

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl.



[12] 实用新型专利说明书

专利号 ZL 200920107816.9

A63F 7/00 (2006.01)

A63F 7/36 (2006.01)

A63F 7/30 (2006.01)

A63F 7/22 (2006.01)

[45] 授权公告日 2010年1月20日

[11] 授权公告号 CN 201384847Y

[22] 申请日 2009.5.4

[21] 申请号 200920107816.9

[73] 专利权人 闻龙驹

地址 100062 北京市崇文区花市枣苑4号楼
1501室

[72] 发明人 闻龙驹

[74] 专利代理机构 北京北新智诚知识产权代理有限公司
代理人 程凤儒

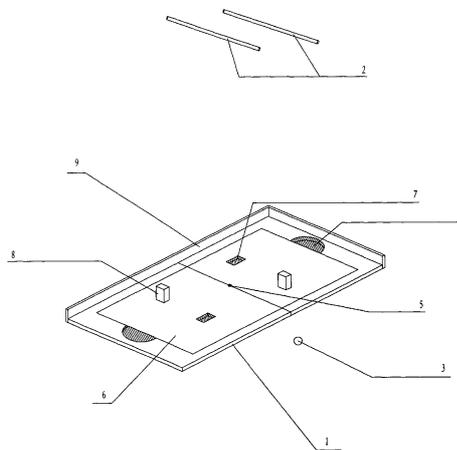
权利要求书1页 说明书4页 附图3页

[54] 实用新型名称

桌面吹吸球玩具

[57] 摘要

本实用新型公开了一种桌面吹吸球玩具。该玩具包括一球场、至少两吸吹球管和至少一个球。所述球场为一平面或在其上设有凸起或凹陷部位的平面，包括比赛区域和至少一个得分区域，该比赛区域具有一开球部，并可具有一个或多个障碍区域。该玩具还可以包括一说明规则及判断得分及犯规的电子扩展模块，所述的球场表面的得分区域和障碍区域设有感应器，所述的球场内部具有电路与所述电子扩展模块及感应器相连。本实用新型公开的玩具可以锻炼儿童的肺活量及手脑协调性，还可以起到开发智力锻炼思维的作用，使得儿童身心健康成长。并且该玩具结构简单，制备方便，成本低廉，适于大规模生产及推广。



- 1、一种桌面吹吸球玩具，其特征在于，包括：
一球场，至少两支吹吸球管，至少一个球；
所述的球场为一平面或在其上设有凸起或凹陷部位的平面，包括比赛区域和至少一个得分区域。
- 2、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的球场为四边形、三角形、五边形、五角星形、六边形或六角星形，球场的各个角是尖角或是圆角。
- 3、如权利要求 2 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的比赛区域具有一个或多个障碍区域，所述的障碍区域为凸出球场表面的障碍物或球场表面凹陷形成的陷阱。
- 4、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的得分区域为用线条或颜色标示出的平面区域，或是由球场表面的凹陷形成的球洞，或是由突出于球场表面的结构构成的球门。
- 5、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的比赛区域内设有一开球部，所述的开球部为用线条或颜色标示出的平面区域，或是球场表面的凹陷，或是突出于球场表面的球托。
- 6、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的球场由两个或多个平面局部拼接而成。
- 7、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的球场表面具有一防滑的表层。
- 8、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的球的形状为球体、椭球体、橄榄球体或圆柱体，表面光滑或具有一或多个凹陷。
- 9、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的吹吸球管内具有一防止将球误吸入体内的阻挡装置。
- 10、如权利要求 1 所述的桌面吹吸球玩具，其特征在于，所述的玩具包括一说明规则及判断得分及犯规的电子扩展模块，所述的球场表面的得分区域和障碍区域设有感应器，所述的球场内部具有电路与所述电子扩展模块及感应器相连。

桌面吹吸球玩具

技术领域

本实用新型涉及一种体育运动类桌面玩具，特别是一种桌面吹吸球玩具。

背景技术

现有桌面游戏玩具种类丰富多样，包括战争类、体育运动类、棋牌类等等。其中战争类游戏背景庞杂，世界观中不乏的好勇斗狠、血腥暴力的成分，并不适于身心尚未成熟的儿童参与；棋牌类游戏在开发智力方面具有显著效果，但在桌前久坐对身体发育并无益处；因此具有适当竞技对抗，对身心皆有开发锻炼的体育运动类游戏尤其适合儿童。

现今的体育类桌面玩具中，最为公众所熟知的是一种桌面足球玩具，该玩具构思新颖，对手脑协调的锻炼大有益处，但模型复杂，需要特殊模具制备，导致制备困难且成本高昂，不利于推广。其他体育类桌面玩具大致存在相同的问题，且多是由手来控制游戏进行，并未见到利用吹吸球的方式进行游戏的玩具，对儿童的肺活量的锻炼尚属于空白。

现在的吹球玩具也有较多种类，但未见有与体育运动类相关的种类。其中有些构造复杂，制备不便而成本高昂；有些球路单一，游戏过程单调，容易导致玩者失去兴趣。且一般缺乏竞技对抗性。

实用新型内容

本实用新型的目的在于提供一种有益于儿童身心发育、制备简便成本低廉的桌面吹球玩具。

为实现上述目的，本实用新型采用以下设计方案：

一种桌面吹吸球玩具，包括：一球场，至少两支吹吸球管，至少一个球；所述的球场为一平面或在其上设有凸起或凹陷部位的平面，包括比赛区域和至少一个得分区域。

所述的球场为四边形、三角形、五边形、五角星形、六边形或六角星形，球场的各个角是尖角或是圆角。

所述的比赛区域具有一个或多个障碍区域。

所述的障碍区域为凸出球场表面的障碍物或球场表面凹陷形成的陷阱。

所述的得分区域为用线条或颜色标示出的平面区域，或是由球场表面的凹陷形成的球洞，或是由突出于球场表面的结构构成的球门。

所述的比赛区域内设有一开球部，所述的开球部为用线条或颜色标示出的平面区域，或是球场表面的凹陷，或是突出于球场表面的球托。

所述的球场由两个或多个平面局部拼接而成。

所述的球场表面具有一防滑的表层。

所述的球的形状为球体、椭球体、橄榄球体或圆柱体，表面光滑或具有一或多个凹陷。

所述的吹吸球管内具有一防止将球误吸入体内的阻挡装置。

所述的玩具包括一说明规则及判断得分及犯规的电子扩展模块，所述的球场表面的得分区域和障碍区域设有感应器，所述的球场内部具有电路与所述电子扩展模块及感应器相连。

所述的玩具大小以适合制造、携带、使用的尺寸为佳。

本实用新型的有益效果为：

1) 吹吸球的游戏方式可以有效锻炼儿童的肺活量，且在竞技过程中有助于促进儿童手脑协调。

2) 儿童在游戏过程中身兼“教练”及“队员”，可以促使儿童思考，使其能够得到智力开发和思维锻炼。

3) 游戏过程高度模拟实际体育运动，能使儿童长期保持高度的兴趣。

4) 本实用新型结构简单，体积适中，便于携带。

5) 本实用新型的玩具结构简单，制备方便，成本低廉，适于大规模生产及推广。

下面结合附图和具体实施方式对本实用新型做进一步说明，以使本领域技术人员可以更清楚的得知本实用新型的技术方案，并非对本实用新型的限制。

附图说明

图 1 为足球式桌面吹球玩具立体示意图

图 2 为足球式桌面吹球玩具球场的俯视图

图 3 为图 2 的 A-A 剖视图

具体实施方式

实施例 1：足球式桌面吹球玩具

本实用新型的一种具体实施方式为足球式，其立体示意图如图 1 所示。由一球场 1、两吹吸球管 2 及一球 3 组成。球场四周设有挡板 9 以防止玩具球滚出球场外，为便于观看，图 1 中的挡板有两个方向未示出。足球场按照真实的常规足

球场设置，为一分为两个半区的矩形平板，在矩形两短边中央分别设有一半圆型的凹陷区域，为得分区域 4，得分区域还可以设计为球网等形式。球场的中心设有一微小凹陷作为开球部 5，球场内其他区域为比赛区域 6。比赛区域内还设有数个陷阱 7 和障碍物 8，构成障碍区域。球场表面用线条标示出中线、中圈、大小禁区和球门线，为方便观看在图 1 中未示出。图 2 为球场的俯视图，显示出球场上的各线条和区域。图 3 为图 2 的 A-A 剖视图，可以看到障碍物 8 和开球部 5，陷阱 7 由于遮挡未显示。

本实施例所示玩具的各参数的参考数值如下：球场：长×宽×高=50cm×30cm×0.6cm；吹吸球管：长度×管径=20cm×0.7cm；球：直径=0.9cm；挡板：高度×厚度=2cm×0.6cm。

球场可以为木质、塑料或合金等轻又坚固的材质制成，其上覆盖一防滑表层，如一层呢子面料，避免球在球场上打滑。为便于放置携带，球场沿中线可分为两部分，其间用卡扣或合页等相连，不进行游戏的时候可将球场两部分分开放置以节省空间并便于携带。玩具球为塑料、皮革或金属等常见材料制成，刚性或略带弹性均可。两根吹吸球管为具有固定形状的塑料管，管内设有一可透气的阻挡装置，防止玩家将球误吸入体内而造成危险。

从开球部开球以后，两名玩家通过吹吸球管吹动玩具球，以将球吹入对方半场的得分区域中为目的进行游戏。球碰到障碍物会改变运动轨迹，遇到陷阱会掉入其中，玩家可自行规定掉落陷阱的惩罚措施。当球被吹入一方玩家的得分区域之后，判定对方得分，同时该玩家将球置于开球部开球。一场比赛的游戏时间可由玩家自行确定。玩家还可自行规定利用吸球方式进行比赛的规则。

此外，该球场内部还可设有电路，球场表面的障碍区域及得分区域设有感应装置并与球场内部的电路相连。另具有一电子扩展模块也与球场内部的电路相连，扩展模块具有一显示屏幕或一发声装置，可用来解释玩具玩法并充当裁判，判断玩家是否得分或犯规。

实施例 2：台球式桌面吹球玩具

本实用新型的另一种具体实施方式为台球式，台球式桌面吹球玩具的球台的布局及球的颜色、种类与真实台球桌相一致。斯诺克台球式桌面吹球玩具由一球台、两吹球管和 22 颗球组成。其中的 22 颗球按照真实斯诺克台球设置，为 1 颗白色母球、15 颗红球和 6 颗彩球。玩具球为轻质刚性球，材质可为塑料、木材、石材、金属或象牙等。球台为一长宽比约为 2:1 的矩形平板，球台四边具有防

止球滚出球台的挡板或高台，球台四角及两条长边的正中各设有一比球略大的球洞，即为得分区域，每个球洞下仿照真实斯诺克球台分别设有一轨道以容纳入洞的球并方便取出。球台表面为比赛区域，其上具有一放滑层，并用线条在一侧划分出开球区，即开球部。

游戏的规则与斯诺克台球规则大致相同，不同之处是玩家利用吹球管吹动球代替用球杆击打。玩家通过吹动白色母球轮流击打红球及彩球入洞得分，当有击球权的玩家本次吹球没有得分时交换击球权。每一局结束得分多的玩家获胜，对局数可由玩家自行设定。

实施例 3：高尔夫球式桌面吹球玩具

本实用新型的再一种具体实施方式为高尔夫球式，高尔夫球式桌面玩具的球场设置较为自由，可以是简单的平面也可以设有仿照丘陵、沙坑设置的凸起或凹陷，还可以设有摩擦系数较大的区域，作为障碍区域。球场上具有一球洞作为得分区域，及一可插拔在球场之上的高出球场表面的球托，作为开球部。玩具球可以如真实高尔夫球制成表面具有多个凹陷的球体，也可仅制成简单的表面光滑的球体，材料可以使用常用的塑料、木材等轻质材料。

游戏规则与高尔夫球规则大致相同，不同之处是玩家利用吹球管吹动球代替挥杆击打。多名玩家按一定顺序在同一球场上进行吹球，以最少次数将球吹入洞内为目标，一名玩家成功将球吹入洞内后，排在其后的玩家开始进行游戏。所有玩家完成游戏后，按照所用吹球次数由少到多排定名次。

实施例 4：冰球式桌面吹球玩具

本实用新型的又一种实施方式为冰球式，冰球式桌面玩具的球场按照真实冰球场地设置。与足球式玩具类似，冰球场为一四角为圆角的矩形，球场两短边处各设有一得分区域，球场四周具有高度约为球场厚度 2-3 倍的挡板，球场可沿中线分为两部分以便于放置携带。与足球式玩具不同之处在于，冰球场表面光滑，所用玩具球仿照冰球设置为一扁圆柱体。

游戏规则与冰球规则大致相同，不同之处在于玩家利用吹球管吹动玩具球代替球杆击打。

与足球式玩具类似，球场内可设有电路，并配置一外接的电子模块。

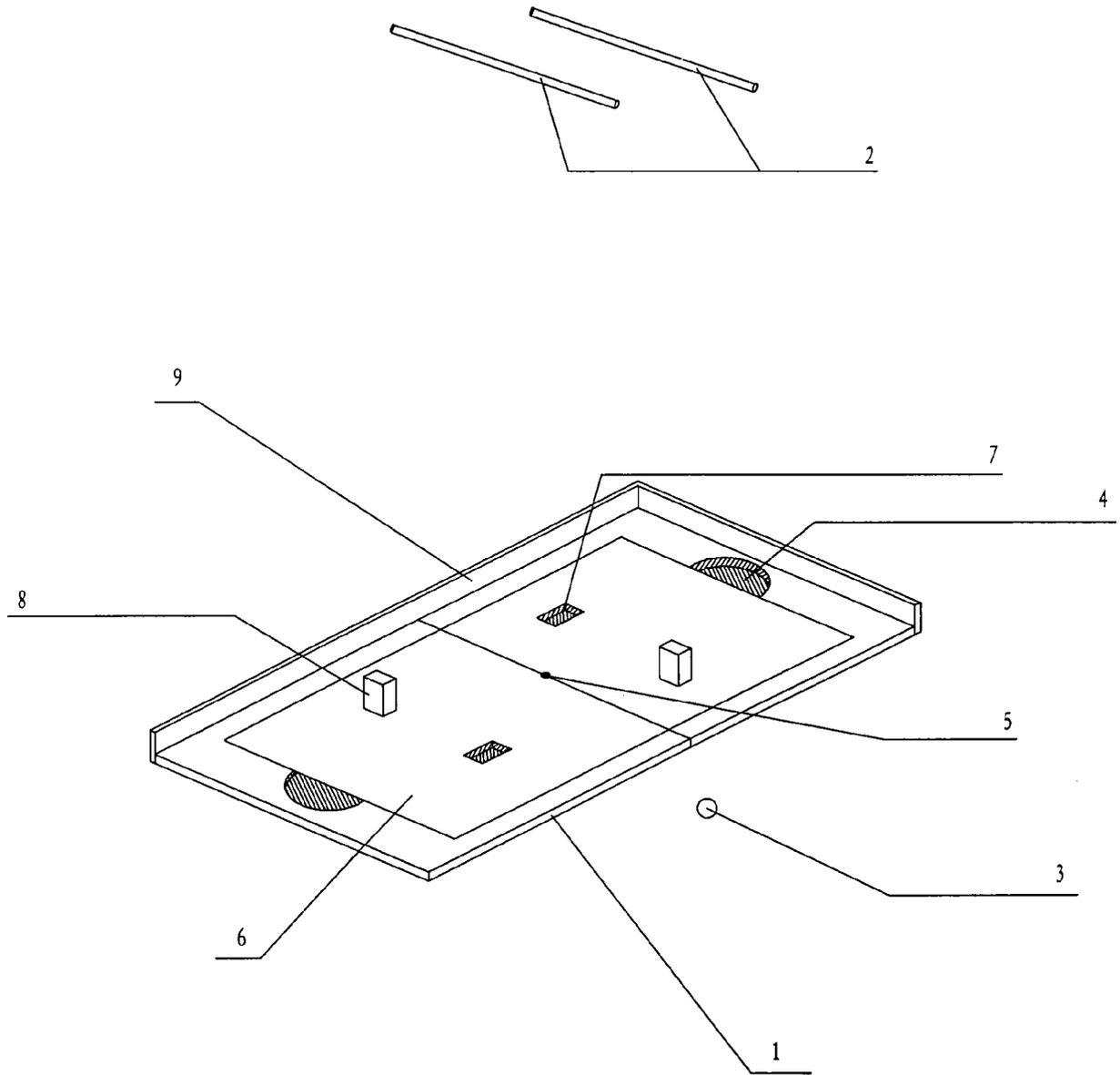


图1

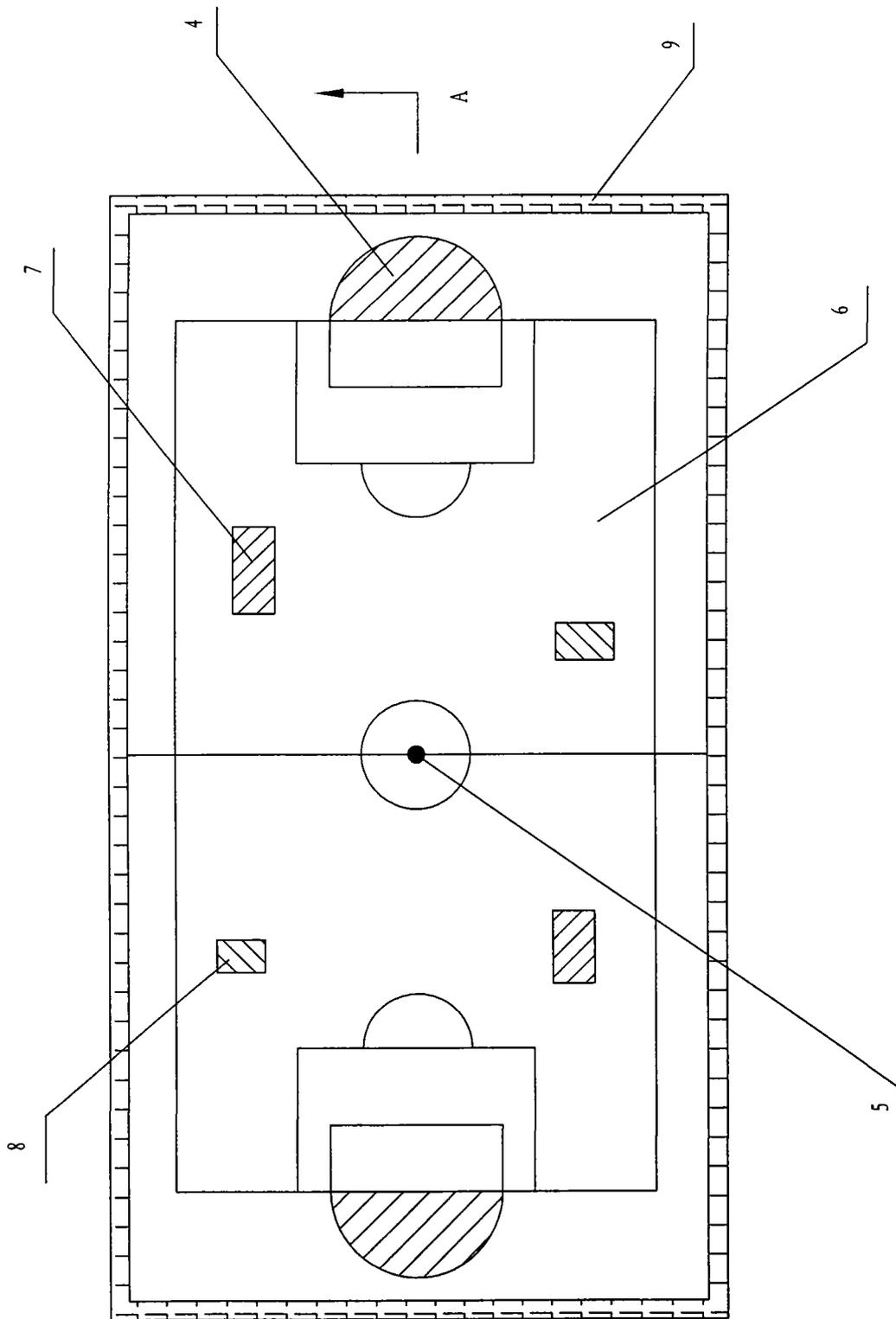


图2

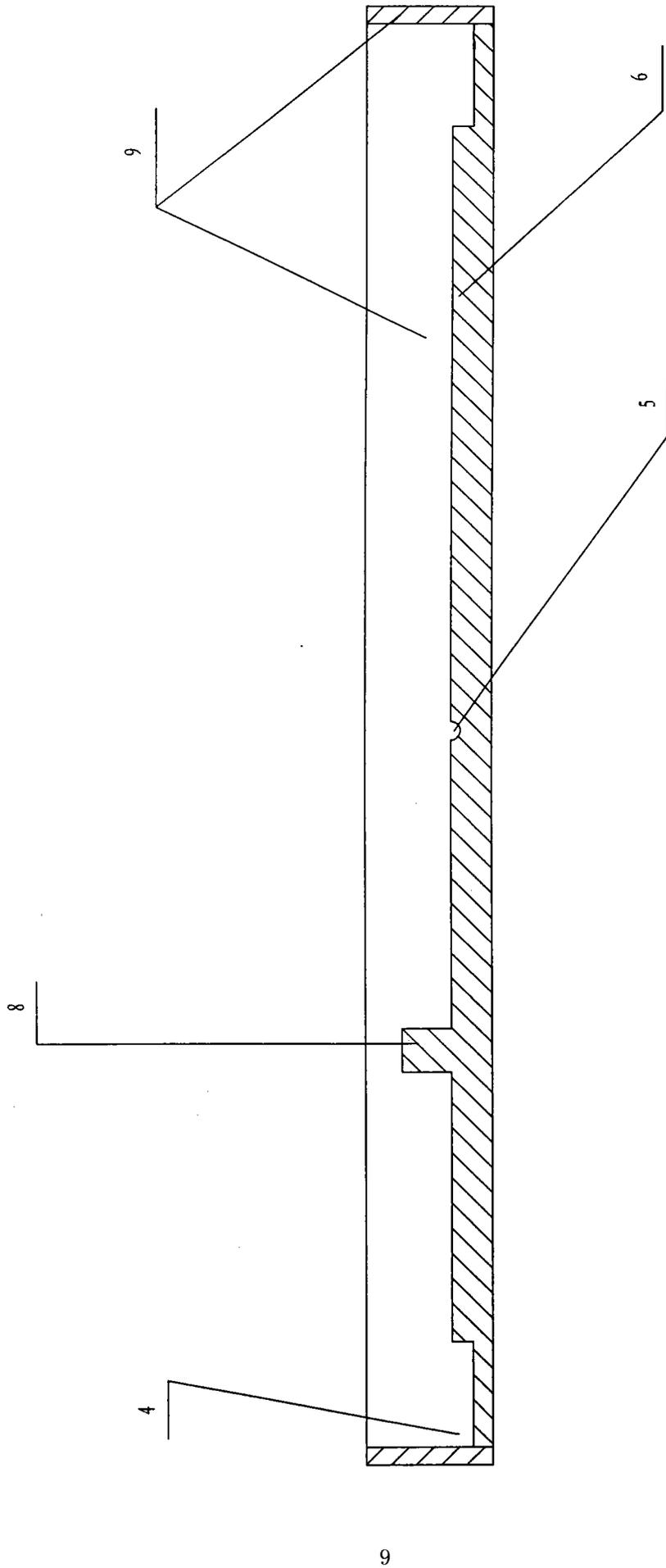


图3