

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 [2006.01]

1/02 ・カ - ド; 特殊形状のカ - ド [2006.01]

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) [2006.01]

3/00 盤上ゲ - ム; 富くじゲ - ム [2006.01]

E 電気的なもの

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 - , 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 板状の駒をひつくり返すもの

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 駒をひつかけもの

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

Z その他のもの

3/00 514 ・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

3/00 515 Z その他のもの
・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 ・チェス; 類似する盤上ゲ - ム
3/02 501 ・・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

3/02 522 Z その他のもの
・・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 ・地理的または同様のゲ - ム
3/04 501 ・・スタ - トとゴ - ルが共に 1 つであるもの
A 経路がうずまき形であるもの
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 [2006.01]
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
Z その他のもの
5/02 ・ル - レット状のボ - ルゲ - ム
A ボ - ルを用いるル - レット
B ボ - ルとディスク等の組み合わせル - レット
C 順番選出
D 特殊ル - レット
Z その他のもの

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	5/04 653	……複数の遊技に跨がるもの
E	表示体の絵柄	5/04 661	……遊技者による操作を促すもの
F	表示体の配置または配列	5/04 671	……遊技情報、例、遊技履歴、の表示
G	表示体の付属機構、例、視認補助	5/04 672	……遊技機外との連動
Z	その他のもの	5/04 680	……周辺機器；付属具
5/04 512	……複数のダイヤルを使用するもの	5/04 681	……デ - タ管理手段；会員管理手段
5/04 540	……カジノ型またはア - ケ - ド型のスロットマシン	5/04 682	……遊技店による管理、例、ホ - ルコンピュータ
5/04 601	……遊技機の基本構造	5/04 683	……遊技情報の表示手段、例、デ - タカウンタ
A	筐体または扉	5/04 684	……遊技者の端末を用いるもの
B	制御基板またはその収容箱	5/04 685	……景品交換システム
C	配線または端子	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
Z	その他のもの	A	貸出装置
5/04 602	……操作手段	B	カ - ドまたは ID を使用するもの
A	遊技者用のもの	C	搬送
B	・遊技者情報の入力	D	補給
C	管理者用のもの	E	計数装置
D	・設定変更手段	Z	その他のもの
Z	その他のもの	5/04 697	……検査または試験目的のもの
5/04 603	……報知手段；表示手段	5/04 698	……環境または省エネ目的のもの
A	画像表示手段	5/04 699	……不正防止目的のもの
B	・セグメント表示	7/00	小遊技動体たとえば、ボ - ル、円盤またはブロックを用いる室内用ゲ - ム（盤上ゲ - ムまたは富くじゲ - ム A63F3/00；ル - レットゲ - ム A63F5/00；小型ボ - リングゲ - ム A63D3/00、パグティルまたはそれに類似するゲ - ム A63D13/00；玉突きまたはポケット玉突き A63D15/00）[2006.01]
C	・管理者向けのもの	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
D	演出用可動体；発光手段	7/02 301	……小球を用いるもの
E	音声出力手段		
Z	その他のもの		
5/04 604	……入賞ライン		
5/04 605	……遊技媒体、例、メダルまたはコイン、の取扱い		
A	投入		
B	クレジット		
C	媒体検知；計数		
D	払出；排出		
E	受け皿		
F	遊技媒体として球を使用するもの		

7/02 302	A	玉落し遊技機	7/02 311	遊技盤に取り付けられた小球取扱い装置	
	B	・玉落し		A	小球取扱い装置	
	C	一定数の球で遊技するもの		B	盤面上に小球を一時保留する装置	
	D	模型遊技機		C	逆行球の排除	
	Z	その他のもの		Z	その他のもの	
7/02 303	遊技に特徴のあるもの	7/02 312	盤面上に取付けられた小球誘導装置	
	A	CRT 又はスクリーンを用いるもの		A	レール	
	B	遊技機内に他の遊技具を設けたもの		B	風車	
	Z	その他のもの		C	障害釘	
	盤面上の入賞球または入賞表示の組合せによるもの		Z	その他のもの	
7/02 304	A	組合せ遊技機	7/02 313	入賞装置	
	B	雀球		7/02 314	中央入賞装置
	Z	その他のもの	7/02 315	入賞装置の操作	
	細部 ; 付属具	A	入賞装置の操作		
	A	球の取扱い	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		
7/02 305	B	各種確認装置〔小球の検出, 検出器〕	7/02 316	Z	その他のもの	
	C	管類及びその保持		機械的なもの	
	D	宣伝, 装飾等各種表示		A	可変入賞装置	
	Z	その他のもの		B	・チュリップ型	
	遊技球の供給装置		C	.. 連動操作するもの	
7/02 306	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	7/02 317	D	平行な回転軸を有するもの	
	B	球ならし装置		E	磁性反転するもの	
	Z	その他のもの		Z	その他のもの	
	発射球の供給装置		7/02 318	電氣的なもの
	A	発射球の供給装置		7/02 319	可変表示手段
7/02 307	B	・手動供給	7/02 320	回転体	
	C	供給の停止		7/02 321	電氣的表示手段
	D	不正球の排除		有効球の取扱い装置	
	Z	その他のもの		A	有効球の取扱い装置	
	自動供給によるもの		B	有効球集合用の樋	
7/02 308	A	揺動樋による送込み	7/02 322	C	退路器・転路器による操作	
	B	回転体による送込み		D	退路室・転路室による操作	
	C	仕切片によるもの		E	賞球ケース操作用レバロック解除	
	D	往復動体による送込み		Z	その他のもの	
	Z	その他のもの		7/02 323	無効球の取扱い装置
7/02 309	発射装置	7/02 324	賞球または類似のものの取扱い装置	
	A	発射状況表示装置		A	コイン等を用いた遊技機	
	B	発射作動の停止装置		B	コイン等の排出装置	
	C	打球槌		Z	その他のもの	
	D	ハンドル軸受部		小球を排出するもの	
7/02 310	E	手動発射装置	7/02 325	A	賞球タンク ; 賞球タンクへの球の補給装置	
	F	電動発射装置		B	賞球排出用樋	
	G	・ダイヤル, スイッチ, 駆動回路		C	賞球排出装置	
	H	特殊発射装置		D	・一定数を排出するもの	
	J	手動・電動兼用		E	・排出数を変更できるもの	
7/02 309	K	・磁力利用	7/02 326	F	・賞球排出装置からの球の抜き取り	
	L	補助具		Z	その他のもの	
	Z	その他のもの		入賞装置または賞球排出装置に対する不正防止装置	
	発射力の調節装置		A	賞球排出装置に対する不正防止装置	
	遊技盤		Z	その他のもの	
7/02 310	A	遊技盤の機構	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	
	B	遊技盤の着脱装置		A	賞球排出装置に対する不正防止装置	
	C	遊技盤の構造		Z	その他のもの	
	D	遊技盤が動くもの				
	Z	その他のもの				

7/02 327	A	枠装置	A	呼出表示
	B	機構盤	B	打止、終了、または異常表示
	C	前枠、外枠	Z	その他のもの
	D	ガラス枠、ガラス扉	7/02 351	……球の清浄、研磨装置
	E	開閉装置	A	揚送中に清浄、研磨するもの
	F	前枠開放時の球洩れ防止装置	Z	その他のもの
	G	賞球受皿、予備皿	7/02 352	……球貸機
	Z	その他のもの	A	球の補給
	……	施錠装置	B	球の導入、配列
	A	前枠・ガラス枠の施錠装置	C	球の計数、排出
	B	一斉開錠装置	D	・球の定量排出
	Z	その他のもの	E	・球の受取装置
7/02 328	……	遊技場の管理	F	貨幣の取扱い
7/02 329	……	景品交換の管理	G	・コインの検出、選別
7/02 330	……	遊技機またはその群の管理	H	・コインの回収
7/02 331	……	投入球そのものを用いて遊技する遊技機の管理	J	・コインの配送
7/02 332	……	作動デ - タに基く管理	K	球貸機の設置
	A	小球の計数信号を用いるもの	L	・各遊技機への設置
	B	・演算装置を有するもの	M	・遊技機間への設置
	Z	その他のもの	N	不正防止；誤動作防止；故障処理
7/02 333	……	利益率の調整	P	メダル貸機
	A	打止制御	Z	その他のもの
	Z	その他のもの	7/02 353	……賞品球カウンタ
7/02 334	……	誤動作防止；不正防止；障害処理	7/02 354	……景品交換機
7/02 335	……	管理装置の簡素化または管理装置の設置	7/02 355	……その他の備品
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	A	椅子、腕椅子等
7/02 337	……	カ - ドにより操作されるもの	B	球容器、球ホルダ -
7/02 338	……	コインにより操作されるもの	C	遊技場設備用清掃具
7/02 339	……	小球等の検知または計数	D	球集拾器
7/02 340	……	遊技場設備	E	視聴覚機器
7/02 341	……	球の配送	Z	その他のもの
7/02 342	……	球の分配	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
7/02 343	……	球移送用の樋、管またはシュ - ト	7/06	・戸外ボ - ルゲ - ムの模擬ゲ - ム、例、ホッケー（戸外スポーツを模した人体に肉体的に有益な卓上ゲ - ム、例、ピンポン、A63B 67/04）[2006.01]
7/02 344	……	球の補給	A	人間の動きを模倣した発射装置
	A	補給量の制御	Z	その他
	B	・定量補給	7/06 101	・サッカー、ラグビ - 等のフットボ - ルゲ - ムのもの
	C	補給停止	7/06 102	・野球ゲ - ムのもの
	D	・球の欠乏を検知して停止するもの	7/06 103	・ゴルフゲ - ムのもの
	Z	その他のもの	7/06 104	・ホッケーゲ - ムのもの
7/02 345	……	球の送り	7/06 105	・バレ - ボ - ルゲ - ムのもの
7/02 346	……	球の揚送	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]
	A	スクリュ - コンベア式	7/20	・小遊技体が空中に発射されるもの [3]
	B	バケットコンベア式	7/22	・付属具；細部 [3]
	C	ベルトコンベア式	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；玉突き用のキュ - A63D15/08）[2006.01]
	D	押上げ跳上げ式	7/26	・電氣的または磁氣的なもの [3]
	Z	その他のもの	7/28	・重力を用いたもの [3]
7/02 347	……	水平方向への球の送り	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]
7/02 348	……	球の回収、還元または抜き取り装置		
	A	球の還元		
	Z	その他のもの		
7/02 349	……	遊技機設置用設備		
	A	遊技機の支持		
	B	装飾設備		
	Z	その他のもの		
7/02 350	……	各種表示装置		

7/32	・・・得点表示装置 [3]	N	障害を有するもの
7/34	・・・小遊技体を取扱う他の装置、例．賞球の返還装置 [3]	Z	その他のもの
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]	9/00 509	・・・複数種類的手段により順に移送するもの
7/38	・・・遊技中揺動自在な遊技面盤 [3]	9/00 510	・・・液体を封入した容器内で行なうゲ - ム
7/40	・・・ボ - ルまたは他の遊技動体、例．ピンボ - ル、円盤 [3]	9/00 512	・コイン、賞品の取扱い
9/00	他に分類されないゲ - ム [2006.01]	A	コインの受入れ
A	対決決闘ゲ - ム	B	コインの払出し
B	時限手段または接触により飛び出し、分解するもの	C	CPU、制御手段
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	9/00 513	・ゲ - ムの管理
9/00 502	・予測ゲ - ム	9/02	・射出または投てきゲ - ム [2006.01]
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〕	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	特定の選択動作で変形するゲ - ム	B	・標的装置
C	・飛び出すか又は分解するもの	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	・引つ込んでしまうもの	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	Z	その他のもの
9/00 503	・知能、記録力によるゲ - ム	9/04	・さいころ；さいころ容器；機械的なさいころ投出装置 [2006.01]
A	駒の入れ換えまたは駒の取り合いをするもの	A	容器中に封入したもの
B	単語完成ゲ - ム	B	表面模様の特徴〔特定ゲ - ム用図柄〕
C	算数に関するもの	C	形状に特徴のあるもの
D	・数式完成ゲ - ム	D	構造〔内部〕
Z	その他のもの	E	他装置との組み合わせ
9/00 504	・技巧を要するゲ - ム（身体使用 A63 B67/08、バランスゲ - ム A63F9/26、積み重ね高さを競うゲ - ム A63F9/28）	F	さいころ振り出し容器〔筒〕
C	鏡を用いて写像によるゲ - ム	G	さいころ振り装置
D	反応の速さを競うゲ - ム	Z	その他のもの
E	反応のタイミングを合わせるゲ - ム	9/06	・ひとり遊びトランプ；その他のひとり遊びゲ - ム [2006.01]
F	・もぐらたたきゲ - ム	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]
Z	その他のもの	A	他のゲ - ムとの組み合わせ、兼用
9/00 505	・スポ - ツ模擬ゲ - ム	B	他装置との組み合わせ、兼用
A	球技ゲ - ム	C	時限手段
B	・磁石を使うもの	Z	その他のもの
C	球技以外のゲ - ム	9/08 501	・・・平面的組み替えパズル
D	・人形による相撲	A	碁盤目配列の盤を用いるもの
E	・・・紙相撲	B	・バイパス区画があるもの
F	・人形によるボクシングゲ - ム	C	・立方体駒を回転させて移動するもの
G	・人形による剣道、フエンスイング	D	娘ゲ - ム、忠臣ゲ - ム
H	・山登り	E	移動場所が道路状であるもの
J	・スキ -	F	細片を編むもの
Z	その他のもの	Z	その他のもの
9/00 508	・遊戯体移送ゲ - ム（磁石により移動 A63F9/34）	9/08 502	・・・立体的組み替えパズル
A	つかんで移動するもの	A	さいころ型回転パズル〔ル - ビックキユ - プ（登録商標）〕
B	傾斜させて移動させるもの	C	表面移動式立体パズル
C	振動、揺動により移動するもの	D	・円筒体型
E	水流、気流により移動	Z	その他のもの
F	上方に登っていくもの	9/08 503	・・・連結式変形パズル
G	下方に下るもの	A	中央連結式
H	板上から駒を落下させるもの	B	辺連結式
J	液中を上下するもの	C	紙等の折り畳みパズル
K	容器中において動かすもの	Z	その他のもの
L	輪抜きゲ - ムすなわちダルマ落としゲ - ム	9/08 504	・・・係合したりはずしたりするゲ - ム
M	重ね駒を特定の配置に移すゲ - ム	9/08 505	・・・ちえの輪（リング使用）

9/10	.. 平面的嵌め合せ絵 [2006.01]	C	.. 表示に特徴
A	一次元方向にのみパズル性があるもの	Z	その他のもの
B	迷路、道を形成するもの	9/20 511	.. 麻雀ゲ - ム
C	完成を検知し報知するもの	A	ゲ - ム管理、料金計算
D	パズル片の固着、係止	B	付属具
E	時限手段	C	・パイ立て具
F	枠、ケ - ス	D	・容器、ケ - ス
G	ピ - スの製造方法	E	麻雀の練習
Z	その他のもの	Z	その他
9/10 501	... 異形のパズル片の使用	9/20 512	... 卓台またはマツト
A	四角枠内に形成するもの	A	組み立て式
C	・複数の嵌め合せ形があるもの	B	折り畳み式
D	特殊外形枠内に形成するもの	C	天板
E	・地図作成、地図形の駒使用	D	脚、折り畳み脚
F	メッセ - ジを記入するもの〔カード用〕	E	他ゲ - ムとの組み合せ、兼用
G	ケ - ス内面に別の絵があるもの	F	他装置との組み合せ、兼用
H	教育的なもの	G	付属手段の設置
Z	その他のもの	H	・牌整列手段付、保持手段付
9/10 502	... 同形のパズル片の使用	J	・加熱手段付、送風手段付
A	正多角形の駒を使用	K	・照明手段付
B	・六面体を駒とするもの	L	・収納部付
C	正多角形以外の駒を使用	M	・灰皿等の置台付
D	辺の記号、字を合せるもの	Z	その他のもの
Z	その他のもの	9/20 513	... 表示具または表示具付卓台
9/10 503	... 特定の外形を完成するもの（タンگرام）	A	場風、親、リ - チの表示
9/10 504	... 離れた穴への嵌め合せ	B	点数の表示
A	人間の顔、姿に嵌め合せるもの、例・福わらい	C	・点棒、計算尺によるもの
Z	その他のもの	D	・点棒を読み取り自動的に表示するもの
9/12	.. 立体的嵌め合せ絵 [2006.01]	E	・計算機を用いるもの
A	異形のブロックを立体的に組むもの	F	・早見表
B	同形のブロックを立体的に組むもの	G	さいころ振出装置の卓台への設置
C	立体的ブロックを平面上で嵌め合せるもの	Z	その他のもの
D	板状パズル片を重ねる又は二重のジクソウパズル	9/20 514	... 牌の構造または製造方法
E	立体表面への平面的ジクソウパズル	A	牌の構造
F	積上げ、デイスコン	C	・特殊なものを有するもの
G	箱作り	D	.. 重りが入っているもの
H	組み込み、組み木パズル	E	.. 磁石等をもつもの
J	ボックスの離れた穴への嵌め込み	F	形状に特徴
K	時限手段	G	・丸形、正方形等
Z	その他のもの	H	表示に特徴
9/14	・遊戯者の動作によって動かされる形象に特徴のある、競争ゲ - ム、交通ゲ - ムまたは障害物ゲ - ム [2006.01]	J	製造方法
A	走行体を用いるもの	Z	その他のもの
B	・自走式走行体を用いるもの	9/20 515	... 牌の清掃、研磨
C	移動走行路を用いるもの	A	かきまぜて行うもの
Z	その他のもの	B	並べて清掃、研磨するもの
9/16	・回転こまゲ - ム [2006.01]	Z	その他のもの
9/18	・解答つき質問ゲ - ム [2006.01]	9/20 516	... 自動装置（例・卓の上で行なう自動化）
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]	A	天板の上において行うもの
9/20 501	.. ドミノゲ - ム	B	天板と別体に行うもの
A	ドミノ牌	Z	その他のもの
B	・構造	9/20 517 全自動装置
		A	牌の投入口装置
		B	牌の洗牌
		C	搬送手段
		D	整列装置
		E	牌の積重ね
		F	整列牌の押し出し装置
		G	・手牌に関するもの

	H	異物排除	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]
	J	三人麻雀用		
	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 - ム [2006.01]	13/20	・ビデオゲ - ム装置用の入力装置 [2014.01]
	A	機能に特徴を有するもの		A カ - ド、フィギュア等を入力手段として用いるもの
	B	・表示制御		Z その他のもの
	J	用途に特徴を有するもの	13/21	・そのセンサ - 、目的または型式に特徴があるもの [2014.01]
	K	・盤上ゲ - ム	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]
	L	・表示装置に特徴のあるもの	13/212	・…プレイヤー - が着用するセンサ - を使うもの、例、脈拍または脚の動きを測定するもの [2014.01]
	M	・ランダム表示ゲ - ム	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 が優先) [2014.01]
	P	・スポ - ツ模擬ゲ - ム	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]
	R	・野球ゲ - ム	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]
	S	・射撃ゲ - ム	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]
	Z	その他のもの	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		・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]	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]
9/28		・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]	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]
9/30		・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]	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]
9/30 501		・捕獲ゲ - ム (H11.5 新設)	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]
	A	つかみ取りするもの (H11.5 新設)	13/23	・…ゲ - ム装置との接続、例、ゲ - ムコントローラとコンソール間の特殊インタフェース [2014.01]
	B	すくい取りするもの (H11.5 新設)	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]
	C	・金魚すくい〔紙によるもの〕 (H11.5 新設)	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]
	D	落下物、上方の物を開口に受け入れるもの (H11.5 新設)	13/245	・…特定の種類のゲ - ムに特に適合したもの、例、ステアリングホイール [2014.01]
	E	タイミングを必要とする捕獲ゲ - ム (H11.5 新設)	13/25	・ビデオゲ - ム装置用の出力装置 [2014.01]
	F	・容器、皿から捕獲するもの (H11.5 新設)	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 - ムコントローラに設けられたものまたはゲ - ムボックスの外に設けられたもの [2014.01]
	Z	その他のもの (H11.5 新設)	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]
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)		
	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、ピックアップスティックス (A63F9/30 が優先) [2006.01]		
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]		
11/00		一般的な用途のあるゲ - ム付属品 [7]		
	A	ゲ - 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 - 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 - ムの組み合わせ、兼用 (H11.5 新設)		
	Z	その他のもの (H11.5 新設)		
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]				

13/28	…周囲の状態に影響を与えるためにゲ - ム装置から受け取った制御信号に応じるもの、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 [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ー - 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（登録商標）またはピコネット [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リプレイ [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、キャラクター - 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 - ンをエンコ - ドされた動画ストリ - 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 [2014.01]	13/5258	…ゲ - ムオブジェクトまたはゲ - ムキャラクター - 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、キャラクター - 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]
13/42	…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]	13/537	…インジケ - タ - の使用、例、画面上でゲ - ムキャラクター - の状態を示すもの [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]	13/5372	…ゲ - ムシ - 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]
13/424	…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]	13/5375	…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]
13/426	…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]	13/5378	…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 [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]	13/75	..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]
13/55	・ゲ - ムの進行に基づくゲ - ムキャラクター - またはゲ - ムオブジェクトの制御 [2014.01]	13/77	..ゲ - ム装置またはゲ - ムサ - バのデータに関するもの、例、設定デ - タ、ソフトウェアのバ - ジョンまたはメモリの量 [2014.01]
13/56	..他のゲ - ムキャラクター - 、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 - トするためのものまたは行き先をみつけるためのもの [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]
13/57	..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]	13/79 500	...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
13/573	...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]	13/79 510	...プレイヤー - が関与しない間にゲ - ム要素を更新するもの
13/577	...ゲ - ムキャラクター - 間またはゲ - ムオブジェクト間の衝突判定を使うもの、例、バ - チャルレ - シングカ - 同士の衝突を回避するもの [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
13/58	..ゲ - ムキャラクター - 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]	13/792	...支払いを目的とするもの、例、月額課金 [2014.01]
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]	13/795	...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]
13/61	..広告情報を使うもの [2014.01]	13/798	...スキルを評価するものまたはプレイヤー - をランク付けるもの、例、殿堂を作るもの [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]	13/80	・特定の種類のゲ - ムまたはゲ - ムモードを実行するのに特に適合したもの [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]	A	盤上ゲ - ム、例、囲碁、将棋、双六、麻雀
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]	B	カ - ドゲ - ム
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]	C	・トランプ
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、レベルまたはバ - ジョンを解除するもの [2014.01]	D	問答ゲ - ム
13/69 500	...他のプレイヤー - との関係性によるもの	E	パズルゲ - ム
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	F	ギャンブルゲ - ム（G,H を優先）
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	G	弾球遊技機
13/70	・ゲ - ムセキュリティまたはゲ - ム管理状態 [2014.01]	H	スロットマシン
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]	Z	その他のもの
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]	13/803	..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 - ルプレイングゲ - ム（A63F13/825,A63F13/828 が優先） [2014.01]
		13/825	..仮想キャラクター - 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 [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 ・プレイヤー - 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]

