

**カードゲーム, 盤上ゲーム, ルーレットゲーム; 小遊技動体を用いる室内用ゲーム; ビデオゲーム; 他に分類されないゲーム[5]**

- 1/00 カード・ゲーム (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ームに関するもの A63F13/00) [1, 7]
- 1/02 ・カード; 特殊形状のカード (カード印刷方法 B41K, B41M)
  - A 図柄, 絵, 文字の配置
  - B ・教育的カード
  - 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 ・短冊型カード
  - L ・ボイスカード
  - M 材質, 製造
  - N 他用途と兼用
  - Z その他のもの
- 1/04 ・他のゲームと組み合わされたカードゲーム
  - A 麻雀カード
  - B じゃんけんゲームカード
  - C スポーツカードゲーム
  - D 絵つなぎゲーム [カードドミノ]
  - Z その他のもの
- 1/06 ・カードゲームの付属物
  - A ゲーム台
  - B カードケース
  - C 読み上げ装置
  - Z その他のもの
- 1/08 ・・カード押え
- 1/10 ・・カード保持具
- 1/12 ・・カード切り具
- 1/14 ・・カード配り具
- 1/16 ・・カー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 盤上ゲーム; 富くじゲーム (遊戯者の動作によって動かされた形象に特徴のある, 競争ゲーム, 交通ゲーム, または障害物ゲーム 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ームに関するもの A63F13/00) [1, 7]
  - E 電氣的なもの
  - Z その他のもの
- 501 ・盤上ゲームの種類
- 501 Aじゃんけんゲーム

- 501 B穴にピンを入れて埋めていくもの
- 501 C絵合せゲーム
- 501 D点取りゲーム
- 501 F図形作成ゲーム
- 501 G魔方陣
- 501 Zその他のもの
- 502 ・・挟んだその中の駒を自分の種類に反転して遊ぶゲーム
- 503 ・・五目並べゲーム
- 503 A黒白駒使用
- 503 B単語、数式を条件として並べるもの
- 503 Zその他のもの
- 504 ・・教育的なもの
- 504 A国語、語学に関するもの
- 504 B算数に関するもの
- 504 Cしりとり的なもの
- 504 Zその他のもの
- 505 ・・スポーツ模様ゲーム
- 505 A野球
- 505 B・サイコロ使用
- 505 C・ルーレット使用
- 505 Dゴルフ
- 505 Eラグビー, サッカー, フットボール
- 505 Fボーリング
- 505 Zその他のもの
- 506 ・・隠しこまによるゲーム
- 506 A磁石こまを隠しておくもの
- 506 B隠すための紙をめくる、はがすもの
- 506 Zその他のもの
- 507 ・・さいころをもちいるゲーム
- 511 ・ゲーム盤, 台
- 511 Aゲーム盤の構造
- 511 B・可撓性のもの
- 511 C組み立て式
- 511 D折り畳み式
- 511 E盤面の模様
- 511 F・正方形以外の目であるもの
- 511 G他ゲームとの組み合わせ、兼用
- 511 H他装置との組み合わせ、兼用
- 511 J付属品設置
- 511 K・照明付
- 511 L・引出し付
- 511 M脚部分
- 511 Zその他のもの
- 512 ・盤に駒が取り付けられているもの
- 512 A盤面に水平な軸で回転させるもの
- 512 B・三面の駒を使用
- 512 C・・軸部を押えるもの
- 512 D・・駒の面部を押えるもの
- 512 E・・磁力により押えるもの
- 512 F水平移動、水平回転させるもの
- 512 G板状の駒をひつくり返すもの
- 512 Zその他のもの

## A 6 3 F

- 513 ・駒が落ちないよう保持されるもの
- 513 A凸部、凹部、穴等によるもの
- 513 B・駒のピンを盤の小穴に挿入するもの
- 513 C・棒状駒を小穴に挿入するもの
- 513 D・盤の凹部に駒全体を嵌めるもの
- 513 E・底面がほぼ平らであるもの
- 513 F駒をひっかけるもの
- 513 G吸着の原理を用いるもの、例. 静電接着
- 513 H・吸盤使用
- 513 J・粘着材、接着材を塗つたもの
- 513 K・面ファスナー使用
- 513 L・磁石使用
- 513 Mおさえ盤、覆蓋使用
- 513 Zその他のもの
- 514 ・立体的なもの
- 514 A立体形のゲーム盤を使用
- 514 B多層構造の盤を使用
- 514 C複数の柱を立てたもの
- 514 D駒を盤の横から順次挿入するもの
- 514 E駒を重ねてゲームするもの
- 514 Zその他のもの
- 515 ・駒, チツプ
- 515 A板状駒
- 515 B・円板状であるもの
- 515 C立体形の駒
- 515 D・多面利用するもの
- 515 E付属物が付いているもの
- 515 Zその他のもの
- 516 ・容器, ケース
- 516 A盤が容器となるもの
- 516 Zその他のもの
- 3/02 ・チェス;類似する盤上ゲーム
- 501 ・・囲碁
- 502 ・・将棋, チェス
- 502 A将棋
- 502 Bチェス
- 502 Zその他のもの
- 503 ・・行軍将棋
- 504 ・・挟み将棋
- 505 ・・陣地作りゲーム
- 506 ・・駒取りゲーム
- 506 A挟んで取るもの
- 506 B接触して取るもの
- 506 Zその他のもの
- 511 ・・ゲーム盤
- 511 A盤の構造
- 511 B・可撓性のもの
- 511 C組み立て式
- 511 D折り畳み式
- 511 E盤面の模様
- 511 F・正方形以の目であるもの
- 511 G他ゲームとの組み合わせ、兼用
- 511 H他装置との組み合わせ、兼用
- 511 J付属品設置
- 511 K・照明付
- 511 L・引出し付
- 511 M脚部分
- 511 N碁盤
- 511 P将棋盤
- 511 Qチェス盤
- 511 Zその他のもの
- 512 ・・基石
- 512 A構造
- 512 C基石選別
- 512 D基石磨き
- 512 E製造方法
- 512 F基石入れ
- 512 Zその他のもの
- 513 ・・駒
- 513 A構造
- 513 B・立体像の駒
- 513 C将棋の駒
- 513 Dチェスの駒
- 513 E行軍将棋の駒
- 513 F多面利用の駒
- 513 G進み方向表示のある駒
- 513 Zその他のもの
- 521 ・・記録
- 521 A囲碁におけるもの
- 521 B将棋におけるもの
- 521 E電氣的なもの
- 521 Zその他のもの
- 522 ・・練習, 学習
- 522 A囲碁におけるもの
- 522 B将棋におけるもの
- 522 E電氣的なもの
- 522 Zその他のもの
- 3/04 ・地理的または同様のゲーム
- 501 ・・スタートとゴールが共に 1 つであるもの
- 501 A経路がうずきま形であるもの
- 501 B途中経路が複数あるもの
- 501 Zその他のもの
- 502 ・・スタートまたはゴールが複数であるもの
- 502 Aセパレート形式
- 502 B無端一順経路をもち複数始点を有するもの
- 502 Cバツクギャモン
- 502 D多数の経路〔例、碁盤目〕をもち 2 人対面であるもの
- 502 E多数の経路をもち 3 人以上が対面するもの
- 502 Zその他のもの
- 503 ・・迷路ゲーム
- 504 ・・路を形成しながら目標に進むもの
- 505 ・・位置を獲得するもの
- 506 ・・立体的, 複数の盤を用いるもの

- 506 A立体的面上で行うもの
- 506 B複数の盤を使用するもの
- 506 C迷路ゲームにおけるもの
- 506 Zその他のもの
- 3/06 ・数合せカードゲームまたはビンゴゲーム;  
このようなゲームを検査, 照合するための  
システム, 装置または器具[5]
  - A 数合せカードゲーム
  - B ビンゴゲーム
  - 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ーム
  - 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 ルーレットゲーム (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ームに関するもの A63F13/00) [1, 7]
  - A 電光表示式
  - B ・ボー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. ゲーム装置, との結合および兼用
  - Z その他のもの
- 5/02 ・ルーレット状のボールゲーム
  - A ボールを用いるルーレット
  - B ボールとディスク等の組み合わせルーレット
  - C 順番選出
  - D 特殊ルーレット
  - Z その他のもの
- 5/04 ・ディスクルーレット;ダイヤルルーレット;指回し小こま;さいころ表示をするこま
  - 501 ・・ディスクルーレット
  - 501 A円板が回転するもの
  - 501 B指示針が回転するもの
  - 501 C円板の面が垂直であるもの
  - 501 D柱を中心にらせん状に回転するもの
  - 501 E特殊な駆動手段, 例. 砂または風力, を有するもの
  - 501 Zその他のもの
  - 502 ・・・複数のディスクの使用
  - 502 A円板を並置するもの
  - 502 B円板を同心に配置するもの
  - 502 C駆動;停止
  - 502 D停止検出
  - 502 E賞提示払出機構
  - 502 Zその他のもの
- 509 ・・さいころ表示をするこま
- 510 ・・指回し小こま
- 511 ・・ダイヤルルーレット, 例. ドラムルーレットまたはベルトルーレット
  - 511 Aドラムの構造
  - 511 B表示用ベルトの構造
  - 511 C表示用リーフの構造
  - 511 DCRT;LCD
  - 511 E表示体の絵柄
  - 511 F表示体の配置または配列
  - 511 G表示体の付属機構, 例. 視認補助
  - 511 Zその他のもの
- 512 ・・・複数のダイヤルを使用するもの
- 540 ・・・・カジノ型またはアーケード型のスロットマシン
  - 601 ・・・・遊技機の基本構造
  - 601 A筐体または扉
  - 601 B制御基板またはその収容箱
  - 601 C配線または端子
  - 601 Zその他のもの
  - 602 ・・・・操作手段
  - 602 A遊技者用のもの
  - 602 B・遊技者情報の入力
  - 602 C管理者用のもの
  - 602 D・設定変更手段
  - 602 Zその他のもの
  - 603 ・・・・報知手段;表示手段
  - 603 A画像表示手段
  - 603 B・セグメント表示
  - 603 C・管理者向けのもの
  - 603 D演出用可動体;発光手段
  - 603 E音声出力手段
  - 603 Zその他のもの
  - 604 ・・・・入賞ライン
  - 605 ・・・・遊技媒体, 例. メダルまたはコイン, の取扱い
  - 605 A投入
  - 605 Bクレジット
  - 605 C媒体検知;計数
  - 605 D払出;排出
  - 605 E受け皿
  - 605 F遊技媒体として球を使用するもの
  - 605 Zその他のもの
  - 611 ・・・・遊技機の基本制御
  - 611 A起動時またはエラー時の制御
  - 611 B信号またはデータの取扱い, 例. コマンド制御, メモリ制御
  - 611 Cゲーム時間管理
  - 611 Zその他のもの
  - 612 ・・・・抽選手段
  - 613 ・・・・駆動手段
  - 613 A電氣的駆動
  - 613 B・速度制御

## A 6 3 F

- 613 Zその他のもの
- 614 . . . . 停止手段
- 614 A自動的に止める手段を有するもの
- 614 B停止位置または停止タイミングを制御するもの
- 614 Zその他のもの
- 615 . . . . 停止位置検出;入賞判定
- 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
- 631 . . . . 停止図柄の組合せまたは停止制御に特徴があるもの
- 650 . . . . 遊技にかかわる演出, 報知または表示
- 651 . . . . 賞または遊技状態の示唆または告知
- 652 . . . . 遊技の進行を一時停止させるもの
- 653 . . . . 複数の遊技に跨がるもの
- 661 . . . . 遊技者による操作を促すもの
- 671 . . . . 遊技情報, 例. 遊技履歴, の表示
- 672 . . . . 遊技機外との連動
- 680 . . . 周辺機器;付属具
- 681 . . . . データ管理手段;会員管理手段
- 682 . . . . 遊技店による管理, 例. ホールコンピュータ
- 683 . . . . 遊技情報の表示手段, 例. データカウンタ
- 684 . . . . 遊技者の端末を用いるもの
- 685 . . . . 景品交換システム
- 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
- 691 A貸出装置
- 691 BカードまたはIDを使用するもの
- 691 C搬送
- 691 D補給
- 691 E計数装置
- 691 Zその他のもの
- 697 . . . 検査または試験目的のもの
- 698 . . . 環境または省エネ目的のもの
- 699 . . . 不正防止目的のもの
- 7/00 小遊技動体たとえば, ボール, 円盤, ブロックを用いる室内用ゲーム (盤上ゲーム, 富くじゲーム A63F3/00;ルーレットゲーム 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ームに関するものA63F13/00;小型ボーリングゲーム A63D3/00, パグティルまたはそれに類似するゲーム A63D13/00, 玉突き, ポケット玉突き A63D15/00) [1, 7]
- 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. ピンボールゲーム
- 301 . . 小球を用いるもの
- 301 A玉落とし遊技機
- 301 B・玉落とし
- 301 C一定数の球で遊技するもの
- 301 D模型遊技機
- 301 Zその他のもの
- 302 . . . 遊技に特徴のあるもの
- 302 ACRT 又はスクリーンを用いるもの
- 302 B遊技機内に他の遊技具を設けたもの
- 302 Zその他のもの
- 303 . . . . 盤面上の入賞球または入賞表示の組合せによるもの
- 303 A組合せ遊技機
- 303 B雀球
- 303 Zその他のもの
- 304 . . . 細部;付属具
- 304 A球の取扱い
- 304 B各種確認装置 [小球の検出, 検出器]
- 304 C管類及びその保持
- 304 D宣伝, 装飾等各種表示
- 304 Zその他のもの
- 305 . . . . 遊技球の供給装置
- 305 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
- 305 B球ならし装置
- 305 Zその他のもの
- 306 . . . . 発射球の供給装置
- 306 A発射球の供給装置
- 306 B・手動供給
- 306 C供給の停止
- 306 D不正球の排除
- 306 Zその他のもの
- 307 . . . . 自動供給によるもの
- 307 A揺動樋による送込み
- 307 B回転体による送込み
- 307 C仕切片によるもの
- 307 D往復動体による送込み
- 307 Zその他のもの
- 308 . . . . 発射装置
- 308 A発射状況表示装置
- 308 B発射作動の停止装置
- 308 C打球槌
- 308 Dハンドル軸受部
- 308 E手動発射装置
- 308 F電動発射装置
- 308 G・ダイヤル, スイッチ, 駆動回路
- 308 H特殊発射装置
- 308 J手動・電動兼用
- 308 K・磁力利用
- 308 L補助具
- 308 Zその他のもの
- 309 . . . . 発射力の調節装置
- 310 . . . . 遊技盤
- 310 A遊技盤の機構

- 310 B遊技盤の着脱装置
- 310 C遊技盤の構造
- 310 D遊技盤が動くもの
- 310 Zその他のもの
- 311 ・・・・遊技盤に取り付けられた小球取扱い装置
- 311 A小球取扱い装置
- 311 B盤面上に小球を一時保留する装置
- 311 C逆行球の排除
- 311 Zその他のもの
- 312 ・・・・盤面上に取付けられた小球誘導装置
- 312 Aレール
- 312 B風車
- 312 C障害釘
- 312 Zその他のもの
- 313 ・・・・入賞装置
- 314 ・・・・中央入賞装置
- 315 ・・・・入賞装置の操作
- 315 A入賞装置の操作
- 315 Bセーフ球・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
- 315 Zその他のもの
- 316 ・・・・機械的なもの
- 316 A可変入賞装置
- 316 B・チューリップ型
- 316 C・連動操作するもの
- 316 D平行な回動軸を有するもの
- 316 E磁性反転するもの
- 316 Zその他のもの
- 317 ・・・・電氣的なもの
- 318 ・・・・可変表示手段
- 319 ・・・・回転体
- 320 ・・・・電氣的表示手段
- 321 ・・・・有効球の取扱い装置
- 321 A有効球の取扱い装置
- 321 B有効球集合用の樋
- 321 C退路器・転路器による操作
- 321 D退路室・転路室による操作
- 321 E賞球ケース操作用レバーロック解除
- 321 Zその他のもの
- 322 ・・・・無効球の取扱い装置
- 323 ・・・・賞球または類似のものの取扱い装置
- 323 Aコイン等を用いた遊技機
- 323 Bコイン等の排出装置
- 323 Zその他のもの
- 324 ・・・・小球を排出するもの
- 324 A賞球タンク;賞球タンクへの球の補給装置
- 324 B賞球排出用樋
- 324 C賞球排出装置
- 324 D・一定数を排出するもの
- 324 E・排出数を変更できるもの
- 324 F・賞球排出装置からの球の抜き取り
- 324 Zその他のもの
- 325 ・・・・入賞装置または賞球排出装置に対する不正防止装置
- 325 A賞球排出装置に対する不正防止装置
- 325 Zその他のもの
- 326 ・・・・枠装置
- 326 A枠装置
- 326 B機構盤
- 326 C前枠, 外枠
- 326 Dガラス枠, ガラス扉
- 326 E開閉装置
- 326 F前枠開放時の球洩れ防止装置
- 326 G賞球受皿, 予備皿
- 326 Zその他のもの
- 327 ・・・・施錠装置
- 327 A前枠・ガラス枠の施錠装置
- 327 B一斉開錠装置
- 327 Zその他のもの
- 328 ・・・・遊技場の管理
- 329 ・・・・景品交換の管理
- 330 ・・・・遊技機またはその群の管理
- 331 ・・・・投入球そのものを用いて遊技する遊技機の管理
- 332 ・・・・作動データに基く管理
- 332 A小球の計数信号を用いるもの
- 332 B・演算装置を有するもの
- 332 Zその他のもの
- 333 ・・・・利益率の調整
- 333 A打止制御
- 333 Zその他のもの
- 334 ・・・・誤動作防止;不正防止;障害処理
- 335 ・・・・管理装置の簡素化または管理装置の設置
- 336 ・・・・投入球以外の小球を用いて遊技する遊技機の管理
- 337 ・・・・カードにより操作されるもの
- 338 ・・・・コインにより操作されるもの
- 339 ・・・・小球等の検知または計数
- 340 ・・・・遊技場設備
- 341 ・・・・球の配送
- 342 ・・・・球の分配
- 343 ・・・・球移送用の樋, 管またはシュート
- 344 ・・・・球の補給
- 344 A補給量の制御
- 344 B・定量補給
- 344 C補給停止
- 344 D・球の欠乏を検知して停止するもの
- 344 Zその他のもの
- 345 ・・・・球の送り
- 346 ・・・・球の揚送

## A 6 3 F

346	Aスクリュコンベア式	101	・・サッカー, ラグビー等のフットボールゲームのもの
346	Bバケットコンベア式	102	・・野球ゲームのもの
346	Cベルトコンベア式	103	・・ゴルフゲームのもの
346	D押上げ跳上げ式	104	・・ホッケーゲームのもの
346	Zその他のもの	105	・・バレーボールゲームのもの
347	・・・・・水平方向への球の送り	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. エアークッションを用いるもの[3]
348	・・・・・球の回収, 還元または抜き取り装置	7/20	・・小遊技体が空中に発射されるもの[3]
348	A球の還元	7/22	・付属具; 細部[3]
348	Zその他のもの	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, 小型ボーリングまたはボーリングゲームに関するこれらの装置, A63D3/02, バグティルまたは玉突きに関するもの A63D13/00, A63D15/00) [3]
349	・・・・遊技機設置用設備	7/26	・・・電氣的または磁氣的なもの[3]
349	A遊技機の支持	7/28	・・・重力を用いたもの[3]
349	B装飾設備	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]
349	Zその他のもの	7/32	・・・得点表示装置[3]
350	・・・・各種表示装置	7/34	・・小遊技体を取扱う他の装置, 例. 賞球の返還装置[3]
350	A呼出表示	7/36	・・A63F7/24-A63F7/34 に含まれないゲーム器の構成物, 例. 枠, ゲーム盤, 案内レール[3]
350	B打止, 終了, または異常表示	7/38	・・・遊技中揺動自在な遊技面盤[3]
350	Zその他のもの	7/40	・・・ボールまたは他の遊技動体, 例. ピンボール, 円盤[3]
351	・・・・球の清浄, 研磨装置	9/00	他に分類されないゲーム (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ームに関するもの A63F13/00) [2006. 01]
351	A揚送中に清浄, 研磨するもの	A	対決決闘ゲーム
351	Zその他のもの	B	時限手段または接触により飛び出し、分解するもの
352	・・・・球貸機	Z	その他のもの
352	A球の補給	501	・音響を用いるゲーム
352	B球の導入, 配列	502	・予測ゲーム
352	C球の計数, 排出	502	Aじやんけんゲーム〔カード使用, 1/04B, 盤上で行うもの, 3/00, 501A〕
352	D・球の定量排出	502	B特定の選択動作で変形するゲーム
352	E・球の受取装置	502	C・飛び出すか又は分解するもの
352	F貨幣の取扱い	502	D・引つ込んでしまうもの
352	G・コインの検出, 選別	502	Zその他のもの
352	H・コインの回収	503	・知能, 記録力によるゲーム
352	J・コインの配送	503	A駒の入れ換えまたは駒の取り合いをするもの
352	K球貸機の設置	503	B単語完成ゲーム
352	L・各遊技機への設置	503	C算数に関するもの
352	M・遊技機間への設置	503	D・数式完成ゲーム
352	N不正防止; 誤動作防止; 故障処理	503	Zその他のもの
352	Pメダル貸機		
352	Zその他のもの		
353	・・・・賞品球カウンタ		
354	・・・・景品交換機		
355	・・・・その他の備品		
355	A椅子, 腕椅子等		
355	B球容器, 球ホルダー		
355	C遊技場設備用清掃具		
355	D球集拾器		
355	E視聴覚機器		
355	Zその他のもの		
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		
7/06	・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	人間の動きを模倣した発射装置		
Z	その他		

- 504 ・技巧を要するゲーム(身体使用 A63B67/08, バランスゲーム A63F9/26, 積み重ね高さを競うゲーム A63F9/28)
- 504 C鏡を用いて写像によるゲーム
- 504 D反応の速さを競うゲーム
- 504 E反応のタイミングを合わせるゲーム
- 504 F・もぐらたたきゲーム
- 504 Zその他のもの
- 505 ・スポーツ模擬ゲーム
- 505 A球技ゲーム
- 505 B・磁石を使うもの
- 505 C球技以外のゲーム
- 505 D・人形による相撲
- 505 E・紙相撲
- 505 F・人形によるボクシングゲーム
- 505 G・人形による剣道、フェンシング
- 505 H・山登り
- 505 J・スキー
- 505 Zその他のもの
- 508 ・遊戯体移送ゲーム (磁石により移動 A63F9/34)
- 508 Aつかんで移動するもの
- 508 B傾斜させて移動させるもの
- 508 C振動、揺動により移動するもの
- 508 E水流、気流により移動
- 508 F上方に登っていくもの
- 508 G下方に下るもの
- 508 H板上から駒を落下させるもの
- 508 J液中を上下するもの
- 508 K容器において動かすもの
- 508 L輪抜きゲームすなわちダルマ落としゲーム
- 508 M重ね駒を特定の配置に移すゲーム
- 508 N障害を有するもの
- 508 Zその他のもの
- 509 ・複数種類的手段により順に移送するもの
- 510 ・液体を封入した容器内で行なうゲーム
- 512 ・コイン、賞品の取扱い
- 512 Aコインの受入れ
- 512 Bコインの払出し
- 512 C CPU、制御手段
- 512 Zその他のもの
- 513 ・ゲームの管理
- 9/02 ・射出または投てきゲーム (スポーツ用,あるいはレクリエー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]
- 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)
- B ・標的装置
- 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)
- D 光線銃を用いるもの (標的が画面のものは A63F13/04)
- Z その他のもの
- 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]
- A 容器中に封入したもの
- B 表面模様の特徴 [特定ゲーム用図柄]
- C 形状に特徴のあるもの
- D 構造 [内部]
- E 他装置との組み合わせ
- F さいころ振り出し容器 [筒]
- G さいころ振り装置
- Z その他のもの
- 9/06 ・ひとり遊びトランプ; その他のひとり遊びゲーム (小容器内で振り回すボールゲーム A63F7/04) [2006. 01]
- 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]
- A 他のゲームとの組み合わせ、兼用
- B 他装置との組み合わせ、兼用
- C 時限手段
- Z その他のもの
- 501 ・・・・平面的組み替えパズル
- 501 A 碁盤目配列の盤を用いるもの
- 501 B・バイパス区画があるもの
- 501 C・立方体駒を回転させて移動するもの
- 501 D娘ゲーム、忠臣ゲーム
- 501 E移動場所が道路状であるもの
- 501 F細片を編むもの
- 501 Zその他のもの
- 502 ・・・・立体的組み替えパズル
- 502 A さいころ型回転パズル [ルービツクキューブ (登録商標)]
- 502 C 表面移動式立体パズル
- 502 D・円筒体型
- 502 Z その他のもの
- 503 ・・・・連結式変形パズル
- 503 A 中央連結式
- 503 B 辺連結式
- 503 C 紙等の折り畳みパズル
- 503 Z その他のもの
- 504 ・・・・係合したりはずしたりするゲーム
- 505 ・・・・ちえの輪 (リング使用)
- 9/10 ・平面的嵌め合せ絵 [2006. 01]
- A 一次元方向にのみパズル性があるもの
- B 迷路、道を形成するもの
- C 完成を検知し報知するもの
- D パズル片の固着、係止
- E 時限手段
- F 枠、ケース
- G ピースの製造方法
- Z その他のもの

## A 6 3 F

- 501 ・ ・ ・ 異形のパズル片の使用
- 501 A四角枠内に形成するもの
- 501 C・複数の嵌め合せ形があるもの
- 501 D特殊外形枠内に形成するもの
- 501 E・地図作成、地図形の駒使用
- 501 Fメッセージを記入するもの〔カード用〕
- 501 Gケース内面に別の絵があるもの
- 501 H教育的なもの
- 501 Zその他のもの
- 502 ・ ・ ・ 同形のパズル片の使用
- 502 A正多角形の駒を使用
- 502 B・六面体を駒とするもの
- 502 C正多角形以外の駒を使用
- 502 D辺の記号、字を合せるもの
- 502 Zその他のもの
- 503 ・ ・ ・ 特定の外形を完成するもの（タングラム）
- 504 ・ ・ ・ 離れた穴への嵌め合せ
- 504 A人間の顔、姿に嵌め合せるもの、例. 福わらい
- 504 Zその他のもの
- 9/12 ・ ・ 立体的嵌め合せ絵[2006. 01]
- A 異形のブロックを立体的に組むもの
- B 同形のブロックを立体的に組むもの
- C 立体的ブロックを平面上で嵌め合せるもの
- D 板状パズル片を重ねる又は二重のジクソウパズル
- E 立体表面への平面的ジクソウパズル
- F 積上げ、デイスコン
- G 箱作り
- H 組み込み、組み木パズル
- J ボックスの離れた穴への嵌め込み
- K 時限手段
- 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、競争ゲーム、交通ゲーム、または障害物ゲーム（さいころを用いるゲーム A63F3/00）[2006. 01]
- A 走行体を用いるもの
- B ・ 自走式走行体を用いるもの
- C 移動走行路を用いるもの
- Z その他のもの
- 9/16 ・ 回転こまゲーム[2006. 01]
- 9/18 ・ 解答つき質問ゲーム[2006. 01]
- 9/20 ・ ドミノゲームまたはそれに類似するゲーム;麻雀ゲーム[2006. 01]
- 501 ・ ・ ドミノゲーム
- 501 Aドミノ牌
- 501 B・構造
- 501 C・ ・ 表示に特徴
- 501 Zその他のもの
- 511 ・ ・ 麻雀ゲーム
- 511 Aゲーム管理、料金計算
- 511 B付属具
- 511 C・パイ立て具
- 511 D・容器、ケース
- 511 E麻雀の練習
- 511 Zその他
- 512 ・ ・ ・ 卓台またはマツト
- 512 A組み立て式
- 512 B折り畳み式
- 512 C天板
- 512 D脚、折り畳み脚
- 512 E他ゲームとの組み合せ、兼用
- 512 F他装置との組み合せ、兼用
- 512 G付属手段の設置
- 512 H・牌整列手段付、保持手段付
- 512 J・加熱手段付、送風手段付
- 512 K・照明手段付
- 512 L・収納部付
- 512 M・灰皿等の置台付
- 512 Zその他のもの
- 513 ・ ・ ・ 表示具または表示具付卓台
- 513 A場風、親、リーチの表示
- 513 B点数の表示
- 513 C・点棒、計算尺によるもの
- 513 D・点棒を読取り自動的に表示するもの
- 513 E・計算機を用いるもの
- 513 F・早見表
- 513 Gさいころ振出装置の卓台への設置
- 513 Zその他のもの
- 514 ・ ・ ・ 牌の構造または製造方法
- 514 A牌の構造
- 514 C・特殊なものを有するもの
- 514 D・重りが入っているもの
- 514 E・ ・ 磁石等をもつもの
- 514 F形状に特徴
- 514 G・丸形、正方形等
- 514 H表示に特徴
- 514 J製造方法
- 514 Zその他のもの
- 515 ・ ・ ・ 牌の清掃、研磨
- 515 Aかきまぜて行うもの
- 515 B並べて清掃、研磨するもの
- 515 Zその他のもの
- 516 ・ ・ ・ 自動装置（例. 卓の上で行なう自動化）
- 516 A天板の上において行うもの
- 516 B天板と別体に行うもの
- 516 Zその他のもの
- 517 ・ ・ ・ ・ 全自動装置
- 517 A牌の投入口装置
- 517 B牌の洗牌
- 517 C搬送手段
- 517 D整列装置
- 517 E牌の積重ね
- 517 F整列牌の押し出し装置

517 G・手牌に関するもの	
517 H異物排除	
517 J三人麻雀用	
517 Zその他のもの	
9/24	・他に分類されない電子回路を用いるゲーム[2006. 01]
A	機能に特徴を有するもの
B	・表示制御
J	用途に特徴を有するもの
K	・盤上ゲーム
L	・・表示装置に特徴のあるもの
M	・ランダム表示ゲーム
P	・スポーツ模擬ゲーム
R	・・野球ゲーム
S	・射撃ゲーム
Z	その他のもの
9/26	・バランスをとるゲーム, すなわち, もののバランスをとったり, または, くずしたりするゲーム[2006. 01]
9/28	・倒れる要素を有する連鎖反応ゲーム, そのための分配, または配置装置[2006. 01]
9/30	・対象物をひっかける, または閉じこめる捕獲ゲーム, 例. 釣りゲーム[2006. 01]
501	・・捕獲ゲーム (H11. 5 新設)
501 A	つかみ取りするもの (H11. 5 新設)
501 B	すくい取りするもの (H11. 5 新設)
501 C	・金魚すくい [紙によるもの] (H11. 5 新設)
501 D	落下物、上方の物を開口に受け入れるもの (H11. 5 新設)
501 E	タイミングを必要とする捕獲ゲーム (H11. 5 新設)
501 F	・容器、皿から捕獲するもの (H11. 5 新設)
501 Z	その他のもの (H11. 5 新設)
502	・・・釣り上げゲーム (H11. 5 新設)
502 A	手持ち釣りざおを使用 (H11. 5 新設)
502 B	・釣り針に磁石を有するもの (H11. 5 新設)
502 C	クレーン式 (H11. 5 新設)
502 D	・捕獲する口が閉じるもの (H11. 5 新設)
502 Z	その他のもの (H11. 5 新設)
9/32	・長い棒の束を使うゲーム, 例. ピックアップスティックス (A63F9/30 が優先) [2006. 01]
9/34	・グループ A63F9/00 の他のサブグループに分類されない, 磁石で動く, または保持する小片を使うゲーム[2006. 01]
11/00	一般的な用途のあるゲーム付属品[7]
A	ゲーム台、箱 (H11. 5 新設)
B	時限報知手段 (H11. 5 新設)
C	報知としての音響発生 [音自体をゲームとするもの 9/00 501] (H11. 5 新設)
D	不正防止手段 (H11. 5 新設)
E	複数ゲームの組み合わせ、兼用 (H11. 5 新設)
Z	その他のもの (H11. 5 新設)

## 注

特定の種類のゲームだけに特に適用されるゲーム付属品は、その特定のゲームが分類されているグループ 1/00-9/00 のいずれかに分類される。[7]

13/00	ビデオゲーム, 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ーム[7, 2014. 01]
13/20	・ビデオゲーム装置用の入力装置[2014. 01]
A	カード, フィギュア等を入力手段として用いるもの
Z	その他のもの
13/21	・・そのセンサー, 目的または型式に特徴があるもの[2014. 01]
13/211	・・・慣性センサーを使うもの, 例. 加速度計またはジャイロ스코ープ[2014. 01]
13/212	・・・プレイヤーが着用するセンサーを使うもの, 例. 脈拍または脚の動きを測定するもの[2014. 01]
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]
13/214	・・・表面上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]
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]
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]
13/216	・・・地理情報を使うもの, 例. GPS を使用して測定したゲーム装置またはプレイヤーの位置を用いるもの[2014. 01]
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]
13/218	・・・圧力センサーを使うもの, 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]
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]
13/22	・設定操作, 例. キャリブレーション, キーの設定またはボタンの割当て[2014. 01]
13/23	・ゲーム装置との接続, 例. ゲームコントローラとコンソール間の特殊なインターフェイス[2014. 01]
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]
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ーラ[2014. 01]
13/245	・・・特定の種類のゲームに特に適合した

	もの, 例. ステアリングホイール [2014. 01]		は能力の低いクライアントへ送信するものの [2014. 01]
13/25	・ビデオゲーム装置用の出力装置 [2014. 01]	13/358	・・・・ネットワークまたはサーバの負荷にゲー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ーを減少させるもの [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. ゲームコントローラに設けられたものまたはゲームブースの外に設けられたもの [2014. 01]	13/40	・ビデオゲー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]
13/27	・・・・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ームセンター [2014. 01]	13/42	・・・・入力信号をゲームコマンドに対応付けることによるもの, 例. タッチスクリー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]
13/28	・・・・周囲の状態に影響を与えるためにゲー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 (ゲームの進行に基づく出力信号の制御 A63F13/50) [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. ドライビングゲームの自動ブレーキ [2014. 01]
13/285	・・・・入力装置に触覚フィードバック信号を生成するもの, 例. フォースフィードバック [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]
13/30	・ゲームサーバとゲーム装置の相互接続; ゲーム装置間の相互接続; ゲームサーバ間の相互接続 [2014. 01]	13/426	・・・・スクリー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ーン座標 [2014. 01]
13/31	・・・・ビデオゲーム特有のコミュニケーション様態, 例. 近くにある携帯ゲーム装置間のもの [2014. 01]	13/428	・・・・モー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스코ープにより検出されるコントローラの回転またはプレイヤーの腕の動きを表す信号 [2014. 01]
13/32	・・・・ローカルエリアネットワーク [LAN] を用いるもの [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]
13/323	・・・・ハードウェアの特徴が異なるゲーム装置間のもの, 例. 据置型ゲーム機またはアーケード機に接続可能な携帯ゲーム装置 [2014. 01]	13/45	・ビデオゲームの進行制御 [2014. 01]
13/327	・・・・無線ネットワークを用いるもの, 例. Wi-Fi (登録商標) またはピコネット [2014. 01]	13/46	・・・・ゲームスコアの演算 [2014. 01]
13/33	・・・・ワイドエリアネットワーク [WAN] 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ーリーの中からひとつを選択するもの [2014. 01]
13/332	・・・・無線ネットワークを用いるもの, 例. 携帯電話ネットワーク [2014. 01]	13/48	・・・・ゲームの開始, 例. ゲー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]
13/335	・・・・インターネットを用いるもの [2014. 01]	13/49	・・・・ゲームの状態の保存; ゲームの中断または終了 [2014. 01]
13/338	・・・・テレビジョンネットワークを用いるもの [2014. 01]	13/493	・・・・ゲームの再開, 例. 休止, 機能障害または停電の後 [2014. 01]
13/34	・・・・ピア・ツー・ピア接続を用いるもの [2014. 01]	13/497	・・・・以前のゲーム動作の部分的または全体的なリプレイ [2014. 01]
13/35	・・・・ゲームサーバの細部 [2014. 01]	13/50	・ゲームの進行に基づく出力信号の制御 [2014. 01]
13/352	・・・・特殊なゲームサーバ装置に関するもの, 例. 国別サーバまたはゲーム空間の区画を管理する複数のサーバに接続される地域サーバ [2014. 01]	13/52	・・・・ゲームシーンの表示様態に関するもの [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. サーバがゲームシーンをエンコードされた動画ストリーム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の [2014. 01]	13/525	・・・・仮想カメラのパラメータを変化させるもの [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. キャラクターが部屋を変更したときまたはドライビングゲームでリアミラー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]			カーレースゲームでタイヤの負荷を演算するもの (A63F13/56 が優先) [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ー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]	13/573	・・・・ゲー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ールの軌道[2014. 01]	
13/5258	・・・・ゲームオブジェクトまたはゲームキャラクターを視野の中に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. キャラクターまたはボールの追跡[2014. 01]	13/577	・・・・ゲームキャラクター間またはゲームオブジェクト間の衝突判定を使うもの, 例. バーチャルレーシングカー同士の衝突を回避するもの[2014. 01]	
13/53	・ゲームシー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ーティングゲームでレーザーサイトを表示するもの[2014. 01]	13/58	・ゲームキャラクターの状態の計算, 例. スタミナ, 強さ, モチベーションまたは体力[2014. 01]	
13/533	・・・・プレイヤーに入力を促すためのもの, 例. ゲームメニュー[2014. 01]	13/60	・ゲームプログラムの実行前または実行中にゲームコンテンツを生成または修正するもの, 例. ゲーム開発に特に適したオーサリングツールまたはゲームと統合されたレベルエディター[2014. 01]	
13/537	・・・・インジケーターの使用, 例. 画面上でゲームキャラクターの状態を示すもの[2014. 01]	13/61	・広告情報を使うもの[2014. 01]	
13/5372	・・・・ゲームシーンの中のキャラクター, 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ーの下に円を表示するもの[2014. 01]	13/63	・プレイヤーによるもの, 例. レベルエディターを使用して作るもの[2014. 01]	
13/5375	・・・・画像またはテキストにより行動を提案するもの, 例. ドライビングゲームで曲がり角を示す矢印を表示するもの[2014. 01]	13/65	・現実世界のデータを用いてゲーム装置又はサーバによって自動的に行われるもの, 例. 現実のレース競技における測定データ[2014. 01]	
13/5378	・・・・平面図を追加的に表示するもの, 例. レーダー画面またはマップ (同時に 2 以上の仮想カメラを使うもの A63F13/5252) [2014. 01]	13/655	・・・・写真の取り込みによるもの, 例. プレイヤーの写真[2014. 01]	
13/54	・音響信号に関するもの, 例. ドライビングゲー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]	13/67	・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]	
13/55	・ゲームの進行に基づくゲームキャラクターまたはゲームオブジェクトの制御[2014. 01]	13/69	・特定のゲーム要素を有効にするかまたはアップデートするもの, 例. 隠し要素, アイテム, レベルまたはバージョンを解除するもの[2014. 01]	
13/56	・他のゲームキャラクター, ゲームオブジェクトまたはゲームシーンの要素との関係によりゲームキャラクター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ー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]	500	・・・・他のプレイヤーとの関係性によるもの	
13/57	・ゲー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ートするもの, 例.	510	・・・・抽選によって決定されたゲーム要素をプレイヤーに付与するもの	
		520	・・・・複数のゲーム要素を組み合わせることによるもの, 例. ゲーム要素の合成	
		13/70	・ゲームセキュリティまたはゲーム管理状態[2014. 01]	
		13/71	・ゲーム装置およびゲームサーバの間で安全な通信を使うもの, 例. ゲームデータの暗号化またはプレイヤーの認証[2014. 01]	
		13/73	・ゲームプログラムまたはゲーム装置の認証, 例. 記憶媒体の真偽をチェックするもの[2014. 01]	
		13/75	・ルールを実行するもの, 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]	
		13/77	・ゲーム装置またはゲームサーバのデー	

	タに関するもの, 例. 設定データ, ソフトウェアのバージョンまたはメモリの量 [2014. 01]	13/825	・ 仮想キャラクターの育成 [2014. 01]
13/79	・ プレイヤー関連のデータに関するもの, 例. 識別情報, アカウント, 嗜好またはプレイ履歴 [2014. 01]	13/828	・ 仮想のスポーツチームの運営 [2014. 01]
500	・ ・ ・ 他のプレイヤーとの関係性に関するもの, 例. ソーシャルグラフ	13/833	・ 格闘技, 例. 武術大会 (A63F13/837 が優先) [2014. 01]
510	・ ・ ・ プレイヤーが関与しない間にゲーム要素を更新するもの	13/837	・ 標的射撃 [2014. 01]
520	・ ・ ・ プレイヤー間でゲーム要素を移動させるもの, 例. ゲーム要素の交換, 売買, 譲渡, 奪取	13/843	・ ひとつのゲーム装置に 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, 複数のコントローラまたはゲームデータにおける特殊な視界の使用を必要とするもの [2014. 01]
13/792	・ ・ ・ 支払いを目的とするもの, 例. 月額課金 [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]
13/795	・ ・ ・ 他のプレイヤーを見つけるためのもの; チームを作るためのもの; 友達リストを提供するもの [2014. 01]	13/85	・ プレイヤーへの付加的なサービスの提供 [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るもの, 例. 殿堂を作るもの (ゲームスコアの演算: A63F13/46) [2014. 01]	13/86	・ 他のプレイヤーがプレイするゲームの観戦 [2014. 01]
13/80	・ 特定の種類のゲームまたはゲームモードを実行するのに特に適合したもの [2014. 01]	13/87	・ ゲー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. 電子メールまたはチャットによるもの [2014. 01]
A	盤上ゲーム, 例. 囲碁, 将棋, 双六, 麻雀	13/88	・ メインゲームがロードされている間にミニゲームを独立して実行するもの [2014. 01]
B	カードゲーム	13/90	・ A63F13/20 または A63F13/25 に含まれないビデオゲーム装置の構造上の細部または仕組み, 例. ケース, 配線, 接続またはキャビネット [2014. 01]
C	・ トランプ	13/92	・ ゲーム中に手で保持されることに特に適合したビデオゲーム装置 [2014. 01]
D	問答ゲーム	13/95	・ ゲームの情報を記録するのに特に適合した記憶媒体, 例. ビデオゲームのカートリッジ [2014. 01]
E	パズルゲーム	A	キャラクタ情報を記録したカード, フィギュア等
F	ギャンブルゲーム (G, H を優先)	Z	その他のもの
G	弾球遊技機	13/98	・ 付属品, すなわち, 取り外し可能でビデオゲー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. ゲームコントローラ用のグリップサポート [2014. 01]
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. スキー, スケートまたはボードを使うもの [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	互いのコート等へボールを打つもの, 例. テニス, 卓球, バレーボール		
Z	その他のもの		
13/814	・ 音楽の演奏, 例. 楽譜に追随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	・ ストラテジーゲーム; ロールプレイングゲーム (A63F13/825, A63F13/828 が優先) [2014. 01]		