

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 登録実用新案公報(U)

(11) 実用新案登録番号

実用新案登録第3127979号
(U3127979)

(45) 発行日 平成18年12月21日(2006.12.21)

(24) 登録日 平成18年11月29日(2006.11.29)

(51) Int. Cl. F I
 AO 1 K 85/12 (2006.01) AO 1 K 85/00 E
 AO 1 K 85/00 (2006.01) AO 1 K 85/00 Z

評価書の請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 実願2006-8163 (U2006-8163)
 (22) 出願日 平成18年10月6日(2006.10.6)

(73) 実用新案権者 306034354
 北田 章二
 静岡県沼津市千本緑町3の1
 (74) 代理人 100083633
 弁理士 松岡 宏
 (72) 考案者 北田 章二
 静岡県沼津市千本緑町3の1

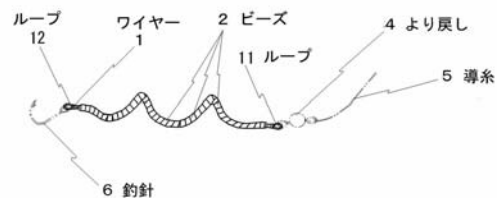
(54) 【考案の名称】 ルアー

(57) 【要約】

【課題】本考案は魚に新鮮な興味を持たせて食付きを良くする斬新なタイプのルアーを提供することを目的とする。

【解決手段】弾力性を有する金属線であるワイヤー1の少なくとも中間部が螺旋状に形成され、該ワイヤー1にビーズ2を連続して通した棒状のルアーに構成させる。又、このワイヤー1としてバネ用ステンレス鋼線を用いるのが好ましく、またワイヤー1の一端に、より戻し4を取付けると良い。尚、前記弾力性を有する金属線であるワイヤー1の代わりに、可撓性を有する金属線を用いると良く、またビーズ2に毛を植毛しても良い。

【選択図】 図1



【実用新案登録請求の範囲】**【請求項 1】**

ワイヤー(1)にビーズ(2)を直線状に並べて通した棒状のルアーに於いて、前記ワイヤー(1)が弾力性を有する金属線であり、且つその少なくとも中間部が螺旋状に形成されたことを特徴とするルアー。

【請求項 2】

前記ワイヤー(1)がバネ用ステンレス鋼線である請求項 1 記載のルアー。

【請求項 3】

前記ワイヤー(1)の一端に、より戻し(4)が取付けられた請求項 1 又は 2 記載のルアー。

10

【請求項 4】

前記ビーズ(2)に毛(3)を植毛した請求項 1 記載のルアー。

【請求項 5】

ワイヤー(1)にビーズ(2)を直線状に並べて通した極細な棒状のルアーに於いて、前記ワイヤー(1)が可撓性を有する金属線であり、且つその少なくとも中間部が螺旋状に形成されたことを特徴とするルアー。

【考案の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本考案は魚釣りに用いるルアーに関する。

20

【背景技術】**【0002】**

従来から生餌に変えて様々な魚釣用ルアーを使用して、ルアーフィッシングが盛んに行われている。この魚釣りに用いるルアーは、外形を魚に似せたもの、金属製で板状に形成させたスプーンタイプ、ミミズなどの小動物に似せて形成したもの、或いは生餌に近い動きをさせるように様々な工夫が施されたものなどがあり、魚の興味を引き付けるために種々なタイプのルアーが、より多数市販されている。特に極細な棒状のルアーとしては図 5 に示すように、ワイヤー(1)にビーズ(2)を直線状に並べて通し、そのワイヤー(1)の一端には導糸用のループ(11)が形成され、他端には釣針用のループ(12)が形成されているものである。

30

【0003】

しかしながら、前記従来 of 様々なタイプのルアーを用いても、繰返しルアーを用いて魚釣りを行っていると、魚が同種のルアーに興味を示さなくなってしまう、通称、魚ズレになってしまうため、新たなタイプのルアーが常に求められているのが現状である。又、前記棒状のルアーの動きは、ルアーを引いて来る動作(リトリーブと言う)を行っても単に棒状が移動するだけで、その動きが小さなものであった。更に魚がルアーに食付いて釣針に掛った時は、魚が素早く引くため、ルアーに魚の衝撃力が加わって釣針から外れる恐れがある等の欠点があった。

40

【特許文献 1】なし**【考案の開示】****【考案が解決しようとする課題】****【0004】**

本考案は魚に新鮮な興味を持たせて食付きを良くする斬新なタイプのルアーを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本考案は上記欠点を解消するために成されたものであり、つまり、弾力性を有する金属線であるワイヤーの少なくとも中間部が螺旋状に形成され、該ワイヤーにビーズを連続して通した棒状のルアーに構成させる。又、このワイヤーとしてバネ用ステンレス鋼線を用

50

いるのが好ましく、またワイヤーの一端に、より戻しを取付けると良い。尚、前記弾力性を有する金属線であるワイヤーの代りに、可撓性を有する金属線を用いると良く、またビーズに毛を植毛しても良い。

【考案の効果】

【0006】

請求項1のように弾力性を有する金属線であるワイヤー(1)が用いられて、少なくとも中間部を螺旋状に形成することにより、ルアーを引く動作が行われると、従来の如き単に棒状の移動だけでなく、全体が回転するので従来にはない動きとなり、魚に新鮮な興味を持たせると共に生きてるように変化させることが出来るため、食付きが良いものとなる。又、魚がルアーに食付いて釣針(6)に掛った時は、魚が素早く逃げようとするため、ルアー全体が引かれるが、ルアーに魚の衝撃力が加わると、螺旋状部分が引張られて伸びると共にワイヤー(1)の弾力性により、魚の衝撃力が緩衝され、従来の如き釣針(6)から外れる恐れが殆どなく、釣果が向上するものとなる。しかも本考案品を渓流などの川の流れがあるような場所で釣りをすると、本考案品は川の流れにより自然に回転するものとなり、更にルアーを引くことにより、その回転速さを調節することが可能なものとなり、魚にますます興味を持たせるものとなる。

【0007】

請求項2のようにワイヤー(1)をバネ用ステンレス鋼線とすることにより、海水でもサビにくくなるため、魚が食付いて釣針に掛った時、魚の衝撃力は、ワイヤー(1)全体が引き伸ばされると共に緩衝の役目も確実に果たすことができ、釣針(6)から魚が外れにくくなり、釣果を上げることが可能となる。また釣上げた後には、ワイヤー(1)は弾力性によって自動的に元の形状に戻されるものとなる。

【0008】

請求項3に示すようにワイヤー(1)の一端に、より戻し(4)を取付けることにより、ルアーがいくら回転しても、より戻し(4)でその回転力が導糸(5)側には伝達されないため、導糸(5)のよりが防止出来るものとなる。

【0009】

請求項4に示すようにビーズ(2)に毛(3)を植毛することにより、より生餌に近づくものとなり、釣果がより向上するものとなる。

【0010】

請求項5のように可撓性を有する金属線であるワイヤー(1)が用いられて、少なくとも中間部を螺旋状に形成することにより、請求項1と同様に、ルアーを引く動作が行われると、全体が回転する従来にはない動きとなり、魚に新鮮な興味を持たせて食付きが良くなる。又、魚がルアーに食付いて釣針(6)に掛った時は、魚が素早く引くが、ルアーに魚の衝撃力が加わると、螺旋状部分が引張られて伸びるので、魚の衝撃力が徐々に加わって緩衝され、従来の如き釣針(6)から外れる恐れが減少し、釣果が向上するものとなる。しかも本考案品を渓流などの川の流れがあるような場所で釣りをすると、本考案品は川の流れにより自然に回転するものとなり、更にルアーを引くことにより、その回転速さを調節することが可能なものとなる。又、指に巻き付けることで簡単に螺旋状に形成させることができるため、魚の種類に応じて巻き具合やその大きさを変えた螺旋状に形成させることが極めて簡単なものとなる。しかもルアーの収納時にはワイヤー(1)を丸め込むことで嵩張らないものとなるため、持運びが極めて便利なものとなる。

【考案を実施するための最良の形態】

【0011】

図1は本考案の実施形態を示す図であり、これに基づき説明する。(1)は弾力性を有する金属線のワイヤーであり、該ワイヤー(1)の少なくとも中間部を螺旋状に折曲させて形成するが、全体を螺旋状に形成させたものとしても良い。また前記ワイヤー(1)の端部には導糸用のループ(11)と釣針用のループ(12)を形成させている。前記ワイヤー(1)としては、バネ用ステンレス鋼線が好ましいが、ピアノ線やバネ用線材或いは形状記憶合金製線材などを用いても良く、これに限定されるものではない。又、前記ワイヤー(

1)の弾力性の代りに、可撓性を有する金属線として、鉄線、ステンレス線、銅線などを用いても良いが、この時、海水でサビ易い金属線にはビニール被覆や表面処理を施したものを使用するのが好ましい。尚、前記ワイヤー(1)の材質は上記のものに限定されるものではない。

【0012】

(2)はワイヤー(1)に挿入した多数のビーズであり、該ビーズ(2)は従来品と同様の市販品を用いれば良い。またビーズ(2)の大きさは魚の種類に合わせて大中小のものをワイヤー(1)に挿入されたものとして用意して置くのが好ましい。(3)は図3に示す合成樹脂製の毛であり、該毛(3)はビーズ(2)に植毛されている。この植毛は表面全体に植毛しても良いが、表面一部に植毛したのものとしても良い。尚、前記ワイヤー(1)の材質は上記のものに限定されるものではない。(4)は導糸用のループ(11)に取付けたより戻しであり、該より戻し(4)は一般的な市販品を用いれば良い。(5)は導糸で、(6)は釣針である。

10

【0013】

次に本考案品の作り方について説明する。先ず始めワイヤー(1)として弾力性を有する金属線が用いられる場合は、一端にループ(11)を折曲して形成させると共に中間部を折曲させて螺旋状に形成する。次にワイヤー(1)の他端から、図2(a)に示す矢印のように所定数のビーズ(2)を挿入させる。その後、図中の一点鎖線のようにワイヤー(1)の他端が折り返されてループ(12)を形成させると共にその端部は、ビーズ(2)が余り遊ばないように基部側に巻き付けて形を整えることにより、本考案品が完成するのである。次にワイヤー(1)として可撓性を有する金属線が用いられる場合は、先ずワイヤー(1)の一端にループ(11)を折曲して形成させる。その後、ワイヤー(1)の他端から、図2(b)に示す矢印のように所定数のビーズ(2)を挿入させる。そして図中の一点鎖線のようにワイヤー(1)の他端が折り返されてループ(12)を形成させる。すると図5に示すワイヤー(1)にビーズ(2)を直線状に並べて通した従来の棒状と同形となる。その後、それを指などに巻き付けて中間部を螺旋状に形成することにより、本考案品が完成するのである。

20

【0014】

次に本考案品の使用方法について説明する。予め本考案品のルアーのループ(11)によりより戻し(4)を取付け、より戻し(4)のループに導糸(5)を取付けておくと共にループ(12)に釣針(6)を取付けておく。先ず始めにルアーを川や海に投げ込んで魚釣りを行う。そして導糸(5)が引かれると、導糸(5)と一緒にルアーも引かれる。すると、ルアーは水の抵抗を受け、螺旋状であるため全体が回転し始め、従来の如き棒状が単に移動するだけでなく、ルアーの動きが立体的になり、変化が大きなものとなり、生きているように見えるものとなるのである。従って、魚の食付きが良くなるのである。この時、釣り場所が渓流などであれば、川の流れがあるので、その流れの力によって本考案品は自然に回転するものとなる。更にルアーを引く速さ、つまり、リールを巻く速さを変化させることにより、その回転速さが調節可能なものとなるため、従来にない動きとなり、魚に新鮮な興味を持たせて食付きがより良いものとなる。尚、図4に示す本考案品を用いると、毛虫が動いているように見えると共に、毛によって泡立つと共に水に動きを生じさせるため、魚の食付きがより一層良好なものとなる。尚、本考案品によりより戻し(4)を取付けておくと、ルアーがいくら回転しても導糸(5)のよりが防止出来るものとなる。

30

40

【0015】

図3はルアーに魚が食付いた際の本考案品の作用を示す図であり、これについて説明する。従来にない本考案品のルアーに魚が近付いて食付くと、素早く逃げる。するとルアーは魚によって螺旋状部分が引き伸ばされると共にワイヤー(1)の弾力性により徐々に伸ばされるため、魚の衝撃力が緩衝され、従来の如き釣針(6)から外れる恐れが殆どなくなり、釣果が向上するものとなる。尚、この時、可撓性のワイヤー(1)を用いた場合には、弾力性のワイヤー(1)よりも早く伸ばされるが、伸びきるまでに時間が掛るため、魚の衝撃力は十分に緩衝された状態となり、弾力性のものと同様に釣果が向上するものとなる

50

のである。釣上げた後、弾力性のものは、その弾力によって自動的に元の螺旋状に戻されるが、可撓性のものは、指などに巻き付けて螺旋状に形成する。この時、魚の種類に応じて巻き具合を変え、大きさを変えた螺旋状に形成させることが極めて簡単なものとなる。

【0016】

本考案品を片付ける場合には、原則として従来と同様に行えば良い。つまり弾力性のものは、元の大きさの螺旋状のまま片付けられる。一方、可撓性のものは、螺旋状のまま片付けても良いが、指で押し付けて螺旋の間隔をなくして密着させるか、或いは指で隙間がないように小さく丸めたものとしても良い。このようにすると嵩張らずに何処にでも収納できるものとなる。

【図面の簡単な説明】

10

【0017】

【図1】本考案の実施形態を示す斜視図である。

【図2】本考案の要部部品を示す説明図である。

【図3】本考案の作用を示す斜視図である。

【図4】本考案品に毛が植毛された状態を示す斜視図である。

【図5】従来の実施形態を示す斜視図である。

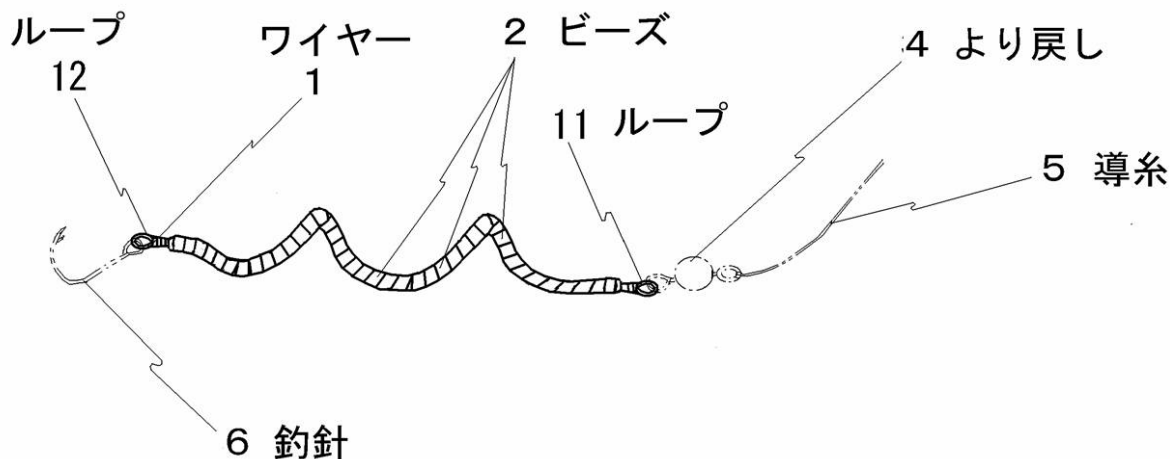
【符号の説明】

【0018】

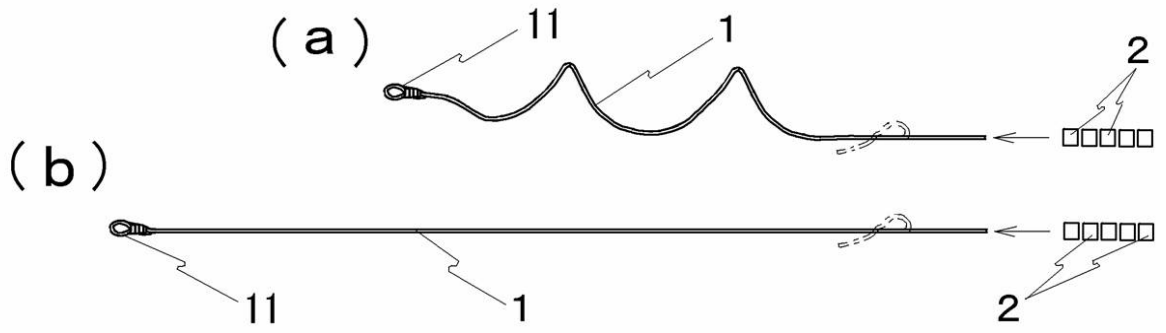
- 1 ワイヤー
- 2 ビーズ
- 3 毛
- 4 より戻し

20

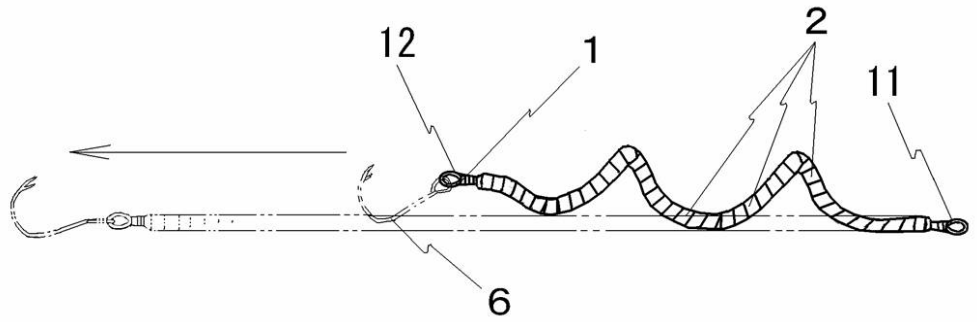
【図1】



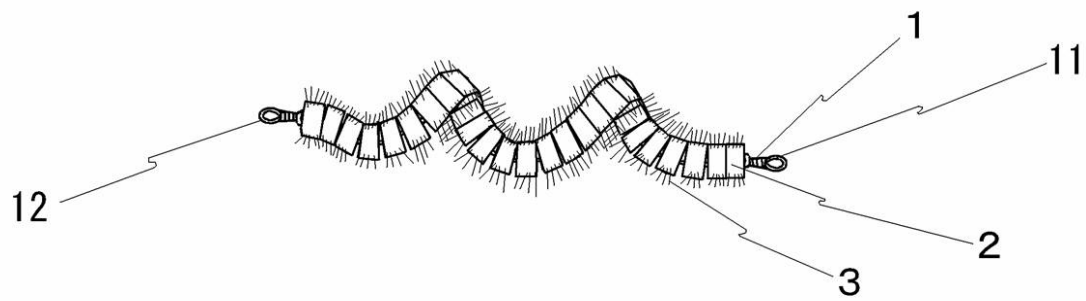
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

