

A63 DEPORTES; JUEGOS; DISTRACCIONES

A63F JUEGOS DE CARTAS, RULETA O JUEGOS DE MESA; JUEGOS DE INTERIOR QUE UTILIZAN PEQUEÑOS ELEMENTOS DE JUEGO MÓVILES; JUEGOS NO PREVISTOS EN OTRO LUGAR (equipo de tratamiento de datos caracterizado por una aplicación específica para la conducción de un juego G06F 17/00, G06F 19/00) [5]

1/00	Juegos de cartas (aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1,7]	7/22	. Accesorios; Detalles [3]
1/02	. Cartas para jugar; Formas especiales de las cartas (métodos de impresión B41K, B41M)	7/24	. . Dispositivos controlados por el jugador que permiten proyectar o hacer rodar los elementos de juego (disposición de estos dispositivos en los juegos de bolas de mesas, en las boleras miniaturas o juegos de bolas A63D 3/02; en billar inglés o billares A63D 13/00, A63D 15/00) [3]
1/04	. Juegos de cartas combinados con otros juegos	7/26	. . . eléctricos o magnéticos [3]
1/06	. Accesorios para juegos de cartas	7/28	. . . que utilizan la gravedad [3]
1/08	. . Prensas para cartas	7/30	. . Obstáculos; Blancos; Dispositivos para indicar el tanteo o recibir el elemento de juego; Contactores accionados por el elemento de juego, p. ej. interruptores; Indicadores de inclinación [3]
1/10	. . Aparatos para sujetar las cartas	7/32	. . . Aparatos destinados a cambiar los valores de los tanteos [3]
1/12	. . Barajadores de cartas	7/34	. . Otros dispositivos para manipular los elementos de juego, p. ej. medios para devolver al juego las bolas de bonificación [3]
1/14	. . Distribuidores de cartas	7/36	. . Detalles constructivos no cubiertos por los grupos A63F 7/24 a A63F 7/34, p. ej. armaduras, tableros de juego, pistas de guía [3]
1/16	. . Aparatos para indicar la persona que da	7/38	. . . Superficies de juego desplazables en el curso de la partida [3]
1/18	. . dispositivos marcadores o de registro; Indicadores (A63F 1/16 tiene prioridad; controladores de tiempo G07C)	7/40	. . . Bolas u otros elementos de juego móviles, p. ej. bolas de billar, discos [3]
3/00	Juegos de mesa; Juegos de azar (carreras, juegos de circulación o juegos de obstáculos caracterizados porque las piezas son movidas por los jugadores A63F 9/14; aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1,7]	9/00	Juegos no previstos en otro lugar (aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1,7]
3/02	. Ajedrez; Juegos similares sobre tablero	9/02	. Juegos de tiro o de lanzamiento (objetos para lanzar para el deporte o el ocio A63B 65/00; juguetes para arrojar o lanzar <u>en sí</u> A63H 33/18; blancos, campos de tiro, colectores de pelotas F41J) [3]
3/04	. Juegos geográficos o análogos	9/04	. Dados (dados-peonza A63F 5/04); Cajas para dados; Dispositivos mecánicos para el lanzamiento de dados
3/06	. Lotería o juegos de bingo; Sistemas, aparatos o dispositivos para su verificación [5]	9/06	. Solitarios; Otros juegos jugados por una persona sola (juegos de bolitas que han de ser llevadas rodando hasta unos pequeños recipientes A63F 7/04)
3/08	. Juegos de azar para gran número de personas	9/08	. . Rompecabezas dotados de elementos móviles relacionados entre sí
5/00	Juegos de ruleta (aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1,7]	9/10	. . Rompecabezas de dos dimensiones
5/02	. Juegos de bolitas análogos a la ruleta	9/12	. . Rompecabezas de tres dimensiones
5/04	. Ruletas con disco; Ruletas con indicador; Peonzas; Peonzas marcadas como los dados	9/14	. Juegos de carreras, juegos de circulación o juegos de obstáculos caracterizados por piezas movidas por los jugadores (juegos que utilizan fichas A63F 3/00)
7/00	Juegos de interior que utilizan pequeños elementos de juego móviles, p. ej. bolas, discos o cubos (juegos que implican una mesa A63F 3/00; juegos de ruleta A63F 5/00; aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00; boleras miniaturas A63D 3/00; billar inglés o juegos análogos A63D 13/00; billar, billar de bolsillo A63D 15/00) [1,7]	9/16	. Juegos de trompos
7/02	. que utilizan elementos de juego que se abaten o elementos de juego rodantes sobre una superficie inclinada, p. ej. "pin-ball"	9/18	. Juegos de preguntas y respuestas
7/04	. que utilizan bolas sacudidas o que ruedan en pequeñas cajas	9/20	. Dominó o juegos análogos; Mah-jong
7/06	. Juegos que simulan juegos de pelota al aire, p. ej. el hockey (para ejercicio físico del cuerpo A63B 67/00)	9/24	. Juegos que utilizan circuitos electrónicos, no previstos en otro lugar [5]
7/07	. . en los que los elementos de juego están continuamente en contacto con la superficie del juego o sostenidos por ella, p. ej. sostenidos por un colchón de aire [3]	9/26	. Juegos de equilibrio, es decir, pensados para poner los elementos en o fuera de equilibrio [7]
7/20	. . en los que los elementos de juego son proyectados en el aire [3]	9/28	. Juegos de reacción en cadena con piezas que se derriban; Distribuidores o dispositivos de posicionamiento a tal efecto [7]
		9/30	. Juegos de captura por enganche o atrape de objetos, p. ej. juegos de pesca [7]

A63F

- 9/32 . Juegos que comprenden un conjunto de palos, p. ej. mikado (A63F 9/30 tiene prioridad) [7]
- 9/34 . Juegos que utilizan piezas movidas o sujetadas magnéticamente no previstos en otros subgrupos del grupo A63F 9/00 [7]

11/00 Accesorios de juego de uso general [7]

Nota

Los accesorios de juego especialmente adaptados para un tipo particular de juego están clasificados en uno de los grupos A63F 1/00 a A63F 9/00 que cubren el juego particular. [7]

13/00 Aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electronicamente, p.ej. sobre una pantalla de televisión, mostrando representaciones relativas al juego (circuitos eléctricos, ver las subclases apropiadas) [7]

- 13/02 . Accesorios (disposiciones de entrada o de salida para las calculadoras numéricas eléctricas G06F 3/00) [7]

- 13/04 . . para señalar zonas específicas de la presentación, p.ej. con medios de fotodetección [7]

- 13/06 . . utilizando medios accionados por el jugador para controlar la posición de una zona específica en la presentación [7]

- 13/08 . Detalles o disposiciones de estructura, p.ej. cajetín, cableado, conexiones, arquetas, no previstos en otro lugar [7]

- 13/10 . Control del curso del juego, p.ej. inicio, progresión, fin [7]

- 13/12 . implicando una interacción entre varios dispositivos de juego, p.ej. sistemas de transmisión o de distribución [7]