SECTION A — NÉCESSITÉS COURANTES DE LA VIE

A63 SPORTS; JEUX; DISTRACTIONS

A63F JEUX DE CARTES, DE ROULETTE OU JEUX SE JOUANT SUR TABLE; JEUX D'INTÉRIEUR UTILISANT DE PETITS ÉLÉMENTS DE JEU MOBILES; JEUX NON PRÉVUS AILLEURS (équipement de traitement de données caractérisé par une application spécifique pour la conduite d'un jeu G06F 17/00, G06F 19/00) **[5]**

1/00 **Jeux de cartes** (aspects des jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement montrant des représentations relatives au jeu A63F 13/00) **[1, 7]**

1/02 • Cartes à jouer; Formes particulières de cartes (méthodes d'impression B41K, B41M)

1/04 • Jeux de cartes combinés à d'autres jeux

1/06 • Accessoires pour jeux de cartes

1/08 • • Sabots

1/10 • • Appareils pour tenir les cartes

1/12 • • Batteurs de cartes

1/14 • • Distributeurs de cartes

1/16 • • Appareils pour indiquer le donneur

1/18 • • Dispositifs marqueurs ou enregistreurs; Indicateurs (A63F 1/16 a priorité; contrôleurs de temps G07C)

3/00 **Jeux se jouant sur une table; Jeux de hasard** (jeux de courses, jeux de circulation ou jeux d'obstacles caractérisés par des pièces mues par les joueurs A63F 9/14; aspects des jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement montrant des représentations relatives au jeu A63F 13/00) **[1, 7]**

3/02 • Echecs; Jeux similaires sur tablier

3/04 • Jeux géographiques ou analogues

3/06 • Lotos ou jeux de bingo; Systèmes, appareils ou dispositifs pour leur vérification **[5]**

3/08 • Jeux de hasard pouvant être joués par un grand nombre de personnes

5/00 **Jeux de roulette** (aspects des jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement montrant des représentations relatives au jeu A63F 13/00) **[1, 7]**

5/02 • Jeux de billes analogues à la roulette

5/04 • Roulettes à disque; Roulettes à cadran; Totons; Totons marqués comme des dés

7/00 **Jeux d'intérieur utilisant de petits éléments de jeu mobiles, p.ex. des boules, billes, disques ou cubes** (jeux impliquant une table, jeux de hasard A63F 3/00; jeux de roulette A63F 5/00; aspects des jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement montrant des représentations relatives au jeu A63F 13/00; jeux de boules miniatures A63D 3/00; billard anglais ou jeux analogues A63D 13/00; billards, billards de poche A63D 15/00) **[1, 7]**

7/02 • utilisant des éléments de jeu tombant ou des éléments de jeu roulant sur une surface inclinée, p.ex. billards électriques

7/04 • utilisant des boules ou des billes secouées ou roulant dans de petites boîtes

7/06 • Jeux simulant des jeux de balle de plein air, p.ex. le hockey (pour l'exercice physique du corps humain A63B 67/00)

7/07 • • dans lesquels les éléments de jeu sont continuellement en contact avec la surface de jeu ou supportés par celle-ci, p.ex. supportés par un coussin d'air **[3]**

7/20 • • dans lesquels les éléments de jeu sont projetés en l'air **[3]**

7/22 • Accessoires; Détails **[3]**

7/24 • • Dispositifs commandés par le joueur permettant de projeter ou de faire rouler les éléments de jeu (aménagements de ces dispositifs dans les jeux de boules de tables, dans les boulodromes miniatures ou les jeux de boules A63D 3/02; dans les billards anglais ou les billards A63D 13/00, A63D 15/00) **[3]**

7/26 • • • électriques ou magnétiques **[3]**

7/28 • • • utilisant la pesanteur **[3]**

7/30 • • Obstacles; Cibles; Dispositifs pour indiquer le score ou recevoir l'élément de jeu; Contacteurs actionnés par l'élément de jeu, p.ex. interrupteurs; Indicateurs d'inclinaison **[3]**

7/32 • • • Appareils destinés à changer les valeurs des scores **[3]**

7/34 • • Autres dispositifs pour manipuler les éléments de jeu, p.ex. moyens pour remettre en jeu des billes de bonus **[3]**

7/36 • • Détails structurels non couverts par les groupes A63F 7/24-A63F 7/34, p.ex. armatures, tableaux de jeu, pistes de guidage **[3]**

7/38 • • • Surfaces de jeu déplaçables en cours de partie **[3]**

7/40 • • • Boules, billes ou autres éléments de jeu mobiles, p.ex. boules de billard, disques **[3]**

9/00 **Jeux non prévus ailleurs** (aspects des jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement montrant des représentations relatives au jeu A63F 13/00) **[1, 7]**

9/02 • Jeux de tir ou de lancement (objets à lancer pour le sport ou les loisirs A63B 65/00; jouets à jeter ou à lancer en soi A63H 33/18; cibles, champs de tir, collecteurs de balles F41J) **[3]**

9/04 • Dés (dés-totons A63F 5/04); Boîtes à dés; Dispositifs mécaniques de lancement de dés

9/06 • Jeux de patience; Autres jeux joués par une personne seule (jeux de billes à secouer dans des petites boîtes A63F 7/04)

9/08 • • Puzzles pourvus d'éléments mobiles l'un par rapport à l'autre

9/10 • • Puzzles à deux dimensions

9/12 • • Puzzles à trois dimensions

9/14 • Jeux de courses, jeux de circulation ou jeux d'obstacles caractérisés par des pièces mues par les joueurs (jeux utilisant des jetons A63F 3/00)

9/16 • Jeux de toupies

9/18 • Jeux de questions et réponses

9/20 • Dominos ou jeux analogues; Mah-jong

9/24 • Jeux utilisant des circuits électroniques, non prévus ailleurs **[5]**

9/26 • Jeux d'équilibre, c. à d. destinés à amener des éléments en ou hors équilibre **[7]**

9/28 • Jeux de réaction en chaîne avec des pièces se renversant; Distributeurs ou dispositifs de positionnement à cet effet **[7]**

9/30 • Jeux de capture par accrochage ou piégeage d'objets, p.ex. jeux de pêche **[7]**

9/32 • Jeux comportant un ensemble de longs bâtonnets, p.ex. mikado® (A63F 9/30 a priorité) **[7]**

9/34 • Jeux utilisant des pièces déplacées ou tenues magnétiquement, non prévus dans d'autres sous-groupes du groupe A63F 9/00 **[7]**

11/00 Accessoires de jeux d'usage général [7]

Note(s)

Les accessoires de jeux spécialement adaptés pour un type particulier de jeu sont classés dans un des groupes A63F 1/00-A63F 9/00 couvrant le jeu particulier.

13/00 Aspects des jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement, p.ex. sur un écran de télévision, montrant des représentations relatives au jeu (circuits électriques, voir les sous-classes appropriées) **[7]**

13/02 • Accessoires (dispositions d'entrée ou de sortie pour les calculateurs numériques électriques G06F 3/00) **[7]**

13/04 • • pour pointer sur des zones spécifiques de l'affichage, p.ex. avec des moyens à photodétection **[7]**

13/06 • • utilisant des moyens actionnés par le joueur pour commander la position d'une zone spécifique sur l'affichage **[7]**

13/08 • Détails ou dispositions de structure, p.ex. boîtier, câblage, connexions, coffrets, non prévus ailleurs **[7]**

13/10 • Commande du déroulement du jeu, p.ex. début, progression, fin **[7]**

13/12 • comprenant une interaction entre plusieurs dispositifs de jeu, p.ex. systèmes de transmission ou de distribution **[7]**