



[12] 实用新型专利说明书

[21] ZL 专利号 200420046246.4

[45] 授权公告日 2005 年 8 月 17 日

[11] 授权公告号 CN 2717502Y

[22] 申请日 2004.5.28

[21] 申请号 200420046246.4

[73] 专利权人 赖月娜

地址 518116 广东省深圳市龙岗区龙岗镇同
乐村常荣路 8 号

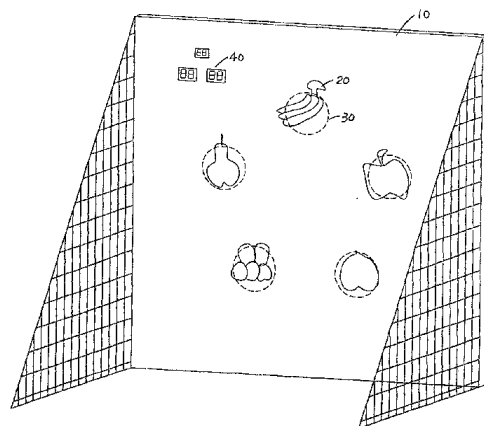
[72] 设计人 赖月娜

权利要求书 2 页 说明书 4 页 附图 4 页

[54] 实用新型名称 多点投球器

[57] 摘要

本实用新型涉及游戏器具技术领域，公开了一种多点投球器，它包括背景板(10)，背景板(10)上绘有若干目标物(20)，背景板(10)上的目标物(20)后设有撞击感应装置(30)，该撞击感应装置(30)同电子记数装置(3)连接，当所投球撞击到目标物(20)，撞击感应装置(30)即输出信号至电子记数装置(40)供其自动记分。将电子记数装置(40)设定为单人游戏时，单人可通过电子记数装置(40)自动记录的分数得到投球的成绩；将电子记数装置(40)设定为双人时，电子记数装置(40)可自动间隔一段时间，轮流记分，电子记数装置(40)将他们各自所得分数分别进行累加，就可分出胜负。



1. 多点投球器，它包括背景板（10），背景板（10）上绘有若干目标物（20），其特征在于：背景板（10）上的目标物（20）后设有撞击感应装置（30），该撞击感应装置（30）同电子记数装置（3）连接，当所投球撞击到目标物（20），撞击感应装置（30）即输出信号至电子记数装置（40）供其自动记分。

2. 如权利要求 1 所述的多点投球器，其特征在于：撞击感应装置（30）包括盖子（31）、底座（32），盖子（31）同底座（32）固装在一起，通过盖子（31）同底座（32）间的若干弹性元件（33）支撑保持一可适当伸缩的间距，使盖子（31）同底座（32）间感应元件（34、35）分开，当有外力压迫其中某一弹性元件（33）时，应元件（34、35）接触，输出信号至电子记数装置（40）供其记分。

3. 如权利要求 1 或 2 所述的多点投球器，其特征在于：在撞击感应装置（30）的底座（32）内设有弹簧开关元件（37），当所投球并无撞击到目标物（20）而仅撞击到背景板（10）上目标物（20）以外的部分，其震动能使撞击感应装置（30）内的弹簧开关元件（37）输出信号至电子记数装置（40）供其自动记分。

4. 如权利要求 1 或 2 所述的多点投球器，其特征在于：背景板（10）采用布料或薄型塑料制成。

5. 如权利要求 1 或 2 所述的多点投球器，其特征在于：在底座（32）内设有发光元件（36），发光元件（36）发出的光线可穿透背

景板(10);当感应元件(34、35)接触时,电子记数装置(3)内线路板可实现控制发光元件(36)闪光数秒。

6.如权利要求4所述的多点投球器,其特征在于:在底座(32)内设有发光元件(36),发光元件(36)发出的光线可穿透背景板(10);当感应元件(34、34)接触时,电子记数装置(3)内线路板可实现控制发光元件(36)闪光数秒。

7.如权利要求1或2所述的多点投球器,其特征在于:在背景板(10)前面两侧设有拦网(50)。

8.如权利要求3所述的多点投球器,其特征在于:背景板(10)采用布料或薄型塑料制成。

9.如权利要求3所述的多点投球器,其特征在于:在底座(32)内设有发光元件(36),发光元件(36)发出的光线可穿透背景板(10);当感应元件(34、35)接触时,电子记数装置(3)内线路板可实现控制发光元件(36)闪光数秒。

10.如权利要求3所述的多点投球器,其特征在于:在背景板(10)前面两侧设有拦网(50)。

多点投球器

技术领域:

本实用新型涉及游戏器具技术领域，特指一种多点投球器。

背景技术:

目前的多点投球器，包括一背景板，背景板上绘有若干目标物，如香蕉、苹果等，游戏者离开背景板适当距离，手握球投向目标物，根据击中目标物不同难易程度，设定游戏者所投之球击中不同目标物可得到的分数，游戏者在比赛时，投出相等数量的球，将他们各自所得分数累加后，就可分出胜负。

在游戏中，游戏者需要自己通过目视来判断有无击中目标物，并自己记录得分，这给游戏者带来不便，且因往往需中断游戏而降低了游戏的趣味性及减少了激烈的气氛。

发明内容:

本实用新型的目的就是提供多点投球器的一种新结构，以克服上述缺点。

本实用新型是通过如下技术方案实现的：多点投球器，它包括背景板，背景板上绘有若干目标物，其特征在于：背景板上的目标物后设有撞击感应装置，该撞击感应装置同电子记数装置连接，当所投球撞击到目标物，撞击感应装置即输出信号至电子记数装置。

根据击中目标物不同难易程度，设定游戏者所投之球击中不同目

标物可得到的分数，电子记数装置会自动为游戏者加上相应的分数。将电子记数装置设定为单人游戏时，单人可通过电子记数装置自动记录的分数得到投球的成绩；将电子记数装置设定为双人时，电子记数装置可自动间隔一段时间，轮流记分，电子记数装置将他们各自所得分数分别进行累加，就可分出胜负。

附图说明：

图 1 是本实用新型的立体图

图 2 是本实用新型中的撞击感应装置的立体分解图

图 3 是本实用新型中的撞击感应装置的组合示意图

图 4 是本实用新型中的电子记数装置的立体图

具体实施方式：

见附图 1 所示，多点投球器，它包括背景板（10），背景板（10）上绘有若干目标物（20），背景板（10）上的目标物（20）后设有撞击感应装置（30），该撞击感应装置（30）同电子记数装置（3）连接。

见附图 2~4 所示，撞击感应装置（30）包括盖子（31）、底座（32），盖子（31）同底座（32）固装在一起，通过盖子（31）和底座（32）间的若干弹性元件（33）支撑保持一可适当伸缩的间距，使盖子（31）和底座（32）间的感应元件（34、35）分开，当有外力压迫其中某一弹性元件（33）时，感应元件（34、35）接触，输出信号至电子记数装置（40）。

当所投球撞击到目标物（20），撞击感应装置（30）即输出信号至电子记数装置（40）。根据击中目标物不同难易程度，设定游戏者

所投之球击中不同目标物可得到的分数，电子记数装置（40）会自动为游戏者加上相应的分数。

在底座（32）内设有发光元件（36），发光元件（36）发出的光线可穿透背景板（10）；当感应元件（34、35）接触时，电子记数装置（3）内线路板可实现控制发光元件（36）闪光数秒，由此可增添游戏的紧张气氛，增加了游戏的趣味性。

见附图2所示，在撞击感应装置（30）的底座（32）内设有弹簧开关元件（37），当所投球并无撞击到目标物（20）而仅撞击到背景板（10）上目标物（20）以外的部分，其震动能使撞击感应装置（30）内的弹簧开关元件（37）输出信号至电子记数装置（40），此时，电子记数装置（40）记为负分，游戏者被扣掉一个分数。

游戏者单人游戏时，由单人投出若干数量的球，可将电子记数装置（40）设定为单人，通过电子记数装置（40）自动记录的分数得到投球的成绩。

如游戏者双人进行比赛时，可将电子记数装置（40）设定为双人，电子记数装置（40）可自动间隔一段时间，轮流记分，双方投出相等数量的球，电子记数装置（40）将他们各自所得分数分别进行累加，就可分出胜负。

背景板（10）采用布料或薄型塑料制成，既便于所投球撞击到目标物（20）或背景板（10）上目标物（20）以外的部分，可触动到电子记数装置（40），输出信号使电子记数装置（40）自动加分或减分；也便于发光元件（36）发出的光线可穿透背景板（10），当所投球

撞击到目标物（20）时，游戏者能见到发光元件（36）的数秒闪光。

在背景板（10）前面两侧设有拦网（50），使所投球被仍出去或弹回来时，可限制在拦网（50）之间，方便游戏者捡球。

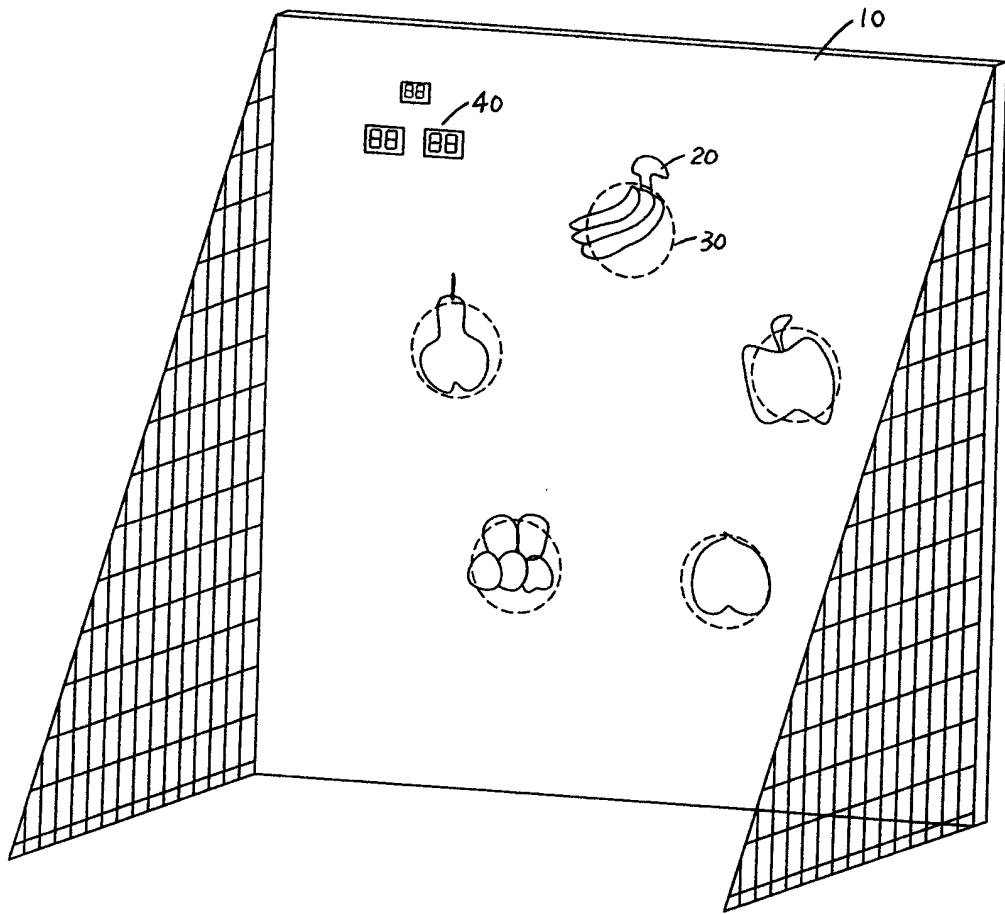


图 1

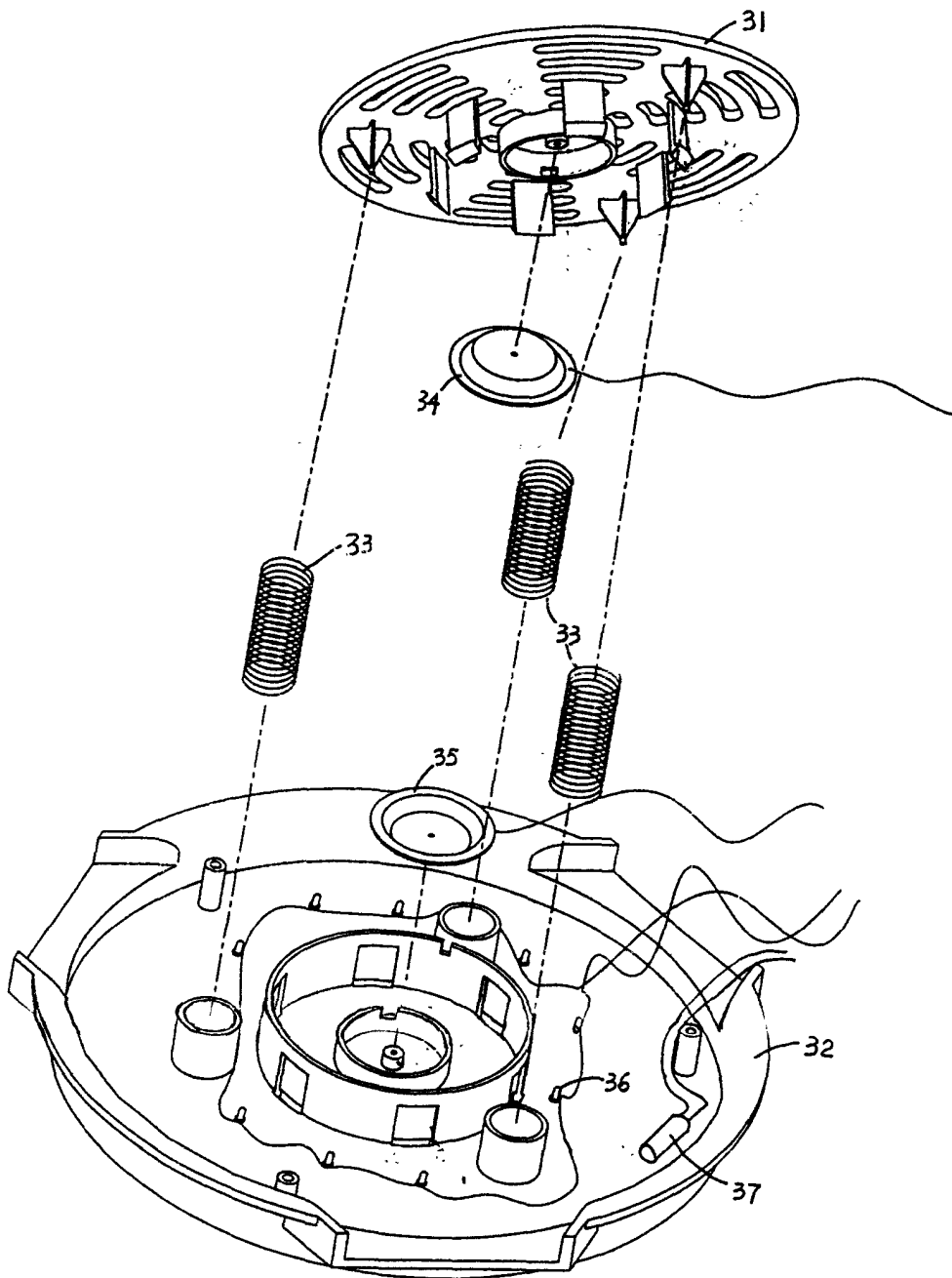


图 2

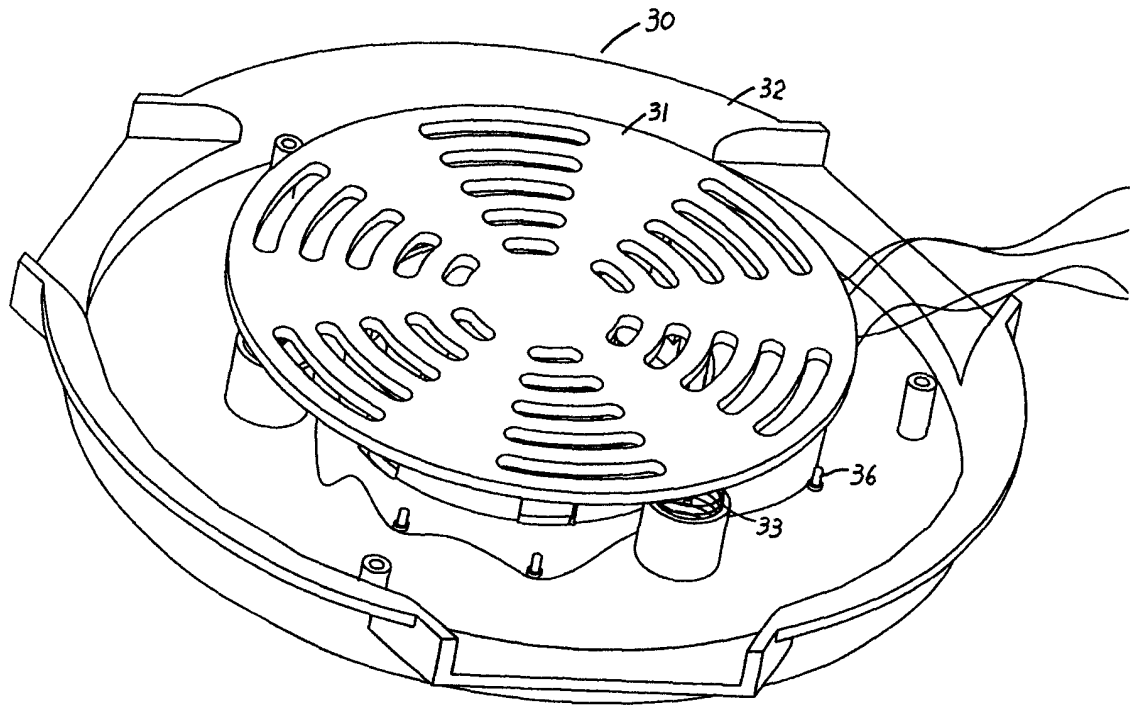


图 3

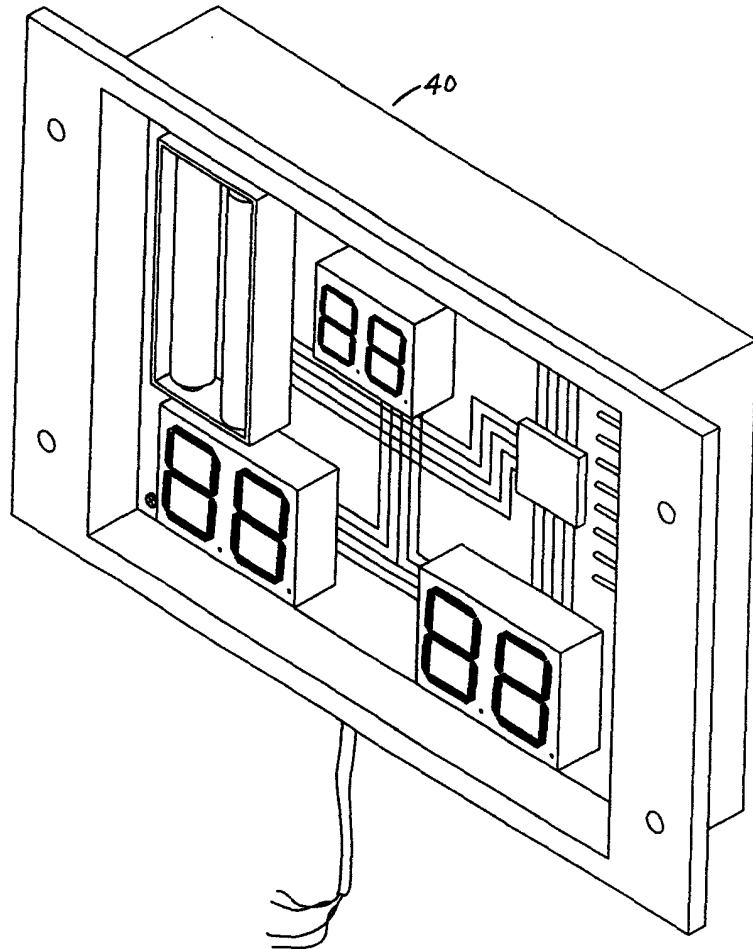


图 4