividida en cuatro zonas 20, 22, 24 y 26. Para facilitar la descripción, la zona 20 es definida como la zona de la plataforma, la zona 22 es definida como la zona de swing completo, la zona 24 es definida como la zona de pitching o de golpe corto y alto y la zona 26 es definida como la zona de golpe corto. También está la zona 28 que es localizada en el putting green 14 y es referido como la zona de putting. El campo de partida indicado por la plataforma de partida 12 es generalmente dispuesto a una distancia desde el putting green de tal forma que el jugador/golfista seleccione un palo con el cual golpee la pelota de golf con un swing completo. La mayoría de las lecciones de golf son dadas usando un palo que puede ser usado de esta forma. Sin embargo, una vez que la pelota de golf ha sido golpeada desde el campo de la plataforma, hay un uso limitado del swing completo y en la mayoría de los casos existe ahí un requerimiento de golpear la pelota con un swing restringido para así controlar el acercamiento de la pelota dentro del putting green. El swing restrictivo puede ser o un golpe inclinado o un golpe corto. La presente invención se acomoda a esas situaciones en las cuales un segundo golpe debe ser jugado hacia el putting green usando un swing completo como es indicado en la zona 22 entre la primera serie de marcadores 32. La zona de pitch 24 es indicada entre los

marcadores 32 y una tercera serie de marcadores 34. Finalmente, la zona de golpe corte 26 comienza con los marcadores 34 y se extiende al putting green 14. En la práctica, ha sido encontrado que usando marcadores coloreados, los marcadores 30 son preferiblemente coloreados en rojo, los marcadores 32 son preferiblemente coloreados en amarillo y los marcadores 34 son preferiblemente coloreados en verde. También, mientras que los marcadores 30, 32, 34 y otros son mostrados como circulares y a veces referidos como discos, se reconocerá que los marcadores pueden tener otras formas, por ejemplo rectangulares. El concepto de marcadores tiene objetivo de crear una referencia visual y la forma particular no es importante para la invención.

[012] Los marcadores 30, 32 y 34 son dispuestos por un instructor de golf para representar la zonas en las cuales un particular tipo de swing de golf o golpe debe ser ejecutado. Las distancias reales de cada golpe pueden variar dependiendo en las características de la trayectoria. Para el golfista promedio, el juego corto, i.e., el uso de palos de golf con menos que un swing completo, generalmente empieza en aproximadamente 100 yardas fuera del putting green en un juego de golf convencional. En otras formas de juegos similares al golf, como por ejemplo, el juego promovido bajo el nombre de SNAG, esa distancia será sustancialmente menor, inclusive si las técnicas descritas aquí son igualmente aplicables. Para mas información relativa a SNAG, diversas referencias son hechas en la patente U.S. Patente No. 6,217,458 y a la descripción disponible en internet en www.sanggolf.com. No importa que juego sea jugado, el golpe de inclinación y el corto, tienen la misma definición básica. El golpe de inclinación es sostenido por más tiempo en el aire y tiene un giro corto cuando este golpea el suelo. La relación de distancia viajada en el aire versus la distancia que la pelota rueda cuando esta golpea el suelo distingue el golpe corto del de inclinación. Instructores de golf han trabajado rutinariamente con golfistas para enseñar los fundamentos de golpear cada uno de estos tiros pero el solicitante ha encontrado que el golfista promedio tiene dificultades en trasladar a la practica en juego particularmente cuando se trata de seleccionar el golpe de inclinación o corto. El concepto de la presente invención es usar marcadores visuales que puedan ser recordados por el golfista para simplificar el proceso de seleccionar un golpe de acercamiento apropiado al green. Marcadores visuales como los marcadores coloreados usados para la instrucción en la

presente invención se asocian con las instrucciones verbales y el golfista puede mejor asociar mentalmente la distancia con la selección del golpe.

[013] El solicitante ha encontrado también que el golfista promedio es directamente desafiado cuando tiene que establecer su cuerpo dentro de un alineamiento para golpear una
5 pelota a un blanco y es esta alineación la que se vuelve más difícil con la distancia del objetivo. La presente invención aborda la cuestión usando series de flechas que pueden ser ubicadas a lo largo del camino al blanco deseado para que así asista al golfista con su alineación. En la FIG 1, una serie de flechas indican a 36. En la representación de la FIG 1, se asume que la pelota estará en el aire desde cada una de las zonas hasta cuando se golpea
10 en el putting green y concordantemente las flechas 36 son adecuados en una línea derecha desde la plataforma al putting green. En otras representaciones, como las que la calle es curvo desde la plataforma al green, las flechas pueden ser adecuadas en una diferente línea de forma que asista al golfista en aprender como direccionar una pelota con múltiples golpes al putting green. En adición, el instructor puede usar múltiples series de flechas 36
15 para así definir límites dentro de los cuales cada golpe deba ser jugado en un hoyo de golf.

[014] Las FIGS. 2A y 2B ilustran como las flechas de direccionamiento pueden ser usadas en conjunción con los marcadores para enseñar técnicas para putting. La FIG. 2A asume que el putting green 14 es esencialmente plano para que el emboque deba seguir una línea recta desde la posición de la pelota 40 a la locación del hoyo 42. Para propósitos de
20 enseñanza, un marcador 44 (un “punto de blanco”) es ubicado entre la locación de la pelota y el hoyo para crear un punto medio para apuntar para el golfista. En adición, las flechas 46 son colocados en dos líneas paralelas en cada lado de la pista deseada que la pelota debe seguir cuando es embocada hacia el hoyo 42. Las flechas proveen guías de alineamiento adicional para el golfista e indicadores de dirección para el golpe de emboque. En la FIG.
25 2B, se asume que el putting green 14 tiene un contorno que causara un golpe de pelota desde la locación 50 que seguirá un camino arqueado desde la locación 40 a la locación del hoyo 42. El marcador 44 es localizado en un camino deseado para que la pelota siga un camino curvo para formar el punto del blanco para el apuntamiento de la pelota. La flecha 46 son también adecuadas en el green en un camino paralelo al del camino deseado para la
30 pelota para que así asista al golfista en alinear con la pista el punto del blanco. En ambas

figuras 2A y 2B, los marcadores visuales y flechas crean una memoria visual para que el golfista enseñe el alineamiento adecuado para un putt. El marcador 44 puede ser usado también en greens muy rápidos para enseñar una distancia que debe ser usada para poner la pelota para así llevar la bola al hoyo 42, sin ir mas allá del hoyo. Por lo tanto, el sistema
5 provee referencia visual para que el golfista aprenda tanto dirección como distancia en el putting green.

El objetivo es entrenar los ojos en la pista exacta en que la pelota necesita viajar. Esto a cambio estimula los músculos a mover la cabeza del palo en la pista intencionada. Las pequeñas flechas se establecen como pistas de rieles para establecer el camino entre el cual
10 debe viajar la pelota. Los marcadores/puntos establecen distancia.

[015] La FIG. 3 ilustra un uso de la presente invención dentro de la zona de pitching 25. El golpe inclinado es preferiblemente un golpe englobado en el cual la pelota carga relativamente en el aire y viaja muy poco cuando aterriza. Para los propósitos de describir, se hará referencia al uso de la presente invención en el juego de golf SNAG. La bola de
15 SNAG tiene una superficie exterior que es similar al material de gaza usado para sujetadores de gancho y bucle y tiene un diámetro que es ligeramente más pequeño que una pelota de tenis. Para la práctica, la pelota es localizada en un tapete de lanzamiento TM 50 que es esencialmente un tapete que provee una superficie convenientemente plana para soportar una pelota 52. El tapete 50 incluye una flecha direccional 54 para asistir al golfista
20 para alinearse para un swing de golf. Flechas adicionales 56 son ubicadas en el frente y atrás del tapete de lanzamiento 50 con las flechas apuntando a un objetivo o blanco 58 el tipo de blanco ilustrativo teniendo anillos coloreados. El blanco de SNAG se confronta con el material tipo gancho para que así la pelota 52 se pegue al blanco con el impacto. El establecimiento de la práctica para el golpe inclinado puede incluir marcadores de
25 alineamiento 60 que son usados para posicionar al golfista en la orientación preferida para el golpe de inclinación. Marcadores de puntos 62 se alinean con los marcadores 60 para que la pelota 52 pueda ser posicionada consistentemente en el tapete 50. Note que el tapete 50 puede ser movido de diferentes posiciones como es sugerido por los marcadores adicionales 60A y 62A. Como había sido declarado arriba, el objetivo es entrenar los ojos
30 en la pista correcta en el que la pelota necesita viajar lo cual estimula los músculos para

mover la cabeza del palo en la dirección deseada. La flecha larga al frente y detrás definen la dirección exacta para el vuelo de la pelota.

[016] Así mismo otro establecimiento usando la presente invención es mostrado en la FIG 4ª en donde el objetivo 64 es ilustrado como el objetivo Rollerama usado en el golf SNAG.

5 El objetivo 64 es un blanco alargado con diferentes bloques de colores como es indicado por el sombreado en la FIG. 4A y tiene un material exterior que lo cubre, con unos sujetadores tipo gancho, para que la pelota 52 se adhiera al blanco cuando lo impacte. Una vista en perspectiva de un blanco Rollerama es mostrado en la FIG 4B. El objetivo 64 es moldeado triangularmente para que este pueda ser ubicado en una posición deseado sin usar
10 ningún soporte exterior. En la adecuación de la FIG 4A, el cual puede ser usado para putting o para golpe corto en donde la pelota podrá rodar extendidamente en el putting green, la doble fila de flechas 66 es usada para enseñar la alineación correcta y golpear para dirigir la pelota al blanco. Como lo es descrito en la FIG 3, marcadores 60 pueden ser usado para asistir al golfista en lo concerniente a posiciones su cuerpo apropiadamente con
15 respecto a la posición de la pelota 52 y a una estación seleccionada para golpear la pelota. Estaciones adicionales para practicar el golpe de putting son mostradas en 60B, 60C y 60D. Para propósitos de golpe corto, las estaciones 60B, 60C y 60D pueden ser posiciones fuera de la superficie de putting y en cualquier lugar dentro de la zona de golpe corto como lo es mostrado en la FIG 1. Si es deseado, la pelota puede ser posicionada en el tapete como en el
20 Tapete de Lanzamiento descrito en la FIG 3. Como punto de aterrizaje puede ser arreglado para asistir al estudiante de gol para “leer” los cambios o curvaturas de un putting green al posicionar las flechas para que visualmente muestren al golfista que esperar de una pelota rodando en el green.

25 [017] lo que ha sido descrito es un sistema para proveer referencias visuales a un golfista que ayudar a este a seleccionar un tipo de golpe para usar en variadas situaciones en un juego de golf. El solicitante ha encontrado que dichas referencias visuales le permiten al golfista recordar las lecciones que han sido usadas para enseñar el golpe de golf y para seleccionar el mejor golpe, basados en distancias dentro de un área de blanco. Las flechas

proveen una referencia visual que también ayuda al golfista en recordar el alineamiento apropiado para un golpe de golf.

5

10

15

20

REIVINDICACIONES

Lo que se reivindica es:

- 5 1. En un juego de golf utilizando una pelota que puede ser golpeada por una pluralidad de diferentes tipos de palos de golf para poder propulsar la pelota a un objetivo de blanco en un putting green, un método para enseñar a un golfista a seleccionar un palo y un tipo de swing basado en la distancia al objetivo del blanco comprendiendo los pasos de:
 - 10 Posicionar un primer indicio visual a la seleccionada primera distancia desde el blanco para definir una primera zona dentro de la cual el golfista debe emplear un golpe corto para propulsar la pelota hacia el objetivo.

 Posicionar un segundo indicio visual a una segunda distancia seleccionada desde el objetivo mayor que la primera distancia para definir una segunda zona más
15 allá de la primera zona dentro de la cual el golfista debe emplear un golpe de tipo inclinado para propulsar la pelota al objetivo; y

 Posicionar un tercero indicio visual a una tercera distancia seleccionada desde un objetivo mayor que la segunda distancia para definir una tercera zona mas
20 allá de la segunda zona dentro de la cual el golfista debe emplear un golpe completo para propulsar la pelota al objetivo.
2. El método de la reivindicación 1 incluyendo posicionarse a una pluralidad de marcadores direccionales con cada una de las zonas definidas para facilitar el alineamiento por el golfista con el blanco objetivo.

3. El método de la reivindicación 2 incluyendo el posicionamiento de marcadores de objetivo intermedio en el putting green para identificar una área de aterrizaje para cada uno de los golpes desde cada una de las zonas.

5 4. El método de la reivindicación 1 incluyendo el paso de posicionar una pluralidad de marcadores direccionales en un putting green de golf para proveer una referencia visual para putting de una pelota de golf.

10 5. El método de la reivindicación 4 e incluyendo el paso de posicionar un marcador de objetivo en el putting green entre una posición de putting y un hoyo como un objeto intermedio para controlar la distancia de un putt.

15 6. En un juego de golf utilizando una pelota que puede ser golpeada por una pluralidad de diferentes tipos de palos de golf para propulsar la pelota hacia el blanco objetivo en un putting green, un método para enseñar a un golfista a seleccionar un palo y un tipo de swing basado en la distancia al blanco objetivo comprendiendo los pasos de:

Posicionar un primer indicio visual a una primera distancia seleccionada desde el blanco objetivo para definir la primera zona dentro de la cual el golfista debe emplear un golpe corto para propulsar la pelota hacia el blanco objetivo.

20 Posicionar un segundo indicio visual en una segunda distancia seleccionada desde el blanco objetivo mayor que la primera distancia para definir una segunda zona más allá que la primera zona dentro de la cual el golfista debe emplear un golpe de tipo inclinado para propulsar la pelota al blanco objetivo; y

25 Posicionar una pluralidad de marcadores direccionales dentro de cada una de las zonas definidas para facilitar la alineación por el golfista con el blanco objetivo.

7. En un juego tipo golf en el cual una pelota es propulsada hacia un blanco en un putting green mediante el golpe a la pelota con uno de una pluralidad de diferentes tipos de palos, un método para enseñar a un estudiante la alineación correcta y la selección del palo para cada una de una diferente pluralidad de posiciones de la pelota en un juego comprendiendo los pasos de:

Posicionar series de marcadores a diferentes distancias desde el blanco en donde cada distancia es elegida para representar un tipo particular de golpe a ser hecho con uno de los palos seleccionados;

Posicionar otros marcadores en el putting green para representar un punto de aterrizaje para una pelota golpeada desde una locación fuera del putting green; y

Posicionar una pluralidad de flechas direccionales a lo largo de un camino preferencial para que una pelota viaje para alcanzar el objetivo;

Alinear el estudiante con los marcadores y flechas para crear una referencia visual para asociarlo con el golpe de la pelota.

5

10

RESUMEN

15 Un método usando indicaciones visuales para enseñar a un estudiante la forma correcta de alineación y de selección de palos para cada una de la pluralidad de diferentes posiciones de una bola para un juego tipo golf en el cual la pelota es golpeada con un palo hacia un blanco. El método incluye posicionar series de marcadores a diferentes distancias desde el blanco en donde cada distancia es

20 escogida para representar un tipo particular de golpe para ser realizado con un palo. Otros marcadores son posicionados en el putting green para representar un punto de aterrizaje para un golpe de pelota desde una locación fuera del putting green. Después de eso, flechas direccionales son posicionadas a lo largo de caminos preferenciales para que una pelota viaje para así alcanzar su blanco. El estudiante es

A METHOD USING VISUAL INDICIA FOR GOLF INSTRUCTION

FIELD OF THE INVENTION

[001] The present invention relates to a method and apparatus for teaching and practicing a golf swing and, in particular, for teaching and practicing putting and a short game.

BACKGROUND OF THE INVENTION

[002] The game of golf requires a player to swing a golf club in either a full swing or a partial swing. Most golf practice sessions involve teaching a player how to make a full swing and very little teaching is ever applied to a partial swing. Partial swings sometimes include what is generally referred to as knock-down swings but in the present application, partial swings are intended to refer to what are commonly called lob shots, pitch shots, chip shots, bunker shots and putting, all of which are part of play around a putting area and are generally referred to as the short game. Although it is recognized that the short game is critical to a good golf game, very little emphasis is placed on this portion of the game by most teachers.

SUMMARY OF THE INVENTION

[003] The present invention is directed to a series of markers and arrows that can be used to enable a golfer to practice the short game by being able to align with the arrows and hit balls to specific target areas identified by the markers and to be able to select from among the various shots of the short game based on the distance from the target area as shown by some marker positions. Applicant has found that many golfers are visually challenged when faced with attempting to align themselves to hit a ball towards a target such as a hole on a putting green. This problem is particularly exacerbated when the ground terrain or topography includes small hills and valleys that can affect the direction and speed of a golf ball. It is difficult for the average golfer to "learn" how to aim and hit a golf ball in a direction that is not directly at the target hole on a green. More specifically, it is difficult for the average golfer to learn to read the breaks that may affect the path and distance that a ball will travel after being struck with a golf club.

[004] In addition to the difficulty that the average golfer has in learning to read breaks, another factor that must be considered is what type of shot must be hit in order to best approach a target hole. While it is obvious that a putting stroke is desirable when the golfer is on the green or putting surface, when approaching the green the golfer may have the option of hitting different types of shots using different types of clubs. The present invention uses a series of large, moveable arrows that can be placed on the ground along a desired track for a golf ball thus enabling a golfer to align himself or herself to hit the ball along a track rather than concentrating on a target hole. Further, the present invention uses a series of markers, such as large dots or discs, that can be placed at strategic locations to indicate to the golfer the type of shot that should be played from such locations and to aid the golfer in distance perception. In one form, the markers are placed at a series of different distances from the target hole wherein each of the distances are selected to represent a boundary for selecting a particular one of the available shots to be made to the target hole. In the illustrative example, the markers are colored discs and the arrows are colored and of varying sizes. The discs are arranged at different distances from the target hole using different colors of discs to indicate to the golfer the type of shot that is to be executed within a zone defined by the discs. In this manner, the arrows and discs act as visual tracking markers that assist the golfer in accuracy and shot selection. Applicant has found that the arrows and discs aid the golfer in depth perception thereby increasing the likelihood of a successful shot. Further, applicant has found that the use of visual indicia aids the golfer in remembering or recalling instructions from a lesson.

BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

[005] FIG. 1 is a plan view of a golf hitting area extending from a tee box to a putting surface separating into different zones using the teaching of the present invention;

[006] FIGS. 2A and 2B illustrate the use of arrows and markers for teaching and practicing a putting stroke;

[007] FIG. 3 illustrates the use of arrows and markers for practicing and teaching a pitch type swing of a golf club;

[008] FIG. 4A illustrates an arrangement of arrows and markers for teaching and practicing putting and/or a chipping type swing of a golf club; and

[009] FIG. 4B is a perspective view of one form of target for use in the method illustrated in FIG. 4A.

DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION

[010] Turning now to FIG. 1, there is shown one embodiment of the present invention as applied to an exemplary golfing area 10 extending from a tee box 12 (the “teeing ground”) to a putting surface or putting green 14 on which is located a target such as the hole 16 or the target device 18. The area 10 extending from the tee box 12 to the green 14 is generally referred to as the fairway by most golfers and is made up of a combination of closely mown spaces and spaces of longer grass that is commonly called the rough. It is noted that the USGA Rules of Golf do not define “fairway” but simply divide each hole on a course into a teeing ground, a putting green and an area “through the green” that includes all of the area between the teeing ground and the putting green. For purpose of this description, reference to the fairway shall mean all of the area between the teeing ground and the putting green. While most golf courses have grass covered fairways, there are a number of courses that have closely mown landing areas that are bordered by sand such as courses in arid climatic regions. The present invention may be used in teaching in any of these regions.

[011] In the present example, the fairway is divided into four zones 20, 22, 24, and 26. For ease of description, the zone 20 is defined as the teeing zone, the zone 22 is defined as the full swing zone, the zone 24 is defined as the pitching zone and the zone 26 is defined as the chipping zone. There is also a zone 28 that is located on the putting green 14 and is referred to as the putting zone. The teeing ground indicated by the tee box 12 is generally set at a distance from the putting green such that the player/golfer selects a club with which to strike or hit the golf ball with a full swing. Most golf lessons are given using a club that can be struck in this fashion. However, once the golf ball has been hit from the teeing ground, there is limited use of the full swing and more often there is a requirement for hitting the ball with a restricted swing so as to control the approach of the ball onto the putting green. The restricted swing may be either a pitch shot or a chip shot. The present invention does accommodate

those situations in which a second shot is to be played toward the putting green using a full swing as indicated by the zone 22 between the first set of markers 30 and the second set of markers 32. The pitch zone 24 is indicated between the markers 32 and a third set of markers 34. Finally, the chipping zone 26 begins with the markers 34 and extends to the putting green 14. In practice, it has been found that using colored markers is helpful in learning the difference ranges for each of the zones and for this purpose, the markers 30 are preferably colored red, the markers 32 are preferably colored yellow and the markers 34 are preferably colored green. Also, while the markers 30, 32, 34 and others are shown as circular and sometimes referred to as discs, it will be recognized that the markers could have other shapes such as rectangular. The concept of the markers is to create a visual reference and the particular shape is not critical to the invention.

[012] The markers 30, 32 and 34 are set up by a golf instructor to represent the zones within which a particular type of golf swing or stroke is to be executed. The actual distances for each stroke may vary depending on course characteristics. For the average golfer, the short game, i.e., the use of golf clubs with less than a full swing, generally starts from about 100 yards out from the putting green in a conventional golf game. In other forms of games similar to golf, such as for example, the game promoted under the name of SNAG, that distance will be substantially less even though the techniques described herein are equally applicable. For more information on SNAG, reference is made to U.S. Patent No. 6,217,458 and to the description available on the internet at www.snaggolf.com. No matter what game is being played, the pitch and chip shots have the same basic definition. The pitch shot is in the air longer and has a short roll when it hits the ground. The chip shot has less time in the air and more roll when it hits the ground. The ratio of distance traveled in the air versus distance that the ball rolls when it hits the ground distinguishes the chip from the pitch shot. Golf instructors have routinely worked with golfers to teach the fundamentals of hitting each of these shots but applicant has found that the average golfer has difficulty in translating the practice into play particularly when it comes to selecting whether to pitch or chip. The concept of the present invention is to use visual markers that can be recalled by the golfer to simplify the process of selecting a proper approach shot to a green. Visual markers such as the colored markers used for

instruction in the present invention become associated with the verbal instructions and the golfer is better able to mentally associate distance with shot selection.

[013] Applicant has also found that the average golfer is directionally challenged when it comes to setting his/her body into an alignment for striking a ball toward a target and that this alignment becomes more difficult with distance from the target. The present invention addresses this issue using sets of arrows that can be placed along a desired target path so as to assist the golfer with aligning to this path. In FIG. 1, a set of arrows is indicated at 36. In the embodiment of FIG. 1, it is assumed that the ball will be in the air from each of the zones until striking the putting green and, accordingly, the arrows 36 are arranged in a straight line from the tee box to the putting green. In other embodiments, such as where the fairway is curved from tee box to green, the arrows may be arranged in a different line in order to assist the golfer in learning how to direct a ball in multiple shots to the putting green. In addition, the instructor may use multiple sets of arrows 36 in order to define boundaries within which each shot should be played on a golf hole.

[014] FIGS. 2A and 2B illustrate how the directional arrows may be used in conjunction with the markers for teaching techniques for putting. FIG. 2A assumes that the putting green 14 is essentially flat so that the putt should follow a straight line from the ball location 40 to the hole location 42. For teaching purposes, a marker 44 (a "target spot") is placed between the ball location and hole to create an intermediate aiming point for the golfer. In addition, arrows 46 are placed in two parallel lines on either side of the desired track that the ball should follow when putted toward the hole 42. The arrows provide additional alignment guides for the golfer and directional indicators for the putting stroke. In FIG. 2B, the putting green 14 is assumed to have a contour that will cause a ball struck from location 40 to follow an arcuate path from the location 40 to the hole location 42. The marker 44 is placed on a desired path for the curving ball track to form the target spot for aiming of the ball. The arrows 46 are also placed on the green in a path parallel to the desired ball track in order to assist the golfer in aligning with the track and target spot. In both FIGS. 2A and 2B, the visual markers and arrows create a visual memory for the golfer that teaches the proper alignment for a putt. The marker 44 may also be used on very fast greens to teach a distance that should be used for putting the ball in order to get the ball to the hole 42.

without going far beyond the hole. Thus, the system provides a visual reference for the golfer to learn both direction and distance on the putting green.

The object is to train the eyes on the exact track the ball needs to travel. This in turn stimulates the muscles to move the club head on the intended track. The small arrows set up like railroad tracks to establish a path for the ball to travel between. The markers/spots establish distance.

[015] FIG. 3 illustrates one use of the present invention within the pitching zone 24. The pitch shot is preferably a lofted golf shot in which the ball carries relatively far in the air and travels very little when it lands. For purposes of description, reference will be made to use of the present invention in the golf like game of SNAG® golf. The SNAG ball has an outer surface that is similar to the loop material used for hook and loop fasteners and has a diameter that is slightly smaller than a tennis ball. For practice, the ball is placed on a Launch Pad™ 50 that is essentially a mat that provides a convenient flat surface for supporting a ball 52. The mat 50 includes a directional arrow 54 to assist the golfer in aligning for a golf swing. Additional arrows 56 are placed in front of and behind the Launch Pad 50 with the arrows pointing towards a target 58 such as the illustrative bullseye type target having alternating colored rings. The SNAG target is faced with hook type material so that the ball 52 will stick to the target on impact. The practice setup for the pitch shot may also include alignment markers 60 that are used to position the golfer in the preferred orientation for the pitch shot. Spot markers 62 align with the markers 60 so that the ball 52 can be consistently positioned on the mat 50. Note that the mat 50 can be moved to different positions as suggested by the additional markers 60A and 62A. As stated above, the object is to train the eyes on the exact track the ball needs to travel which stimulates the muscles to move the club head on the intended track. The large arrows in front and behind define the exact direction for ball flight.

[016] Still another arrangement using the present invention is shown in FIG. 4A in which the target 64 is illustrated as the Rollerama® target used in SNAG golf. The target 64 is an elongated target with different color blocks as indicated by the shading in FIG. 4A and has an outer covering material with hook type fasteners so that the ball 52 will adhere to the target upon impact. A perspective view of a Rollerama target is shown in FIG. 4B. The target 64 is triangularly shaped so that it

can be placed in a desired position without using any external supports. In the arrangement of FIG. 4A, which can be used for putting or for chipping where the ball will have an extended roll on the putting green, the double row of arrows 66 is used to teach the proper alignment and stroke to direct the ball toward the target. As described in FIG. 3, markers 60 can be used to assist the golfer in positioning his/her body properly with respect to the position of the ball 52 at a selected ball striking station. Added stations for practicing the putting stroke are shown at 60B, 60C and 60D. For chipping purposes, the stations 60B, 60C and 60D may be position off the putting surface and anywhere within the chipping zone as shown in FIG. 1. If desired, the ball may be positioned on a mat such as the Launch Pad mat described in FIG. 3. As described with regard to FIG. 2B, the arrows and a marker identifying an desired landing point may be arranged to assist the student golfer in "reading" the breaks or curvature of the putting green by positioning the arrows so as to visually show the golfer what to expect of a ball rolling on the green.

[017] What has been described is a system for providing visual references to a golfer that will help the golfer in selecting a type of shot to use in various situations on a golf course. Applicant has found that such visual references enable the golfer to better remember the lessons that have been used to teach the golf stroke and to select the better shot based on distances from a target area. The arrows provide a visual reference that also helps the golfer in recalling proper alignment for a golf shot.

CLAIMS

What is claimed is:

1. In a golf game utilizing a ball that can be struck by a plurality of different types of golf clubs in order to propel the ball towards a target objective on a putting green, a method for teaching a golfer to select a club and swing type based upon distance to the target objective comprising the steps of:

placing a first visual indicia at a selected first distance from the target objective to define a first zone within which the golfer should employ a chipping stroke to propel the ball toward the target objective;

placing a second visual indicia at a second selected distance from the target objective greater than the first distance to define a second zone beyond the first zone within which the golfer should employ a pitch type stroke to propel the ball to the target objective; and

placing a third visual indicia at a third selected distance from the target objective greater than the second distance to define a third zone beyond the second zone within which the golfer should employ a full stroke to propel the ball to the target objective.

2. The method of claim 1 and including positioning a plurality of directional markers within each of the defined zones to facilitate alignment by the golfer with the target objective.

3. The method of claim 2 and including positioning of intermediate target markers on the putting green for identifying a landing area for each of the shots from each of the zones.

4. The method of claim 1 and including the step of positioning a plurality of directional markers on a golf putting green to provide a visual reference for putting of a golf ball.

5. The method of claim 4 and including the step of positioning a target marker on the putting green between a putting position and a hole as an intermediate target for controlling distance of a putt.

6. In a golf game utilizing a ball that can be struck by a plurality of different types of golf clubs in order to propel the ball towards a target objective on a putting green, a method for teaching a golfer to select a club and swing type based upon distance to the target objective comprising the steps of:

placing a first visual indicia at a selected first distance from the target objective to define a first zone within which the golfer should employ a chipping stroke to propel the ball toward the target objective;

placing a second visual indicia at a second selected distance from the target objective greater than the first distance to define a second zone beyond the first zone within which the golfer should employ a pitch type stroke to propel the ball to the target objective; and

positioning a plurality of directional markers within each of the defined zones to facilitate alignment by the golfer with the target objective.

7. In a golf type game in which a ball is propelled toward a target on a putting green by striking the ball with one of a plurality of different types of clubs, a method for teaching a student proper alignment and club selection for each of a plurality of different positions of the ball on a course comprising the steps of:

positioning sets of markers at different distances from the target wherein each distance is chosen to represent a particular type of stroke to be made with a selected one of the clubs;

positioning other markers on the putting green to represent a landing spot for a ball struck from a location off of the putting green; and

positioning a plurality of directional arrows along a preferential path for a ball to travel in order to reach the target;

aligning the student with the markers and arrows to create a visual reference to associate with the striking of the ball.

ABSTRACT

A method for using visual indicia for teaching a student proper alignment and club selection for each of a plurality of different positions of a ball for a golf type game in which the ball is struck with a club toward a target. The method includes positioning sets of markers at different distances from the target wherein each distance is chosen to represent a particular type of stroke to be made with a club. Other markers are positioned on the putting green to represent a landing spot for a ball struck from a location off of the putting green. Thereafter, directional arrows are positioned along a preferential path for a ball to travel in order to reach the target. The student is aligned with the markers and arrows to create a visual reference to associate with the striking of the ball.

1/4

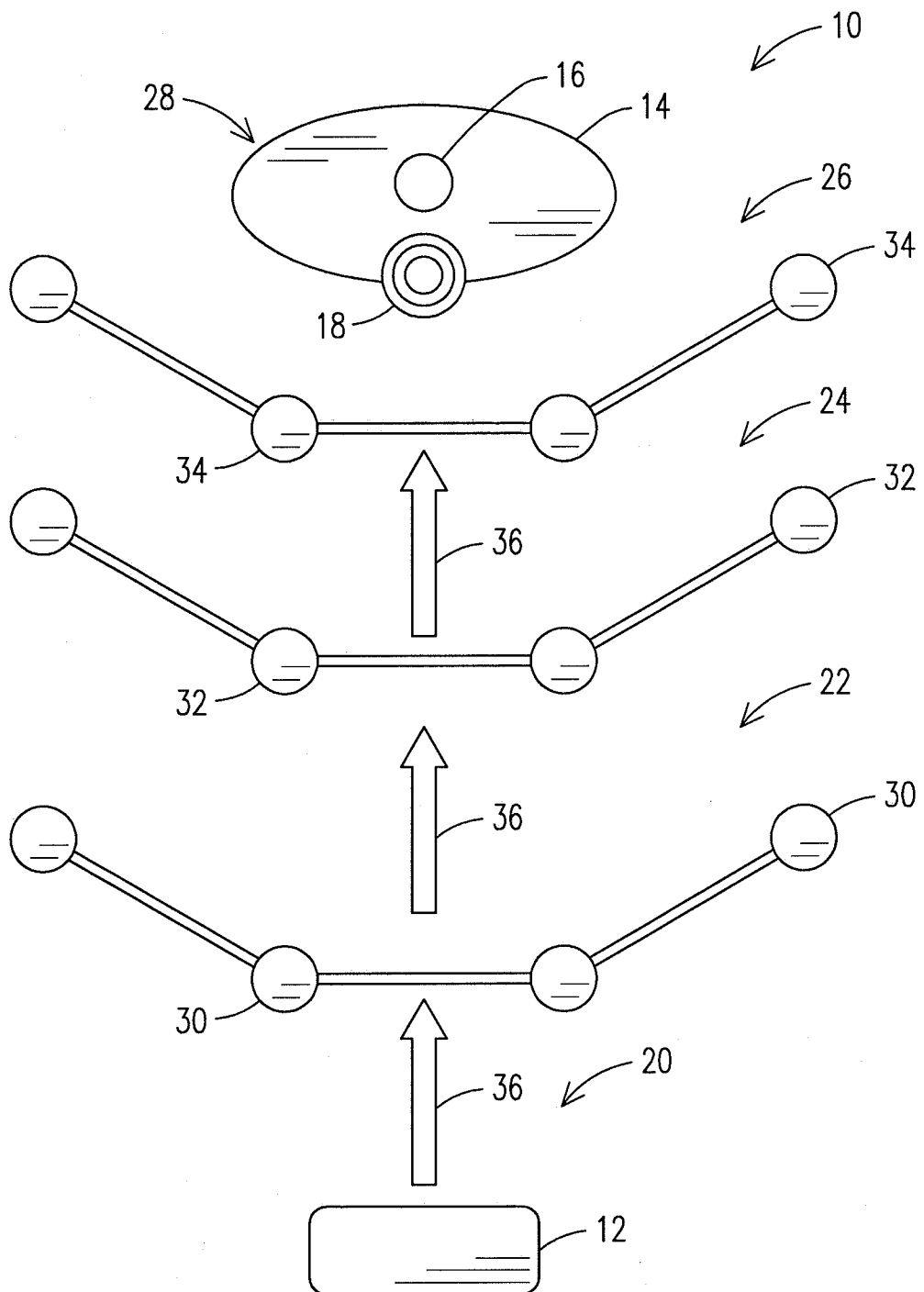


FIG. 1

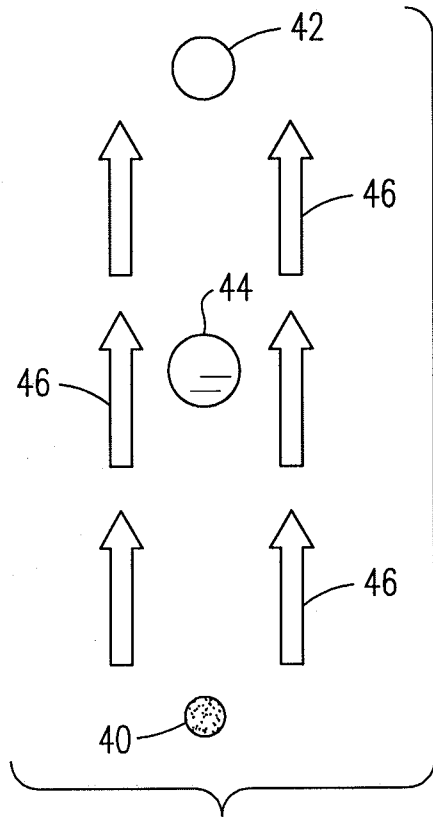


FIG. 2A

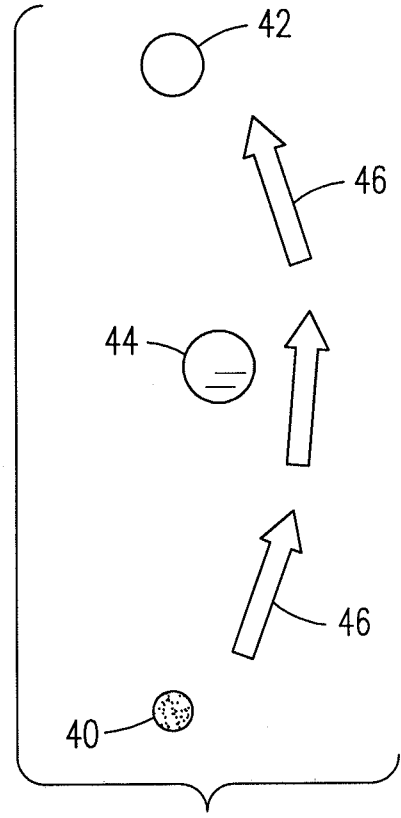


FIG. 2B

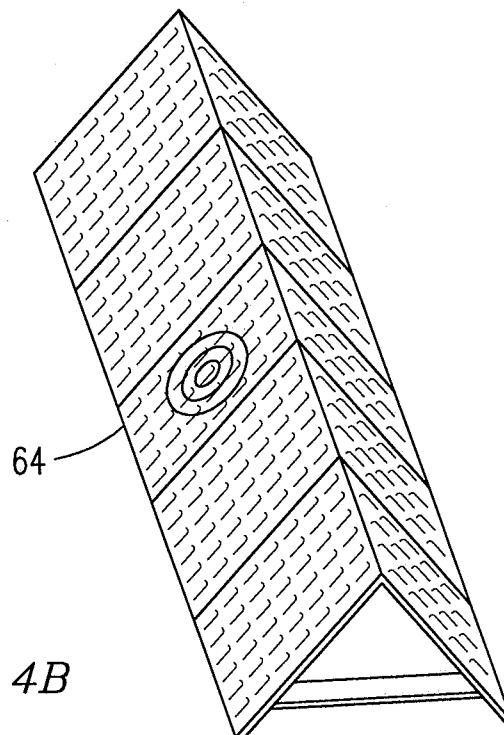


FIG. 4B

3/4

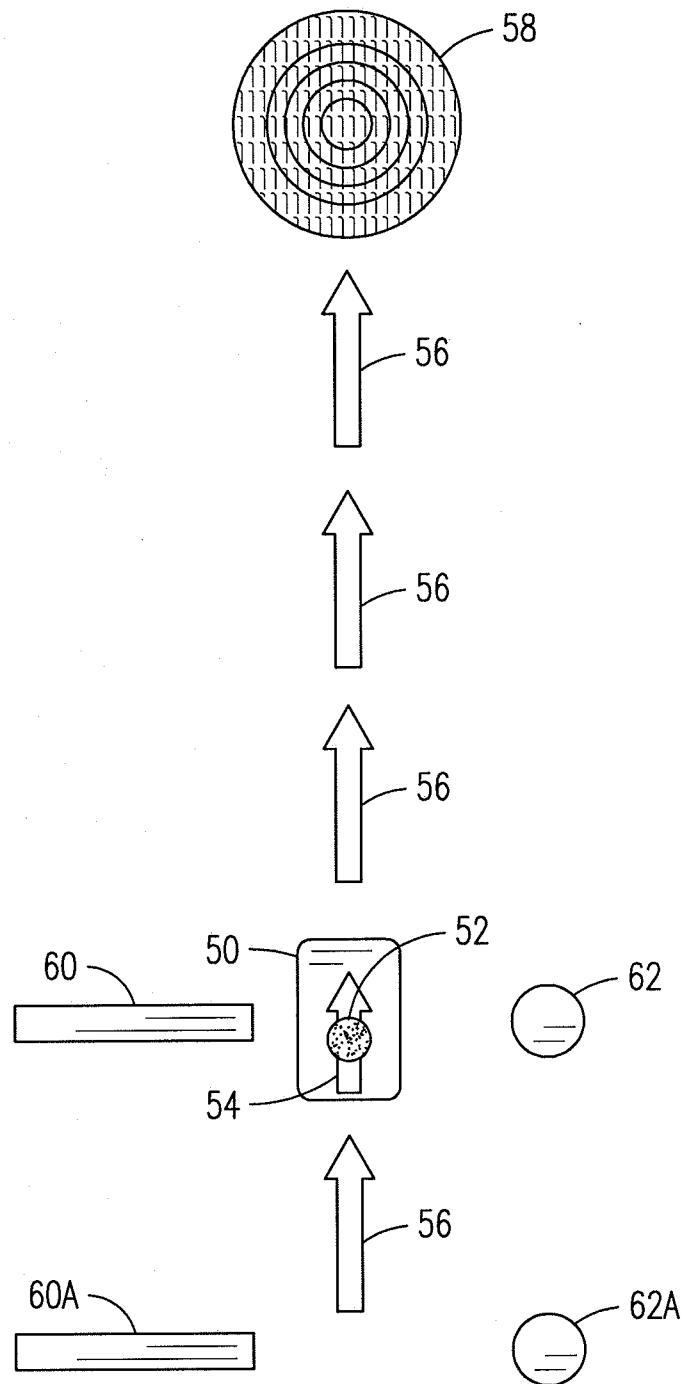


FIG. 3

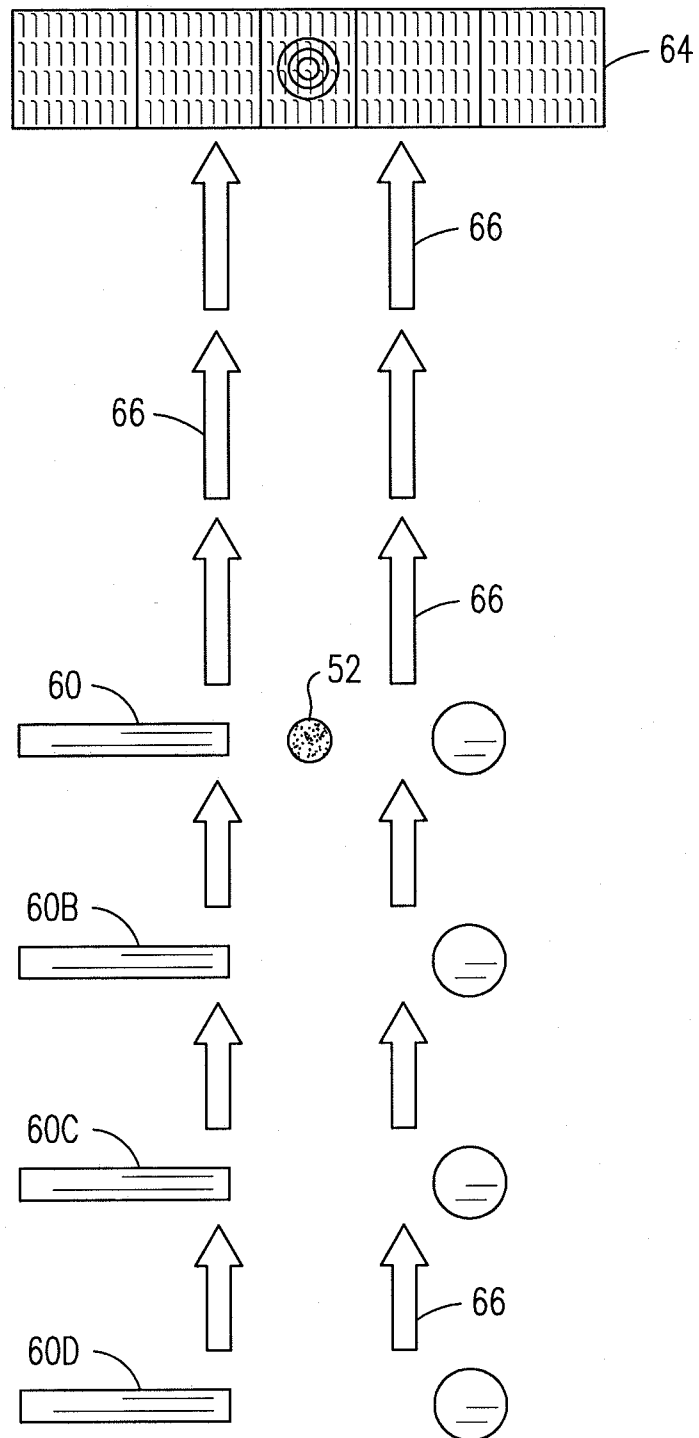


FIG. 4A

RESUMEN

Un método usando indicaciones visuales para enseñar a un estudiante la forma correcta de alineación y de selección de palos para cada una de la pluralidad de diferentes posiciones de una bola para un juego tipo golf en el cual la pelota es golpeada con un palo hacia un blanco. El método incluye posicionar series de marcadores a diferentes distancias desde el blanco en donde cada distancia es escogida para representar un tipo particular de golpe para ser realizado con un palo. Otros marcadores son posicionados en el putting green para representar un punto de aterrizaje para un golpe de pelota desde una locación fuera del putting green. Después de eso, flechas direccionales son posicionadas a lo largo de caminos preferenciales para que una pelota viaje para así alcanzar su blanco. El estudiante es alineado con los marcadores y flechas para crear una referencia visual para asociar con el golpe de la pelota.

5

10

15

20

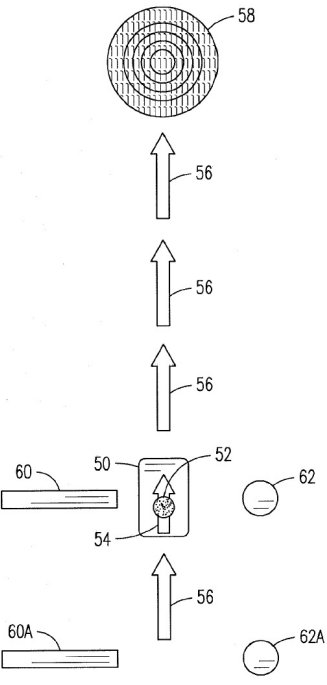


FIG. 3

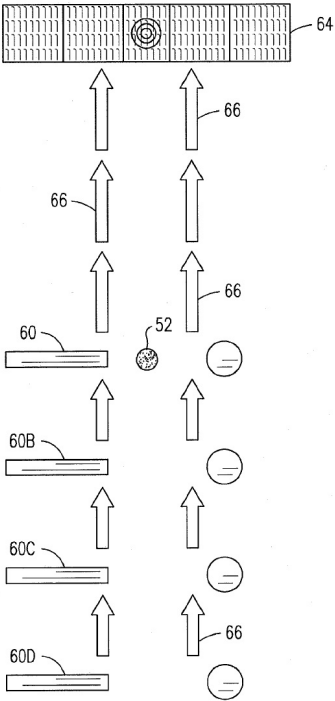


FIG. 4A

