

A63F	カ - ドゲ - ム, 盤上ゲ - ム, ル - レットゲ - ム; 小遊技動体を用いる室内用ゲ - ム; ビデオゲ - ム; 他に分類されないゲ - ム [5]
1/00	カ - ド・ゲ - ム (2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲ - ムに関するもの A63F13/00) [1,7]
1/02	・カ - ド; 特殊形状のカ - ド (カ - ド印刷方法 B41K, B41M)
A	図柄, 絵, 文字の配置
B	・教育的カ - ド
C	・国語
D	・外国語
E	・算数
F	・百人一首
G	・花札用
H	・裏面に複数枚にわたる図・文字を有するもの
J	構造
K	・短冊型カ - ド
L	・ボイスカ - ド
M	材質, 製造
N	他用途と兼用
Z	その他のもの
1/04	・他のゲ - ムと組み合わされたカ - ドゲ - ム
A	麻雀カ - ド
B	じゃんけんゲ - ムカ - ド
C	スポ - ツカ - ドゲ - ム
D	絵つなぎゲ - ム [カ - ドドミノ]
Z	その他のもの
1/06	・カ - ドゲ - ムの付属物
A	ゲ - ム台
B	カ - ドケ - ス
C	読み上げ装置
Z	その他のもの
1/08	・カ - ド押え
1/10	・カ - ド保持具
1/12	・カ - ド切り具
1/14	・カ - ド配り具
1/16	・カ - ド配り人を指示する装置
1/18	・得点の計算器及び記録装置; 指示装置 (A63F1/16 が優先; 時間試験器機 G07C)
3/00	盤上ゲ - ム; 富くじゲ - ム (遊戯者の動作によって動かされた形象に特徴のある, 競争ゲ - ム, 交通ゲ - ム, または障害物ゲ - ム A63F9/14; 2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲ - ムに関するもの A63F13/00) [1,7]
E	電氣的なもの
Z	その他のもの
3/00 501	・盤上ゲ - ムの種類
A	じゃんけんゲ - ム
B	穴にピンを入れて埋めていくもの
C	絵合せゲ - ム
D	点取りゲ - ム
F	図形作成ゲ - ム
G	魔方陣
Z	その他のもの
3/00 502	・挟んだその中の駒を自分の種類に反転して遊ぶゲ - ム
3/00 503	・五目並べゲ - ム

A	黒白駒使用
B	単語、数式を条件として並べるもの
Z	その他のもの
3/00 504	・教育的なもの
A	国語、語学に関するもの
B	算数に関するもの
C	しりとり的なもの
Z	その他のもの
3/00 505	・スポ - ツ模様ゲ - ム
A	野球
B	・サイコロ使用
C	・ル - レット使用
D	ゴルフ
E	ラグビー - , サツカ - , フットボ - ル
F	ボ - リング
Z	その他のもの
3/00 506	・隠しこまによるゲ - ム
A	磁石こまを隠しておくもの
B	隠すための紙をめくる、はがすもの
Z	その他のもの
3/00 507	・さいころをもちいるゲ - ム
3/00 511	・ゲ - ム盤, 台
A	ゲ - ム盤の構造
B	・可撓性のもの
C	組み立て式
D	折り畳み式
E	盤面の模様
F	・正方形以外の目であるもの
G	他ゲ - ムとの組み合わせ、兼用
H	他装置との組み合わせ、兼用
J	付属品設置
K	・照明付
L	・引出し付
M	脚部分
Z	その他のもの
3/00 512	・盤に駒が取り付けられているもの
A	盤面に水平な軸で回転させるもの
B	・三面の駒を使用
C	・軸部を押えるもの
D	・駒の面部を押えるもの
E	・磁力により押えるもの
F	水平移動、水平回転させるもの
G	板状の駒をひっくり返すもの
Z	その他のもの
3/00 513	・駒が落ちないように保持されるもの
A	凸部、凹部、穴等によるもの
B	・駒のピンを盤の小穴に挿入するもの
C	・棒状駒を小穴に挿入するもの
D	・盤の凹部に駒全体を嵌めるもの
E	・底面がほぼ平らであるもの
F	駒をひっかけるもの
G	吸着の原理を用いるもの、例・静電接着
H	・吸盤使用
J	・粘着材、接着材を塗つたもの
K	・面ファスナ - 使用
L	・磁石使用
M	おさえ盤、覆蓋使用

3/00 514 Z その他のもの  
・立体的なもの  
A 立体形のゲ - ム盤を使用  
B 多層構造の盤を使用  
C 複数の柱を立てたもの  
D 駒を盤の横から順次挿入するもの  
E 駒を重ねてゲ - ムするもの  
Z その他のもの

3/00 515 ・駒、チップ  
A 板状駒  
B ・円板状であるもの  
C 立体形の駒  
D ・多面利用するもの  
E 付属物が付いているもの  
Z その他のもの

3/00 516 ・容器、ケ - ス  
A 盤が容器となるもの  
Z その他のもの

3/02 501 ・チェス；類似する盤上ゲ - ム  
・囲碁  
3/02 502 ・将棋、チェス  
A 将棋  
B チェス  
Z その他のもの

3/02 503 ・行軍将棋  
3/02 504 ・挟み将棋  
3/02 505 ・陣地作りゲ - ム  
3/02 506 ・駒取りゲ - ム  
A 挟んで取るもの  
B 接触して取るもの  
Z その他のもの

3/02 511 ・ゲ - ム盤  
A 盤の構造  
B ・可撓性のもの  
C 組み立て式  
D 折り畳み式  
E 盤面の模様  
F ・正方形以外の目であるもの  
G 他ゲ - ムとの組み合わせ、兼用  
H 他装置との組み合わせ、兼用  
J 付属品設置  
K ・照明付  
L ・引出し付  
M 脚部分  
N 碁盤  
P 将棋盤  
Q チェス盤  
Z その他のもの

3/02 512 ・・基石  
A 構造  
C 碁石選別  
D 碁石磨き  
E 製造方法  
F 碁石入れ  
Z その他のもの

3/02 513 ・・駒  
A 構造  
B ・立体像の駒  
C 将棋の駒  
D チェスの駒  
E 行軍将棋の駒

F 多面利用の駒  
G 進み方向表示のある駒  
Z その他のもの

3/02 521 ・・記録  
A 囲碁におけるもの  
B 将棋におけるもの  
E 電氣的なもの  
Z その他のもの

3/02 522 ・・練習、学習  
A 囲碁におけるもの  
B 将棋におけるもの  
E 電氣的なもの  
Z その他のもの

3/04 501 ・地理的または同様のゲ - ム  
・・スタ - トとゴ - ルが共に 1 つであるもの  
A 経路がうずきま形であるもの  
B 途中経路が複数あるもの  
Z その他のもの

3/04 502 ・・スタ - トまたはゴ - ルが複数であるもの  
A セパレ - ト形式  
B 無端一順経路をもち複数始点を有するもの  
C バックギャモン  
D 多数の経路〔例、碁盤目〕をもち 2 人対面であるもの  
E 多数の経路をもち 3 人以上が対面するもの  
Z その他のもの

3/04 503 ・・迷路ゲ - ム  
3/04 504 ・・路を形成しながら目標に進むもの  
3/04 505 ・・位置を獲得するもの  
3/04 506 ・・立体的、複数の盤を用いるもの  
A 立体的面上で行うもの  
B 複数の盤を使用するもの  
C 迷路ゲ - ムにおけるもの  
Z その他のもの

3/06 ・数合せカ - ドゲ - ムまたはピンゴゲ - ム；このようなゲ - ムを検査、照合するためのシステム、装置または器具 [5]  
A 数合せカ - ドゲ - ム  
B ピンゴゲ - ム  
Z その他のもの

3/08 ・相当大人数によって行える富くじゲ - ム  
A アミダくじ  
B 単独か、物品に付けたもの  
C 平面上に並べてあるもの  
D 容器中の複数の中から選び取るもの  
E 容器の穴から任意の一本のみが出るもの  
F 順番に収納済みの中から、その順番で出てくるもの  
Z その他のもの

5/00 ル - レットゲ - ム（2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲ - ムに関するもの A63F13/00）[1,7]  
A 電光表示式  
B ・ボ - ルの検知によるもの  
C ・円盤または筒の停止位置の検知によるもの

	D	他の装置、例．ゲ - ム装置、との結合および兼用	5/04 604	・・・入賞ライン
	Z	その他のもの	5/04 605	・・・遊技媒体、例．メダルまたはコイン、の取扱い
5/02		・ル - レット状のボ - ルゲ - ム		A 投入
	A	ボ - ルを用いるル - レット		B クレジット
	B	ボ - ルとディスク等の組み合わせル - レット		C 媒体検知；計数
	C	順番選出		D 払出；排出
	D	特殊ル - レット		E 受け皿
	Z	その他のもの		F 遊技媒体として球を使用するもの
5/04		・ディスクル - レット；ダイヤルル - レット；指回し小こま；さいころ表示をするこま		Z その他のもの
5/04 501		・・・ディスクル - レット	5/04 611	・・・遊技機の基本制御
	A	円板が回転するもの		A 起動時またはエラ - 時の制御
	B	指示針が回転するもの		B 信号またはデ - タの取扱い、例．コマンド制御、メモリ制御
	C	円板の面が垂直であるもの		C ゲ - ム時間管理
	D	柱を中心にらせん状に回転するもの		Z その他のもの
		E 特殊な駆動手段、例．砂または風力、を有するもの	5/04 612	・・・抽選手段
	Z	その他のもの	5/04 613	・・・駆動手段
5/04 502		・・・複数のディスクの使用		A 電氣的駆動
	A	円板を並置するもの		B ・速度制御
	B	円板を同心に配置するもの		Z その他のもの
	C	駆動；停止	5/04 614	・・・停止手段
	D	停止検出		A 自動的に止める手段を有するもの
	E	賞提示払出機構		B 停止位置または停止タイミングを制御するもの
	Z	その他のもの		Z その他のもの
5/04 509		・・・さいころ表示をするこま	5/04 615	・・・停止位置検出；入賞判定
5/04 510		・・・指回し小こま	5/04 620	・・・特別な遊技状態またはこれに類する特典の付与または実行
5/04 511		・・・ダイヤルル - レット、例．ドラムル - レットまたはベルトル - レット	5/04 631	・・・停止図柄の組合せまたは停止制御に特徴があるもの
	A	ドラムの構造	5/04 650	・・・遊技にかかわる演出、報知または表示
	B	表示用ベルトの構造	5/04 651	・・・賞または遊技状態の示唆または告知
	C	表示用リ - フの構造	5/04 652	・・・遊技の進行を一時停止させるもの
	D	CRT；LCD		
	E	表示体の絵柄	5/04 653	・・・複数の遊技に跨がるもの
	F	表示体の配置または配列	5/04 661	・・・遊技者による操作を促すもの
	G	表示体の付属機構、例．視認補助	5/04 671	・・・遊技情報、例．遊技履歴、の表示
	Z	その他のもの	5/04 672	・・・遊技機外との連動
5/04 512		・・・複数のダイヤルを使用するもの	5/04 680	・・・周辺機器；付属具
5/04 540		・・・カジノ型またはア - ケ - ド型のスロットマシン	5/04 681	・・・デ - タ管理手段；会員管理手段
5/04 601		・・・遊技機の基本構造	5/04 682	・・・遊技店による管理、例．ホ - ルコンピュータ
	A	筐体または扉	5/04 683	・・・遊技情報の表示手段、例．デ - タカウンタ
	B	制御基板またはその収容箱	5/04 684	・・・遊技者の端末を用いるもの
	C	配線または端子	5/04 685	・・・景品交換システム
	Z	その他のもの	5/04 691	・・・遊技媒体、例．メダルまたはコイン、の遊技機外での取扱い
5/04 602		・・・操作手段		A 貸出装置
	A	遊技者用のもの		B カ - ドまたは ID を使用するもの
	B	・遊技者情報の入力		C 搬送
	C	管理者用のもの		D 補給
	D	・設定変更手段		E 計数装置
	Z	その他のもの		Z その他のもの
5/04 603		・・・報知手段；表示手段	5/04 697	・・・検査または試験目的のもの
	A	画像表示手段	5/04 698	・・・環境または省エネ目的のもの
	B	・セグメント表示	5/04 699	・・・不正防止目的のもの
	C	・管理者向けのもの		
	D	演出用可動体；発光手段		
	E	音声出力手段		
	Z	その他のもの		

7/00	小遊技動体たとえば、ボ - ル, 円盤, ブロックを用いる室内用ゲ - ム ( 盤上ゲ - ム, 富くじゲ - ム A63F3/00; ル - レットゲ - ム A63F5/00; 2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲ - ムに関するもの A63F13/00; 小型ボ - リングゲ - ム A63D3/00, パゲティルまたはそれに類似するゲ - ム A63D13/00, 玉突き, ポケット玉突き A63D15/00 ) [1,7]	K	・磁力利用
		L	補助具
		Z	その他のもの
7/02	・落下する小遊技体または斜面上をころがる小遊技体を用いるもの, 例. ピンボ - ルゲ - ム	7/02 309	・……発射力の調節装置
		7/02 310	・……遊技盤
		A	遊技盤の機構
		B	遊技盤の着脱装置
		C	遊技盤の構造
		D	遊技盤が動くもの
		Z	その他のもの
7/02 301	・…小球を用いるもの	7/02 311	・……遊技盤に取り付けられた小球取扱い装置
A	玉落とし遊技機	A	小球取扱い装置
B	・玉落とし	B	盤面上に小球を一時保留する装置
C	一定数の球で遊技するもの	C	逆行球の排除
D	模型遊技機	Z	その他のもの
Z	その他のもの	7/02 312	・……盤面上に取付けられた小球誘導装置
7/02 302	・…遊技に特徴のあるもの	A	レ - ル
A	CRT 又はスクリ - ンを用いるもの	B	風車
B	遊技機内に他の遊技具を設けたもの	C	障害釘
Z	その他のもの	Z	その他のもの
7/02 303	・……盤面上の入賞球または入賞表示の組合せによるもの	7/02 313	・……入賞装置
A	組合せ遊技機	7/02 314	・……中央入賞装置
B	雀球	7/02 315	・……入賞装置の操作
Z	その他のもの	A	入賞装置の操作
7/02 304	・…細部; 付属具	B	セ - フ球・アウト球をカウントとして一定数になると入賞・排出装置を駆動するもの
A	球の取扱い		
B	各種確認装置〔小球の検出, 検出器〕		
C	管類及びその保持	Z	その他のもの
D	宣伝, 装飾等各種表示	7/02 316	・……機械的なもの
Z	その他のもの	A	可変入賞装置
7/02 305	・……遊技球の供給装置	B	・チュ - リップ型
A	関連装置を始動するため有効球, 無効球又は発射球の計数装置	C	・…連動操作するもの
B	球ならし装置	D	平行な回転軸を有するもの
Z	その他のもの	E	磁性反転するもの
7/02 306	・……発射球の供給装置	Z	その他のもの
A	発射球の供給装置	7/02 317	・……電氣的なもの
B	・手動供給	7/02 318	・……可変表示手段
C	供給の停止	7/02 319	・……回転体
D	不正球の排除	7/02 320	・……電氣的表示手段
Z	その他のもの	7/02 321	・……有効球の取扱い装置
7/02 307	・……自動供給によるもの	A	有効球の取扱い装置
A	揺動樋による送込み	B	有効球集合用の樋
B	回転体による送込み	C	退路器・転路器による操作
C	仕切片によるもの	D	退路室・転路室による操作
D	往復動体による送込み	E	賞球ケ - ス操作用レバ - ロック解除
Z	その他のもの	Z	その他のもの
7/02 308	・……発射装置	7/02 322	・……無効球の取扱い装置
A	発射状況表示装置	7/02 323	・……賞球または類似のものの取扱い装置
B	発射作動の停止装置		
C	打球槌	A	コイン等を用いた遊技機
D	ハンドル軸受部	B	コイン等の排出装置
E	手動発射装置	Z	その他のもの
F	電動発射装置	7/02 324	・……小球を排出するもの
G	・ダイヤル, スイッチ, 駆動回路	A	賞球タンク; 賞球タンクへの球の補給装置
H	特殊発射装置	B	賞球排出用樋
J	手動・電動兼用	C	賞球排出装置
		D	・一定数を排出するもの

		E	・排出数を変更できるもの	7/02	348	.....	球の回収，還元または抜き取り装置	
		F	・賞球排出装置からの球の抜き取り			A	球の還元	
		Z	その他のもの			Z	その他のもの	
7/02	325	.....	入賞装置または賞球排出装置に対する不正防止装置	7/02	349	.....	遊技機設置用設備	
		A	賞球排出装置に対する不正防止装置			A	遊技機の支持	
		Z	その他のもの			B	装飾設備	
7/02	326	.....	枠装置			Z	その他のもの	
		A	枠装置	7/02	350	.....	各種表示装置	
		B	機構盤			A	呼出表示	
		C	前枠，外枠			B	打止，終了，または異常表示	
		D	ガラス枠，ガラス扉			Z	その他のもの	
		E	開閉装置	7/02	351	.....	球の清浄，研磨装置	
		F	前枠開放時の球洩れ防止装置			A	揚送中に清浄，研磨するもの	
		G	賞球受皿，予備皿			Z	その他のもの	
		Z	その他のもの	7/02	352	.....	球貸機	
7/02	327	.....	施錠装置			A	球の補給	
		A	前枠・ガラス枠の施錠装置			B	球の導入，配列	
		B	一斉開錠装置			C	球の計数，排出	
		Z	その他のもの			D	・球の定量排出	
7/02	328	...	遊技場の管理			E	・球の受取装置	
7/02	329	.....	景品交換の管理			F	貨幣の取扱い	
7/02	330	.....	遊技機またはその群の管理			G	・コインの検出，選別	
7/02	331	.....	投入球そのものを用いて遊技する遊技機の管理			H	・コインの回収	
7/02	332	.....	作動データに基づく管理			J	・コインの配送	
		A	小球の計数信号を用いるもの			K	球貸機の設置	
		B	・演算装置を有するもの			L	・各遊技機への設置	
		Z	その他のもの			M	・遊技機間への設置	
7/02	333	.....	利益率の調整			N	不正防止；誤動作防止；故障処理	
		A	打止制御			P	メダル貸機	
		Z	その他のもの			Z	その他のもの	
7/02	334	.....	誤動作防止；不正防止；障害処理	7/02	353	.....	賞品球カウンタ	
7/02	335	.....	管理装置の簡素化または管理装置の設置	7/02	354	.....	景品交換機	
7/02	336	.....	投入球以外の小球を用いて遊技する遊技機の管理	7/02	355	.....	その他の備品	
7/02	337	.....	カードにより操作されるもの			A	椅子，腕椅子等	
7/02	338	.....	コインにより操作されるもの			B	球容器，球ホルダ	
7/02	339	.....	小球等の検知または計数			C	遊技場設備用清掃具	
7/02	340	...	遊技場設備			D	球集拾器	
7/02	341	.....	球の配送			E	視聴覚機器	
7/02	342	.....	球の分配			Z	その他のもの	
7/02	343	.....	球移送用の樋，管またはシュート	7/04		.....	小容器内で振回しまたは転動するボールを用いるもの	
7/02	344	.....	球の補給	7/06		.....	戸外ボールゲームの模擬ゲーム，例，ホッケー（人体の体力に有益なもの A63B67/00）	
		A	補給量の制御			A	人間の動きを模倣した発射装置	
		B	・定量補給			Z	その他	
		C	補給停止	7/06	101	..	サッカー，ラグビー等のフットボールゲームのもの	
		D	・球の欠乏を検知して停止するもの	7/06	102	..	野球ゲームのもの	
		Z	その他のもの	7/06	103	..	ゴルフゲームのもの	
7/02	345	.....	球の送り	7/06	104	..	ホッケーゲームのもの	
7/02	346	.....	球の揚送	7/06	105	..	バレボールゲームのもの	
		A	スクリューコンベア式	7/07		..	小遊技体が遊技面に常に接触しているものまたは常に保持されているもの，例，エアクッションを用いるもの [3]	
		B	バケットコンベア式			7/20	..	小遊技体が空中に発射されるもの [3]
		C	ベルトコンベア式	7/22		.....	付属具；細部 [3]	
		D	押上げ跳上げ式					
		Z	その他のもの					
7/02	347	.....	水平方向への球の送り					

7/24	・小遊技体の発射または押出しを遊技者が操作する装置（卓上玉ころがし、小型ボ - リングまたはボ - リングゲ - ムに関するこれらの装置、A63D3/02、バゲティルまたは玉突きに関するもの A63D13/00、A63D15/00） [3]	A	つかんで移動するもの
7/26	・・・電氣的または磁氣的なもの [3]	B	傾斜させて移動させるもの
7/28	・・・重力を用いたもの [3]	C	振動、揺動により移動するもの
7/30	・障害物；標的；得点装置または玉受け装置；遊技体で作動される感知器，例．スイッチ；傾斜指示計 [3]	E	水流、気流により移動
7/32	・・・得点表示装置 [3]	F	上方に登っていくもの
7/34	・小遊技体を取扱う他の装置，例．賞球の返還装置 [3]	G	下方に下るもの
7/36	・A63F7/24-A63F7/34 に含まれないゲ - ム器の構成物，例．枠，ゲ - ム盤，案内レ - ル [3]	H	板上から駒を落下させるもの
7/38	・・・遊技中揺動自在な遊技面盤 [3]	J	液中を上下するもの
7/40	・・・ボ - ルまたは他の遊技動体，例．ピンボ - ル，円盤 [3]	K	容器中において動かすもの
9/00	他に分類されないゲ - ム（2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲ - ムに関するもの A63F13/00） [2006.01]	L	輪抜きゲ - ムすなわちダルマ落しゲ - ム
A	対決決闘ゲ - ム	M	重ね駒を特定の配置に移すゲ - ム
B	時限手段または接触により飛び出し、分解するもの	N	障害を有するもの
Z	その他のもの	Z	その他のもの
9/00 501	・音響を用いるゲ - ム	9/00 509	・複数種類の手段により順に移送するもの
9/00 502	・予測ゲ - ム	9/00 510	・液体を封入した容器内で行なうゲ - ム
A	じゃんけんゲ - ム〔カ - ド使用，1/04 B，盤上で行うもの，3/00,501A〕	9/00 512	・コイン，賞品の取扱い
B	特定の選択動作で変形するゲ - ム	A	コインの受入れ
C	・飛び出すか又は分解するもの	B	コインの払出し
D	・引つ込んでしまうもの	C	CPU、制御手段
Z	その他のもの	Z	その他のもの
9/00 503	・知能，記録力によるゲ - ム	9/00 513	・ゲ - ムの管理
A	駒の入れ換えまたは駒の取り合いをするもの	9/02	・射出または投てきゲ - ム（スポ - ツ用，あるいはレクリエ - ション用の投てき用具 A63B65/00；発射または投石器玩具それ自体 A63H33/18；標的，射撃場，弾丸受け F41J） [2006.01]
B	単語完成ゲ - ム	A	玉等を射出または投てきするもの（手で投げるもの，A63B67/00）
C	算数に関するもの	B	・標的装置
D	・数式完成ゲ - ム	C	・輪投げまたは容器中に投入するもの（手で投げるもの，A63B67/00,67/06）
Z	その他のもの	D	光線銃を用いるもの（標的が画面のものは A63F13/04）
9/00 504	・技巧を要するゲ - ム（身体使用 A63B67/08，バランスゲ - ム A63F9/26，積み重ね高さを競うゲ - ム A63F9/28）	Z	その他のもの
C	鏡を用いて写像によるゲ - ム	9/04	・さいころ（さいころ表示をするこま A63F5/04）；さいころ容器；機械的なさいころ投出装置 [2006.01]
D	反応の速さを競うゲ - ム	A	容器中に封入したもの
E	反応のタイミングを合わせるゲ - ム	B	表面模様の特徴〔特定ゲ - ム用図柄〕
F	・もぐらたたきゲ - ム	C	形状に特徴のあるもの
Z	その他のもの	D	構造〔内部〕
9/00 505	・スポ - ツ模擬ゲ - ム	E	他装置との組み合わせ
A	球技ゲ - ム	F	さいころ振り出し容器〔筒〕
B	・磁石を使うもの	G	さいころ振り装置
C	球技以外のゲ - ム	Z	その他のもの
D	・人形による相撲	9/06	・ひとり遊びトランプ；その他のひとり遊びゲ - ム（小容器内で振り回すボ - ルゲ - ム A63F7/04） [2006.01]
E	・紙相撲	9/08	・互に関連して移動できる要素片を有するパズル [2006.01]
F	・人形によるボクシングゲ - ム	A	他のゲ - ムとの組み合わせ、兼用
G	・人形による剣道、フエンスシング	B	他装置との組み合わせ、兼用
H	・山登り	C	時限手段
J	・スキ -	Z	その他のもの
Z	その他のもの	9/08 501	・・・平面的組み替えパズル
9/00 508	・遊戯体移送ゲ - ム（磁石により移動 A63F9/34）	A	碁盤目配列の盤を用いるもの
		B	・バイパス区画があるもの
		C	・立方体駒を回転させて移動するもの
		D	娘ゲ - ム、忠臣ゲ - ム

	E	移動場所が道路状であるもの		K	時限手段
	F	細片を編むもの		Z	その他のもの
9/08 502	Z	その他のもの	9/14		・遊戯者の動作によって動かされ形象に特徴のある、競争ゲ - ム、交通ゲ - ム、または障害物ゲ - ム（さいころを用いるゲ - ム A63F3/00）[2006.01]
	A	…立体的組み替えパズル		A	走行体を用いるもの
		さいころ型回転パズル〔ル - ピックキユ - プ（登録商標）〕		B	・自走式走行体を用いるもの
	C	表面移動式立体パズル		C	移動走行路を用いるもの
	D	・円筒体型		Z	その他のもの
9/08 503	Z	その他のもの	9/16		・回転こまゲ - ム [2006.01]
		…連結式変形パズル	9/18		・解答つき質問ゲ - ム [2006.01]
	A	中央連結式	9/20		・ドミノゲ - ムまたはそれに類似するゲ - ム；麻雀ゲ - ム [2006.01]
	B	辺連結式	9/20 501		…ドミノゲ - ム
	C	紙等の折り畳みパズル		A	ドミノ牌
9/08 504	Z	その他のもの		B	・構造
9/08 505		…係合したりはずしたりするゲ - ム		C	…表示に特徴
9/10		…ちえの輪（リング使用）		Z	その他のもの
		…平面的嵌め合せ絵 [2006.01]	9/20 511		…麻雀ゲ - ム
	A	一次元方向にのみパズル性があるもの		A	ゲ - ム管理、料金計算
	B	迷路、道を形成するもの		B	付属具
	C	完成を検知し報知するもの		C	・パイ立て具
	D	パズル片の固着、係止		D	・容器、ケ - ス
	E	時限手段		E	麻雀の練習
	F	枠、ケ - ス		Z	その他
	G	ピ - スの製造方法	9/20 512		…卓台またはマツト
9/10 501	Z	その他のもの		A	組み立て式
		…異形のパズル片の使用		B	折り畳み式
	A	四角枠内に形成するもの		C	天板
	C	・複数の嵌め合せ形があるもの		D	脚、折り畳み脚
	D	特殊外形枠内に形成するもの		E	他ゲ - ムとの組み合せ、兼用
	E	・地図作成、地図形の駒使用		F	他装置との組み合せ、兼用
	F	メツセ - ジを記入するもの〔カード用〕		G	付属手段の設置
	G	ケ - ス内面に別の絵があるもの		H	・牌整列手段付、保持手段付
	H	教育的なもの		J	・加熱手段付、送風手段付
9/10 502	Z	その他のもの		K	・照明手段付
		…同形のパズル片の使用		L	・収納部付
	A	正多角形の駒を使用		M	・灰皿等の置台付
	B	・六面体を駒とするもの		Z	その他のもの
	C	正多角形以外の駒を使用	9/20 513		…表示具または表示具付卓台
	D	辺の記号、字を合せるもの		A	場風、親、リ - チの表示
9/10 503	Z	その他のもの		B	点数の表示
		…特定の外形を完成するもの（タングラム）		C	・点棒、計算尺によるもの
9/10 504		…離れた穴への嵌め合せ		D	・点棒を読取り自動的に表示するもの
	A	人間の顔、姿に嵌め合せるもの、例・福わらい		E	・計算機を用いるもの
	Z	その他のもの		F	・早見表
9/12		…立体的嵌め合せ絵 [2006.01]		G	さいころ振出装置の卓台への設置
	A	異形のブロックを立体的に組むもの		Z	その他のもの
	B	同形のブロックを立体的に組むもの	9/20 514		…牌の構造または製造方法
	C	立体的ブロックを平面上で嵌め合せるもの		A	牌の構造
	D	板状パズル片を重ねる又は二重のジクソウパズル		C	・特殊なものを有するもの
	E	立体表面への平面的ジクソウパズル		D	…重りが入っているもの
	F	積上げ、デイスコン		E	…磁石等をもつもの
	G	箱作り		F	形状に特徴
	H	組み込み、組み木パズル		G	・丸形、正方形等
	J	ボックスの離れた穴への嵌め込み		H	表示に特徴
				J	製造方法
				Z	その他のもの
			9/20 515		…牌の清掃、研磨

9/20	516	A	かきまぜて行うもの	9/34	・グル - プ A63F9/00 の他のサブグル - プに分類されない、磁石で動く、または保持する小片を使うゲ - ム [2006.01]
		B	並べて清掃、研磨するもの	11/00	一般的な用途のあるゲ - ム付属品 [7]
		Z	その他のもの		A ゲ - ム台、箱 (H11.5 新設)
9/20	517	...	自動装置 (例、卓の上で行なう自動化)	B	時限報知手段 (H11.5 新設)
		A	天板の上において行うもの	C	報知としての音響発生 (音自体をゲ - ムとするもの 9/00 501) (H11.5 新設)
		B	天板と別体に行うもの	D	不正防止手段 (H11.5 新設)
9/24		Z	その他のもの	E	複数ゲ - ムの組み合わせ、兼用 (H11.5 新設)
		....	全自動装置	Z	その他のもの (H11.5 新設)
		A	牌の投入口装置	特定の種類のゲ - ムだけに特に適用されるゲ - ム付属品は、その特定のゲ - ムが分類されているグル - プ 1/00-9/00 のいずれかに分類される。[7]	
9/24		B	牌の洗牌	13/00	ビデオゲ - ム、すなわち 2 次元以上の表示ができるディスプレイを用いた電子ゲ - ム [7,2014.01]
		C	搬送手段	13/20	・ビデオゲ - ム装置用の入力装置 [2014.01]
		D	整列装置	A	カ - ド、フィギュア等を入力手段として用いるもの
9/24		E	牌の積重ね	Z	その他のもの
		F	整列牌の押し出し装置	13/21	・そのセンサ - 、目的または型式に特徴があるもの [2014.01]
		G	・手牌に関するもの	13/211	・慣性センサ - を使うもの、例、加速度計またはジャイロスコープ [2014.01]
9/24		H	異物排除	13/212	・プレイヤー - が着用するセンサ - を使うもの、例、脈拍または足の動きを測定するもの [2014.01]
		J	三人麻雀用	13/213	・光検知手段からなるもの、例、カメラ、フォトダイオードまたは赤外線セル (A63F13/219, A63F13/655 が優先) [2014.01]
		Z	その他のもの	13/214	・表面の接触位置を検知するもの、例、床マットまたはタッチパッド [2014.01]
9/26		・他に分類されない電子回路を用いるゲ - ム [2006.01]		13/2145	・表面がディスプレイ装置でもあるもの、例、タッチスクリーン [2014.01]
		A	機能に特徴を有するもの	13/215	・音響信号を検知する手段からなるもの、例、マイクロフォンを使うもの [2014.01]
		B	・表示制御	13/216	・地理情報を使うもの、例、GPS を使用して測定したゲ - ム装置またはプレイヤー - の位置を用いるもの [2014.01]
9/26		J	用途に特徴を有するもの	13/217	・環境に関連した情報を使うもの、すなわち、プレイヤー - 以外により生成された情報を使うもの、例、周囲の温度又は湿度 [2014.01]
		K	・盤上ゲ - ム	13/218	・圧力センサ - を使うもの、例、プレイヤー - から加えられる圧力に比例した信号の生成 [2014.01]
		L	・表示装置に特徴のあるもの	13/219	・ディスプレイ上の特定の領域に照準を合わせるもの、例、光線銃 [2014.01]
9/28		M	・ランダム表示ゲ - ム	13/22	・設定操作、例、キャリブレ - ション、キ - の設定またはボタンの割当て [2014.01]
		P	・スポ - ツ模擬ゲ - ム	13/23	・ゲ - ム装置との接続、例、ゲ - ムコントロ - ラとコンソ - ル間の特殊なインタ - フェイス [2014.01]
		R	・野球ゲ - ム	13/235	・無線接続を使うもの、例、赤外線またはピコネット [2014.01]
9/30		S	・射撃ゲ - ム	13/24	・入力装置の構造上の細部、例、取り外し可能なジョイスティックを有するコントロ - ラ [2014.01]
		Z	その他のもの		
9/30	501	・バランスをとるゲ - ム、すなわち、もののバランスをとったり、または、くずしたりするゲ - ム [2006.01]			
		・倒れる要素を有する連鎖反応ゲ - ム、そのための分配、または配置装置 [2006.01]			
		・対象物をひっかける、または閉じこめる捕獲ゲ - ム、例、釣りゲ - ム [2006.01]			
9/30	502	・捕獲ゲ - ム (H11.5 新設)			
		A	つかみ取りするもの (H11.5 新設)		
		B	すくい取りするもの (H11.5 新設)		
9/30		C	・金魚すくい (紙によるもの) (H11.5 新設)		
		D	落下物、上方の物を開口に受け入れるもの (H11.5 新設)		
		E	タイミングを必要とする捕獲ゲ - ム (H11.5 新設)		
9/30		F	・容器、皿から捕獲するもの (H11.5 新設)		
		Z	その他のもの (H11.5 新設)		
9/30	502	・釣り上げゲ - ム (H11.5 新設)			
		A	手持ち釣りざおを使用 (H11.5 新設)		
		B	・釣り針に磁石を有するもの (H11.5 新設)		
9/32		C	クレ - ン式 (H11.5 新設)		
		D	・捕獲する口が閉じるもの (H11.5 新設)		
		Z	その他のもの (H11.5 新設)		
9/32		・長い棒の束を使うゲ - ム、例、ミカド (登録商標) (A63F9/30 が優先) [2006.01]			



13/245	…特定の種類のゲ - ムに特に適合した もの、例、ステアリングホイ - ル [2014.01]	13/42	…入力信号をゲ - ムコマンドに対応付け ることによるもの、例、タッチスクリ - ン上のスタイラスから仮想車両のス テアリング角への変換の対応付け [2014.01]
13/25	・ビデオゲ - ム装置用の出力装置 [2014.01]	13/422	…プレイヤー - をアシストすることを目 的として自動的に行われるもの、例、 ドライビングゲ - ムの自動ブレ - キ [2014.01]
13/26	…少なくとも 1 つの追加のディスプレイ 装置を含むもの、例、ゲ - ムコントロ - ラに設けられたものまたはゲ - ムブ - スの外に設けられたもの [2014.01]	13/424	…音響入力信号に関するもの、例、ピッ チまたはリズムの抽出結果を使うも のまたは音声認識を使うもの [2014.01]
13/27	…公共の会場の大型ディスプレイに特徴 があるもの、例、映画館、スタジアム またはゲ - ムセンタ - [2014.01]	13/426	…スクリ - ン上の位置情報に関するも の、例、プレイヤー - が光線銃で照準を 合わせた 1 つのエリアのスクリ - ン 座標 [2014.01]
13/28	…周囲の状態に影響を与えるためにゲ - ム 装置から制御信号を受け取るもの、 例、プレイヤー - の座席を振動させるも の、匂い放出装置を起動するものまた は温度または光に影響を与えるもの (ゲ - ムの進行に基づく出力信号の制 御 A63F13/50) [2014.01]	13/428	…モ - ション入力信号または位置入力 信号に関するもの、例、加速度計また はジャイロスコ - プにより検出され るコントロ - ラの回転またはプレイ ヤ - の腕の動きを表す信号 [2014.01]
13/285	…入力装置に触覚フィ - ドバック信号 を生成するもの、例、フォ - スフィ - ドバック [2014.01]	13/44	…操作のタイミングに関するもの、例、 時間内に行動を実行するもの [2014.01 ]
13/30	・ゲ - ムサ - バとゲ - ム装置の相互接続； ゲ - ム装置間の相互接続；ゲ - ムサ - バ間の相互接続 [2014.01]	13/45	・ビデオゲ - ムの進行制御 [2014.01]
13/31	…ビデオゲ - ム特有のコミュニケ - ショ ン様態、例、近くにある携帯ゲ - ム装 置間のもの [2014.01]	13/46	…ゲ - ムスコアの演算 [2014.01]
13/32	…ロ - カルエリアネットワ - ク [LAN] を用いるもの [2014.01]	13/47	…分岐に関するもの、例、所与の時点で 複数のスト - リ - の中からひとつを選 択するもの [2014.01]
13/323	…ハ - ドウェアの特徴が異なるゲ - ム 装置間のもの、例、据置型ゲ - ム機ま たはア - ケ - ド機に接続可能な携帯 ゲ - ム装置 [2014.01]	13/48	…ゲ - ムの開始、例、ゲ - ム装置の起動 またはマルチプレイヤー - セッションに 他のプレイヤー - が参加するのを待つこ と [2014.01]
13/327	…無線ネットワ - クを用いるもの、例 、Wi - Fi またはビコネット [2014.01]	13/49	…ゲ - ムの状態の保存；ゲ - ムの中断ま たは終了 [2014.01]
13/33	…ワイドエリアネットワ - ク [WAN] を 用いるもの [2014.01]	13/493	…ゲ - ムの再開、例、休止、機能障害ま たは停電の後 [2014.01]
13/332	…無線ネットワ - クを用いるもの、例、 携帯電話ネットワ - ク [2014.01]	13/497	…以前のゲ - ム動作の部分的または全 体的なりプレイ [2014.01]
13/335	…インタ - ネットを用いるもの [2014.01]	13/50	・ゲ - ムの進行に基づく出力信号の制御 [2014.01]
13/338	…テレビジョンネットワ - クを用いる もの [2014.01]	13/52	…ゲ - ムシ - ンの表示状態に関するもの [2014.01]
13/34	…ピア - ツ - ・ピア接続を用いるもの [2014.01]	13/525	…仮想カメラのパラメ - タを変化させ るもの [2014.01]
13/35	…ゲ - ムサ - バの細部 [2014.01]	13/5252	…同時にまたは連続的に 2 以上の仮想 カメラを使うもの、例、キャラクタ - が部屋を変更したときまたはドラ イビングゲ - ムでリアミラ - の視界 を表示するときに固定仮想カメラ間 の切り替えを自動的に行うもの [2014.01]
13/352	…特殊なゲ - ムサ - バ装置に関するも の、例、国別サ - バまたはゲ - ム空間 の区画を管理する複数のサ - バに接 続される地域サ - バ [2014.01]	13/5255	…プレイヤー - からの指示に従うもの、 例、プレイヤー - キャラクタ - の周り でカメラを回転させるために第 2 の ジョイスティックを用いるもの [2014.01]
13/355	…処理能力に制限のあるクライアント に代わって処理を行うためのもの、 例、サ - バがゲ - ムシ - ンを MPEG のストリ - ム画像に変換して携帯電 話または能力の低いクライアントへ 送信するもの [2014.01]	13/5258	…ゲ - ムオブジェクトまたはゲ - ム キャラクタ - を視野の中を含むよう に動的に仮想カメラの位置を適合さ せるもの、例、キャラクタ - または ボ - ルの追跡 [2014.01]
13/358	…ネットワ - クまたはサ - バの負荷に ゲ - ムの進行を適合させるもの、例、 クライアント間の接続速度によるレ イテンシ - を減少させるもの [2014.01]	13/53	…ゲ - ムシ - ンに対して追加される視覚 情報に関するもの、例、ヘッドアップ ディスプレイ [HUD] に重畳表示を行 うものまたはシュ - ティングゲ - ムで レ - ザ - サイトを表示するもの [2014.01]
13/40	・ビデオゲ - ム装置の入力制御信号の処 理、例、プレイヤー - により生成された信 号または環境に由来する信号 [2014.01]	13/533	…プレイヤー - に入力を促すためのもの、 例、ゲ - ムメニュー - [2014.01]

13/537	…インジゲ - タ - の使用、例、画面上でゲ - ムキャラクタ - の状態を示すもの [2014.01]	13/69 510	…抽選によって決定されたゲ - ム要素をプレイヤー - に付与するもの
13/5372	…ゲ - ムシ - ンの中キャラクタ - 、オブジェクトまたは場所にタグを付けるもの、例、プレイヤー - により操作されるキャラクタ - の下に円を表示するもの [2014.01]	13/69 520	…複数のゲ - ム要素を組み合わせることによるもの、例、ゲ - ム要素の合成
13/5375	…画像またはテキストにより行動を提案するもの、例、ドライビングゲ - ムで曲がり角を示す矢印を表示するもの [2014.01]	13/70	・ゲ - ムセキュリティまたはゲ - ム管理様態 [2014.01]
13/5378	…平面図を追加的に表示するもの、例、レ - ダ - 画面またはマップ（同時に2以上の仮想カメラを使うもの A63F13/5252） [2014.01]	13/71	・ゲ - ム装置およびゲ - ムサ - バの間で安全な通信を使うもの、例、ゲ - ムデ - タの暗号化またはプレイヤー - の認証 [2014.01]
13/54	…音響信号に関するもの、例、ドライビングゲ - ムで回転数に依存するエンジン音を模擬するものまたは仮想的な壁での反響を模擬するもの [2014.01]	13/73	・ゲ - ムプログラムまたはゲ - ム装置の認証、例、記憶媒体の真偽をチェックするもの [2014.01]
13/55	・ゲ - ムの進行に基づくゲ - ムキャラクタ - またはゲ - ムオブジェクトの制御 [2014.01]	13/75	・ル - ルを実行するもの、例、ファウルプレイの検出または不正プレイヤー - のリストの生成 [2014.01]
13/56	…他のゲ - ムキャラクタ - 、ゲ - ムオブジェクトまたはゲ - ムシ - ンの要素との関係によりゲ - ムキャラクタ - の動きを演算すること、例、仮想的な兵士の集団の振る舞いをシミュレ - トするためのものまたは行き先を見つけるためのもの [2014.01]	13/77	・ゲ - ム装置またはゲ - ムサ - バのデ - タに関するもの、例、設定デ - タ、ソフトウェアのパ - ジョンまたはメモリの量 [2014.01]
13/57	…ゲ - ムの世界での物体の特性、振る舞いまたは動きをシミュレ - トするもの、例、カ - レ - スゲ - ムでタイヤの負荷を演算するもの（A63F13/56 が優先） [2014.01]	13/79	・プレイヤー - 関連のデ - タに関するもの、例、識別情報、アカウント、嗜好またはプレイ履歴 [2014.01]
13/573	…ゲ - ムオブジェクトの軌道を使うもの、例、打撃点に応じたゴルフボ - ルの軌道 [2014.01]	13/79 500	…他のプレイヤー - との関係性に関するもの、例、ソ - シャルグラフ
13/577	…ゲ - ムキャラクタ - 間またはゲ - ムオブジェクト間の衝突判定を使うもの、例、パ - チャルレ - シングカ - 同士の衝突を回避するもの [2014.01]	13/79 510	…プレイヤー - が関与しない間にゲ - ム要素を更新するもの
13/58	…ゲ - ムキャラクタ - の状態の計算、例、スタミナ、強さ、モチベ - ションまたは体力 [2014.01]	13/79 520	…プレイヤー - 間でゲ - ム要素を移動させるもの、例、ゲ - ム要素の交換、売買、譲渡、奪取
13/60	・ゲ - ムプログラムの実行前または実行中にゲ - ムコンテンツを生成または修正するもの、例、ゲ - ム開発に特に適したオ - サリングツ - ルまたはゲ - ムと統合されたレベルエディタ - [2014.01]	13/792	…支払いを目的とするもの、例、月額課金 [2014.01]
13/61	…広告情報を使うもの [2014.01]	13/795	…他のプレイヤー - を見つけるためのもの；チ - ムを作るためのもの；友達リストを提供するもの [2014.01]
13/63	…プレイヤー - によるもの、例、レベルエディタ - を使用して作るもの [2014.01]	13/798	…スキルを評価するものまたはプレイヤー - をランク付けするもの、例、殿堂を作るもの（ゲ - ムスコアの演算 A63F13/46） [2014.01]
13/65	…現実世界のデ - タを用いてゲ - ム装置又はサ - バによって自動的に行われるもの、例、現実のレ - ス競技における測定デ - タ [2014.01]	13/80	・特定の種類のゲ - ムまたはゲ - ムモ - ドを実行するのに特に適合したもの [2014.01]
13/655	…写真の取り込みによるもの、例、プレイヤー - の写真 [2014.01]	A	盤上ゲ - ム、例、囲碁、将棋、双六、麻雀
13/67	…プレイヤー - の行動から学習することにより順応するもの、例、スキルレベルの調節または成功した戦闘履歴を再利用するために格納するもの [2014.01]	B	カ - ドゲ - ム
13/69	…特定のゲ - ム要素を有効にするかまたはアップデ - トするもの、例、隠し要素、アイテム、レベルまたはパ - ジョンを解除するもの [2014.01]	C	・トランプ
13/69 500	…他のプレイヤー - との関係性によるもの	D	問答ゲ - ム
		E	パズルゲ - ム
		F	ギャンブルゲ - ム（G,H を優先）
		G	弾球遊技機
		H	スロットマシン
		Z	その他のもの
		13/803	…乗り物の運転、例、自動車、飛行機、船、ロボットまたは戦車 [2014.01]
		13/807	…表面を滑空または滑走するもの、例、スキ - 、スケ - トまたはボ - ドを使うもの [2014.01]
		13/812	…球技、例、サッカー - または野球 [2014.01]
		A	野球
		B	サッカー -
		C	ゴルフ
		D	互いのコ - ト等へボ - ルを打つもの、例、テニス、卓球、バレーボ - ル
		Z	その他のもの

- 13/814      ..音楽の演奏, 例 . 楽譜に追従するプレイヤー - の技術を評価するもの [2014.01]
- 13/816      ..運動競技, 例 . 陸上競技 [2014.01]
- 13/818      ..釣り [2014.01]
- 13/822      ..ストラテジ - ゲ - ム; ロ - ルブレインゲゲ - ム ( A63F13/825, A63F13/828 が優先 ) [2014.01]
- 13/825      ..仮想キャラクタ - の育成 [2014.01]
- 13/828      ..仮想のスポ - ツチ - ムの運営 [2014.01]
- 13/833      ..格闘技, 例 . 武術大会 ( A63F13/837 が優先 ) [2014.01]
- 13/837      ..標的射撃 [2014.01]
- 13/843      ..ひとつのゲ - ム装置に 2 人以上のプレイヤー - が同時に関わるもの, 例 . 各プレイヤー - のために, 複数のコントロ - ラまたはゲ - ムデ - タにおける特殊な視界の使用を必要とするもの [2014.01]
- 13/847      ..協力プレイ, 例 . 共通の目的を達成するために数人のプレイヤー - が協調的な行動をとることを必要とするもの [2014.01]
- 13/85        . プレイヤ - への付加的なサ - ビスの提供 [2014.01]
- 13/86      ..他のプレイヤー - がプレイするゲ - ムの観戦 [2014.01]
- 13/87      ..ゲ - ムのプレイ中に他のプレイヤー - とコミュニケーションを行うもの, 例 . 電子メ - ルまたはチャットによるもの [2014.01]
- 13/88      ..メインゲ - ムがロ - ドされている間にミニゲ - ムを独立して実行するもの [2014.01]
- 13/90      . A63F13/20 または A63F13/25 に含まれないビデオゲ - ム装置の構造上の細部または仕組み, 例 . ケ - ス, 配線, 接続またはキャビネット [2014.01]
- 13/92      ..ゲ - ム中に手で保持されることに特に適合したビデオゲ - ム装置 [2014.01]
- 13/95      ..ゲ - ムの情報を記録するのに特に適合した記憶媒体, 例 . ビデオゲ - ムのカ - トリッジ [2014.01]
- A      キャラクタ情報を記録したカ - ド, フィギュア等
- Z      その他のもの
- 13/98      ..付属品, すなわち, 取り外し可能でビデオゲ - ム装置を使用するためにオプションで取り付けられるもの, 例 . ゲ - ムコントロ - ラ用のグリップサポート [2014.01]

