

SECTION A — NÉCESSITÉS COURANTES DE LA VIE

A63 SPORTS; JEUX; DISTRACTIONS

A63F JEUX DE CARTES, JEUX SE JOUANT SUR TABLE OU JEUX DE ROULETTE; JEUX D'INTÉRIEUR UTILISANT DE PETITS ÉLÉMENTS DE JEU MOBILES; JEUX VIDÉO; JEUX NON PRÉVUS AILLEURS [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, 2006.01]
- 1/02 • Cartes à jouer; Formes particulières de cartes (méthodes d'impression B41K, B41M) [1, 2006.01]
- 1/04 • Jeux de cartes combinés à d'autres jeux [1, 2006.01]
- 1/06 • Accessoires pour jeux de cartes [1, 2006.01]
- 1/08 • • Sabots [1, 2006.01]
- 1/10 • • Appareils pour tenir les cartes [1, 2006.01]
- 1/12 • • Batteurs de cartes [1, 2006.01]
- 1/14 • • Distributeurs de cartes [1, 2006.01]
- 1/16 • • Appareils pour indiquer le donneur [1, 2006.01]
- 1/18 • • Dispositifs marqueurs ou enregistreurs; Indicateurs (A63F 1/16 a priorité; contrôleurs de temps G07C) [1, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 3/02 • Echecs; Jeux similaires sur tablier [1, 2006.01]
- 3/04 • Jeux géographiques ou analogues [1, 2006.01]
- 3/06 • Lotos ou jeux de bingo; Systèmes, appareils ou dispositifs pour leur vérification [1, 5, 2006.01]
- 3/08 • Jeux de hasard pouvant être joués par un grand nombre de personnes [1, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 5/02 • Jeux de billes analogues à la roulette [1, 2006.01]
- 5/04 • Roulettes à disque; Roulettes à cadran; Tontons; Tontons marqués comme des dés [1, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 7/02 • utilisant des éléments de jeu tombant ou des éléments de jeu roulant sur une surface inclinée, p.ex. billards électriques [1, 2006.01]
- 7/04 • utilisant des boules ou des billes secouées ou roulant dans de petites boîtes [1, 2006.01]
- 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) [1, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 7/20 • • dans lesquels les éléments de jeu sont projetés en l'air [3, 2006.01]
- 7/22 • Accessoires; Détails [3, 2006.01]
- 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 boudodromes miniatures ou les jeux de boules A63D 3/02; dans les billards anglais ou les billards A63D 13/00, A63D 15/00) [3, 2006.01]
- 7/26 • • • électriques ou magnétiques [3, 2006.01]
- 7/28 • • • utilisant la pesanteur [3, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 7/32 • • • Appareils destinés à changer les valeurs des scores [3, 2006.01]
- 7/34 • • Autres dispositifs pour manipuler les éléments de jeu, p.ex. moyens pour remettre en jeu des billes de bonus [3, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 7/38 • • • Surfaces de jeu déplaçables en cours de partie [3, 2006.01]
- 7/40 • • • Boules, billes ou autres éléments de jeu mobiles, p.ex. boules de billard, disques [3, 2006.01]
- 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, 2006.01]
- 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) [1, 3, 2006.01]
- 9/04 • Dés (dés-tontons A63F 5/04); Boîtes à dés; Dispositifs mécaniques de lancement de dés [1, 2006.01]
- 9/06 • Jeux de patience; Autres jeux joués par une personne seule (jeux de billes à secouer dans des petites boîtes A63F 7/04) [1, 2006.01]

- 9/08 • • Puzzles pourvus d'éléments mobiles l'un par rapport à l'autre [1, 2006.01]
- 9/10 • • Puzzles à deux dimensions [1, 2006.01]
- 9/12 • • Puzzles à trois dimensions [1, 2006.01]
- 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) [1, 2006.01]
- 9/16 • Jeux de toupies [1, 2006.01]
- 9/18 • Jeux de questions et réponses [1, 2006.01]
- 9/20 • Dominos ou jeux analogues; Mah-jong [1, 2006.01]
- 9/24 • Jeux utilisant des circuits électroniques, non prévus ailleurs [5, 2006.01]
- 9/26 • Jeux d'équilibre, c. à d. destinés à amener des éléments en ou hors équilibre [7, 2006.01]
- 9/28 • Jeux de réaction en chaîne avec des pièces se renversant; Distributeurs ou dispositifs de positionnement à cet effet [7, 2006.01]
- 9/30 • Jeux de capture par accrochage ou piégeage d'objets, p.ex. jeux de pêche [7, 2006.01]
- 9/32 • Jeux comportant un ensemble de longs bâtonnets, p.ex. mikado® (A63F 9/30 a priorité) [7, 2006.01]
- 9/34 • Jeux utilisant des pièces déplacées ou tenues magnétiquement, non prévus dans d'autres sous-groupes du groupe A63F 9/00 [7, 2006.01]
- 11/00 Accessoires de jeux d'usage général [7, 2006.01]**
Note(s) [7]
 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 Jeux vidéo, c. à d. jeux utilisant un affichage à plusieurs dimensions généré électroniquement [7, 2006.01, 2014.01]**
- 13/20 • Dispositions d'entrée pour les dispositifs de jeu vidéo [2014.01]
- 13/21 • • caractérisées par leurs capteurs, leurs finalités ou leurs types [2014.01]
- 13/211 • • • utilisant des capteurs d'inertie, p.ex. des accéléromètres ou des gyroscopes [2014.01]
- 13/212 • • • utilisant des capteurs portés par le joueur, p.ex. pour mesurer le rythme cardiaque ou l'activité des jambes [2014.01]
- 13/213 • • • comprenant des moyens de photo-détection, p.ex. des caméras, des photodiodes ou des cellules infrarouges (A63F 13/219, A63F 13/655 ont priorité) [2014.01]
- 13/214 • • • pour localiser des contacts sur une surface, p.ex. des tapis de sol ou des pavés tactiles [2014.01]
- 13/2145 • • • • la surface étant aussi un dispositif d'affichage, p.ex. des écrans tactiles [2014.01]
- 13/215 • • • comprenant des moyens de détection des signaux acoustiques, p.ex. utilisant un microphone [2014.01]
- 13/216 • • • utilisant des informations géographiques, p.ex. la localisation du dispositif de jeu ou du joueur par GPS [2014.01]
- 13/217 • • • utilisant des informations liées à l'environnement, c. à d. des informations générées autrement que par le joueur, p.ex. la température ou l'humidité ambiantes [2014.01]
- 13/218 • • • utilisant des capteurs de pression, p.ex. générant un signal proportionnel à la pression exercée par le joueur [2014.01]
- 13/219 • • • pour viser des surfaces spécifiques de l'affichage, p.ex. avec des pistolets optiques [2014.01]
- 13/22 • • Opérations de configuration, p.ex. le calibrage, la configuration des touches ou l'affectation des boutons [2014.01]
- 13/23 • • pour l'interfaçage avec le dispositif de jeu, p.ex. des interfaces spécifiques entre la manette et la console de jeu [2014.01]
- 13/235 • • • utilisant une connexion sans fil, p.ex. infrarouge ou piconet [2014.01]
- 13/24 • • Parties constitutives, p.ex. manettes de jeu avec poignées amovibles [2014.01]
- 13/245 • • • spécialement adaptées pour un type particulier de jeu, p.ex. les volants [2014.01]
- 13/25 • Dispositions de sortie pour les dispositifs de jeu vidéo [2014.01]
- 13/26 • • ayant au moins un dispositif d'affichage supplémentaire, p.ex. sur la manette de jeu ou à l'extérieur d'une cabine de jeu [2014.01]
- 13/27 • • caractérisées par un affichage de grande dimension dans un lieu public, p.ex. dans une salle de cinéma, un stade ou une salle de jeux [2014.01]
- 13/28 • • répondant à des signaux de commande reçus du dispositif de jeu pour influencer sur les conditions ambiantes, p.ex. pour faire vibrer les sièges des joueurs, activer des distributeurs de parfums ou agir sur la température ou la lumière (commande des signaux de sortie en fonction de la progression du jeu A63F 13/50) [2014.01]
- 13/285 • • • Génération de signaux de retour tactiles via le dispositif d'entrée du jeu, p.ex. retour de force [2014.01]
- 13/30 • Dispositions d'interconnexion entre des serveurs et des dispositifs de jeu; Dispositions d'interconnexion entre des dispositifs de jeu; Dispositions d'interconnexion entre des serveurs de jeu [2014.01]
- 13/31 • • Aspects de communication spécifiques aux jeux vidéo, p.ex. entre plusieurs dispositifs de jeu portatifs à courte distance [2014.01]
- 13/32 • • utilisant des connexions de réseau local [LAN] [2014.01]
- 13/323 • • • entre des dispositifs de jeu ayant des caractéristiques matérielles différentes, p.ex. des dispositifs de jeu portatifs connectables à des consoles de jeu ou à des machines de salles de jeux [2014.01]
- 13/327 • • • utilisant des réseaux sans fil, p.ex. WIFI ou piconet [2014.01]
- 13/33 • • utilisant des connexions de réseau étendu [WAN] [2014.01]
- 13/332 • • • utilisant des réseaux sans fil, p.ex. les réseaux téléphoniques cellulaires [2014.01]
- 13/335 • • • utilisant l'Internet [2014.01]
- 13/338 • • • utilisant des réseaux de télévision [2014.01]
- 13/34 • • utilisant des connexions pair à pair [2014.01]
- 13/35 • • Détails des serveurs de jeu [2014.01]
- 13/352 • • • comportant des dispositions particulières de serveurs de jeu, p.ex. des serveurs régionaux connectés à un serveur national ou à plusieurs serveurs gérant les partitions de jeu [2014.01]
- 13/355 • • • Réalisation d'opérations pour le compte de clients ayant des capacités de traitement restreintes, p.ex. serveurs transformant une scène de jeu qui évolue en flux MPEG à transmettre à un téléphone portable ou à un client léger [2014.01]

- 13/358 • • • Adaptation du déroulement du jeu en fonction de la charge du réseau ou du serveur, p.ex. pour diminuer la latence due aux différents débits de connexion entre clients **[2014.01]**
- 13/40 • Traitement des signaux de commande d'entrée des dispositifs de jeu vidéo, p.ex. les signaux générés par le joueur ou dérivés de l'environnement **[2014.01]**
- 13/42 • • par mappage des signaux d'entrée en commandes de jeu, p.ex. mappage du déplacement d'un stylet sur un écran tactile en angle de braquage d'un véhicule virtuel **[2014.01]**
- 13/422 • • • mappage automatique pour assister le joueur, p.ex. freinage automatique dans un jeu de conduite automobile **[2014.01]**
- 13/424 • • • incluant des signaux d'entrée acoustiques, p.ex. en utilisant les résultats d'extraction de hauteur tonale ou de rythme ou de reconnaissance vocale **[2014.01]**
- 13/426 • • • incluant des informations de position sur l'écran, p.ex. les coordonnées sur l'écran d'une surface que le joueur vise avec un pistolet optique **[2014.01]**
- 13/428 • • • incluant des signaux d'entrée de mouvement ou de position, p.ex. des signaux représentant la rotation de la manette d'entrée ou les mouvements des bras du joueur détectés par des accéléromètres ou des gyroscopes **[2014.01]**
- 13/44 • • incluant la durée ou la synchronisation des opérations, p.ex. l'exécution d'une action dans une certaine fenêtre temporelle **[2014.01]**
- 13/45 • Commande de la progression du jeu vidéo **[2014.01]**
- 13/46 • • Calcul du score du jeu **[2014.01]**
- 13/47 • • incluant des points de branchement, p.ex. la possibilité à un moment donné de choisir l'un des scénarios possibles **[2014.01]**
- 13/48 • • Démarrage d'un jeu, p.ex. activation du dispositif de jeu ou attente que d'autres joueurs se joignent à une session multi-joueurs **[2014.01]**
- 13/49 • • Sauvegarde de l'état du jeu; Pause ou fin du jeu **[2014.01]**
- 13/493 • • • Reprise du jeu, p.ex. après une pause, un dysfonctionnement ou une panne de courant **[2014.01]**
- 13/497 • • • Répétition partielle ou entière d'actions de jeu antérieures **[2014.01]**
- 13/50 • Commande des signaux de sortie en fonction de la progression du jeu **[2014.01]**
- 13/52 • • incluant des aspects de la scène de jeu affichée **[2014.01]**
- 13/525 • • • Changement des paramètres des caméras virtuelles **[2014.01]**
- 13/5252 • • • • utilisant deux ou plusieurs caméras virtuelles simultanément ou séquentiellement, p.ex. en commutant automatiquement entre caméras virtuelles fixes lorsqu'un personnage change de pièce ou l'affichage de la vue d'un rétroviseur dans un jeu de conduite automobile **[2014.01]**
- 13/5255 • • • • en fonction d'instructions dédiées d'un joueur, p.ex. utilisation d'une deuxième manette pour faire effectuer un mouvement de rotation à la caméra autour du personnage du joueur **[2014.01]**
- 13/5258 • • • • par adaptation dynamique de la position de la caméra virtuelle pour maintenir un personnage ou un objet de jeu dans son cône de vision, p.ex. pour suivre un personnage ou une balle **[2014.01]**
- 13/53 • • incluant des informations visuelles supplémentaires fournies à la scène de jeu, p.ex. en surimpression pour simuler un affichage tête haute [HUD] ou pour afficher une visée laser dans un jeu de tir **[2014.01]**
- 13/533 • • • pour inciter une interaction avec le joueur, p.ex. en affichant le menu d'un jeu **[2014.01]**
- 13/537 • • • utilisant des indicateurs, p.ex. en montrant l'état physique d'un personnage de jeu sur l'écran **[2014.01]**
- 13/5372 • • • • pour marquer les personnages, les objets ou les lieux dans la scène de jeu, p.ex. en affichant un cercle autour du personnage commandé par le joueur **[2014.01]**
- 13/5375 • • • • pour suggérer graphiquement ou textuellement une action, p.ex. en affichant une flèche indiquant un tournant dans un jeu de conduite **[2014.01]**
- 13/5378 • • • • pour afficher une vue supplémentaire du dessus, p.ex. écrans radar ou cartes (utilisant plusieurs caméras virtuelles simultanément A63F 13/5252) **[2014.01]**
- 13/54 • • incluant des signaux acoustiques, p. ex. pour simuler le bruit d'un moteur en fonction des tours par minute [RPM] dans un jeu de conduite ou la réverbération contre un mur virtuel **[2014.01]**
- 13/55 • Commande des personnages ou des objets du jeu en fonction de la progression du jeu **[2014.01]**
- 13/56 • • Calcul des mouvements des personnages du jeu relativement à d'autres personnages du jeu, à d'autres objets ou d'autres éléments de la scène du jeu, p.ex. pour simuler le comportement d'un groupe de soldats virtuels ou pour l'orientation d'un personnage **[2014.01]**
- 13/57 • • Simulations de propriétés, de comportement ou de déplacement d'objets dans le jeu, p.ex. calcul de l'effort supporté par un pneu dans un jeu de course automobile (A63F 13/56 a priorité) **[2014.01]**
- 13/573 • • • utilisant les trajectoires des objets du jeu, p.ex. d'une balle de golf en fonction du point d'impact **[2014.01]**
- 13/577 • • • utilisant la détermination de la zone de contact entre les personnages ou les objets du jeu, p.ex. pour éviter une collision entre des voitures de course virtuelles **[2014.01]**
- 13/58 • • en calculant l'état des personnages du jeu, p.ex. niveau de vigueur, de force, de motivation ou d'énergie **[2014.01]**
- 13/60 • Création ou modification du contenu du jeu avant ou pendant l'exécution du programme de jeu, p.ex. au moyen d'outils spécialement adaptés au développement du jeu ou d'un éditeur de niveau intégré au jeu **[2014.01]**
- 13/61 • • utilisant des informations publicitaires **[2014.01]**
- 13/63 • • par le joueur, p.ex. avec un éditeur de niveaux **[2014.01]**
- 13/65 • • automatiquement par des dispositifs ou des serveurs de jeu, à partir de données provenant du monde réel, p.ex. les mesures en direct dans les compétitions de course réelles **[2014.01]**
- 13/655 • • • par importation de photos, p.ex. du joueur **[2014.01]**
- 13/67 • • en s'adaptant à ou par apprentissage des actions de joueurs, p.ex. modification du niveau de compétences ou stockage de séquences de combats réussies en vue de leur réutilisation **[2014.01]**

- 13/69 • • en permettant l'utilisation ou la mise à jour d'éléments spécifiques du jeu, p.ex. déblocage d'options, d'éléments, de niveaux ou de versions cachés **[2014.01]**
- 13/70 • Aspects de sécurité ou de gestion du jeu **[2014.01]**
- 13/71 • • utilisation d'une communication sécurisée entre les dispositifs de jeu et les serveurs de jeu, p.ex. en encryptant les données de jeu ou en authentifiant les joueurs **[2014.01]**
- 13/73 • • Autorisation des programmes ou des dispositifs de jeu, p.ex. vérification de l'authenticité **[2014.01]**
- 13/75 • • Application des règles, p.ex. détection des joueurs déloyaux ou établissement de listes de joueurs tricheurs **[2014.01]**
- 13/77 • • incluant les données relatives aux dispositifs ou aux serveurs de jeu, p.ex. données de configuration, version du logiciel ou quantité de mémoire **[2014.01]**
- 13/79 • • incluant des données sur les joueurs, p.ex. leurs identités, leurs comptes, leurs préférences ou leurs historiques de jeu **[2014.01]**
- 13/792 • • • pour le paiement, p.ex. d'abonnements mensuels **[2014.01]**
- 13/795 • • • pour trouver d'autres joueurs; pour constituer une équipe; pour fournir une "liste d'amis" **[2014.01]**
- 13/798 • • • pour évaluer les compétences ou pour classer les joueurs, p.ex. pour créer un tableau d'honneur des joueurs (calcul du score du jeu A63F 13/46) **[2014.01]**
- 13/80 • Adaptations particulières pour exécuter un genre ou un mode spécifique de jeu **[2014.01]**
- 13/803 • • Conduite de véhicules ou de moyens de transport, p.ex. voitures, avions, bateaux, robots ou tanks **[2014.01]**
- 13/807 • • Glisse sur des surfaces, p.ex. avec des skis, des patins ou des planches **[2014.01]**
- 13/812 • • Jeux de ballon, p.ex. football ou baseball **[2014.01]**
- 13/814 • • Performances musicales, p.ex. en évaluant le joueur sur sa capacité à suivre une notation **[2014.01]**
- 13/816 • • Athlétisme, p.ex. sports sur piste et pelouse **[2014.01]**
- 13/818 • • Pêche **[2014.01]**
- 13/822 • • Jeux de stratégie; Jeux de rôle (A63F 13/825, A63F 13/828 ont priorité) **[2014.01]**
- 13/825 • • Éducation de personnages virtuels **[2014.01]**
- 13/828 • • Gestion d'équipes sportives virtuelles **[2014.01]**
- 13/833 • • Combat à mains nues, p.ex. compétition d'arts martiaux (A63F 13/837 a priorité) **[2014.01]**
- 13/837 • • Tirs à la cible **[2014.01]**
- 13/843 • • incluant deux ou plusieurs joueurs simultanément sur le même dispositif de jeu, p.ex. nécessitant l'utilisation de plusieurs manettes ou d'une vue spécifique des données du jeu pour chaque joueur **[2014.01]**
- 13/847 • • Jeux coopératifs, p.ex. nécessitant des actions coordonnées de plusieurs joueurs pour atteindre un objectif commun **[2014.01]**
- 13/85 • Autres services proposés aux joueurs **[2014.01]**
- 13/86 • • Regarder des jeux joués par d'autres joueurs **[2014.01]**
- 13/87 • • Communiquer avec d'autres joueurs, p.ex. par courrier électronique ou messagerie instantanée **[2014.01]**
- 13/88 • • Mini-jeux exécutés indépendamment pendant le chargement des jeux principaux **[2014.01]**
- 13/90 • Parties constitutives ou dispositions de dispositifs de jeu vidéo non prévues dans les groupes A63F 13/20 ou A63F 13/25, p.ex. châssis, raccordements électriques, connexions ou armoires **[2014.01]**
- 13/92 • • Dispositifs de jeu vidéo spécialement adaptés à une prise manuelle pendant le jeu **[2014.01]**
- 13/95 • • Supports de stockage spécialement adaptés au stockage d'informations de jeux, p.ex. cartouches de jeux vidéo **[2014.01]**
- 13/98 • • Accessoires, c. à d. agencements détachables optionnels à l'utilisation du dispositif de jeu vidéo, p.ex. support de prise de manettes de jeu **[2014.01]**