

## SECCIÓN A — NECESIDADES CORRIENTES DE LA VIDA

### 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; GAMES NOT OTHERWISE PROVIDED FOR [5]

- 
- |      |   |      |   |
|------|---|------|---|
| 1/00 | <b>Juegos de cartas</b> (aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1, 7, 2006.01]   | 7/04 | . que utilizan bolas sacudidas o que ruedan en pequeñas cajas [1, 2006.01]  |
| 1/02 | . Cartas para jugar; Formas especiales de las cartas (métodos de impresión B41K, B41M) [1, 2006.01]   | 7/06 | . Juegos que simulan juegos de pelota al aire, p. ej. el hockey (para ejercicio físico del cuerpo A63B 67/00) [1, 2006.01]  |
| 1/04 | . Juegos de cartas combinados con otros juegos [1, 2006.01]   | 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, 2006.01]  |
| 1/06 | . Accesorios para juegos de cartas [1, 2006.01]   | 7/20 | . . en los que los elementos de juego son proyectados en el aire [3, 2006.01]   |
| 1/08 | . . Prensas para cartas [1, 2006.01]  | 7/22 | . Accesorios; Detalles [3, 2006.01]   |
| 1/10 | . . Aparatos para sujetar las cartas [1, 2006.01]   | 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, 2006.01] |
| 1/12 | . . Barajadores de cartas [1, 2006.01]  |      |   |
| 1/14 | . . Distribuidores de cartas [1, 2006.01]   |      |   |
| 1/16 | . . Aparatos para indicar la persona que da [1, 2006.01]  |      |   |
| 1/18 | . . dispositivos marcadores o de registro; Indicadores (A63F 1/16 tiene prioridad; controladores de tiempo G07C) [1, 2006.01]   |      |   |
| 3/00 | <b>Juegos de mesa; Juegos de azar</b> (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, 2006.01]  | 7/26 | . . . eléctricos o magnéticos [3, 2006.01]  |
| 3/02 | . Ajedrez; Juegos similares sobre tablero [1, 2006.01]  | 7/28 | . . . que utilizan la gravedad [3, 2006.01]   |
| 3/04 | . Juegos geográficos o análogos [1, 2006.01]  | 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, 2006.01]   |
| 3/06 | . Lotería o juegos de bingo; Sistemas, aparatos o dispositivos para su verificación [1, 5, 2006.01]   | 7/32 | . . . Aparatos destinados a cambiar los valores de los tanteos [3, 2006.01]   |
| 3/08 | . Juegos de azar para gran número de personas [1, 2006.01]  | 7/34 | . . Otros dispositivos para manipular los elementos de juego, p. ej. medios para devolver al juego las bolas de bonificación [3, 2006.01]   |
| 5/00 | <b>Juegos de ruleta</b> (aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1, 7, 2006.01]   | 7/36 | . . Detalles constructivos no cubiertos por los grupos A63F 7/24-A63F 7/34, p. ej. armaduras, tableros de juego, pistas de guía [3, 2006.01]  |
| 5/02 | . Juegos de bolitas análogos a la ruleta [1, 2006.01]   | 7/38 | . . . Superficies de juego desplazables en el curso de la partida [3, 2006.01]  |
| 5/04 | . Ruletas con disco; Ruletas con indicador; Peonzas; Peonzas marcadas como los dados [1, 2006.01]   | 7/40 | . . . Bolas u otros elementos de juego móviles, p. ej. bolas de billar, discos [3, 2006.01]   |
| 7/00 | <b>Juegos de interior que utilizan pequeños elementos de juego móviles, p. ej. bolas, discos o cubos</b> (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, 2006.01] | 9/00 | <b>Juegos no previstos en otro lugar</b> (aspectos de juegos que utilizan una presentación en varias dimensiones generada electrónicamente que muestra representaciones relativas al juego A63F 13/00) [1, 7, 2006.01]  |
| 7/02 | . que utilizan elementos de juego que se abaten o elementos de juego rodantes sobre una superficie inclinada, p. ej. "pin-ball" [1, 2006.01]  | 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) [1, 3, 2006.01]   |
|      |   | 9/04 | . Dados (dados-peonza A63F 5/04); Cajas para dados; Dispositivos mecánicos para el lanzamiento de dados [1, 2006.01]  |

- 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) [1, 2006.01]
- 9/08 . . Rompecabezas dotados de elementos móviles relacionados entre sí [1, 2006.01]
- 9/10 . . Rompecabezas de dos dimensiones [1, 2006.01]
- 9/12 . . Rompecabezas de tres dimensiones [1, 2006.01]
- 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) [1, 2006.01]
- 9/16 . Juegos de trompos [1, 2006.01]
- 9/18 . Juegos de preguntas y respuestas [1, 2006.01]
- 9/20 . Dominó o juegos análogos; Mah-jong [1, 2006.01]
- 9/24 . Juegos que utilizan circuitos electrónicos, no previstos en otro lugar [5, 2006.01]
- 9/26 . Juegos de equilibrio, es decir, pensados para poner los elementos en o fuera de equilibrio [7, 2006.01]
- 9/28 . Juegos de reacción en cadena con piezas que se derriban; Distribuidores o dispositivos de posicionamiento a tal efecto [7, 2006.01]
- 9/30 . Juegos de captura por enganche o atrape de objetos, p. ej. juegos de pesca [7, 2006.01]
- 9/32 . Juegos que comprenden un conjunto de palos, p. ej. mikado® (A63F 9/30 tiene prioridad) [7, 2006.01]
- 9/34 . Juegos que utilizan piezas movidas o sujetadas magnéticamente no previstos en otros subgrupos del grupo A63F 9/00 [7, 2006.01]

#### 11/00 Accesorios de juego de uso general [7, 2006.01]

#### Nota(s) [7]

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

#### 13/00 Videojuegos, p. ej. juegos que utilizan una presentación generada electronicamente en dos o más dimensiones [7, 2006.01, 2014.01]

- 13/20 . Disposiciones de entrada para dispositivos de videojuegos [2014.01]
- 13/21 . . caracterizado por sus sensores, objetivos o tipos [2014.01]
- 13/211 . . . utilizando sensores internos, p. ej. acelerómetros o giroscopios [2014.01]
- 13/212 . . . utilizando sensores colocados sobre el jugador, p. ej. para medir los latidos o la actividad de las piernas [2014.01]
- 13/213 . . . comprendiendo medios de fotodetección, p. ej. cámaras, fotodiodos o células infrarrojas (A63F 13/219, A63F 13/655 tiene prioridad) [2014.01]
- 13/214 . . . para localización de contactos en una superficie, p. ej. alfombrillas para el suelo o superficies táctiles [2014.01]
- 13/2145 . . . . siendo la superficie también un dispositivo de pantalla, p. ej. pantallas táctiles [2014.01]
- 13/215 . . . comprendiendo medios para la detección de señales acústicas, p. ej. utilizando un micrófono [2014.01]
- 13/216 . . . utilizando información geográfica, p. ej. localización del dispositivo de juego o del jugador mediante GPS [2014.01]

- 13/217 . . . utilizando información relativa al ambiente, es decir, información no generada por el jugador, p. ej. temperatura o humedad ambiente [2014.01]
- 13/218 . . . utilizando sensores de presión, p. ej. generando una señal proporcional a la presión aplicada por el jugador [2014.01]
- 13/219 . . . para apuntar a áreas específicas en el monitor, p. ej. pistolas de luz [2014.01]
- 13/22 . . Operaciones de puesta en marcha, p. ej. calibración, configuración de teclas o asignación de botones [2014.01]
- 13/23 . . para interactuar con el dispositivo de juego, p. ej. interfaces específicas entre el controlador del juego y la consola [2014.01]
- 13/235 . . . utilizando una conexión sin cable, p. ej. por infrarrojos o piconet [2014.01]
- 13/24 . . Detalles constructivos, p. ej. controladores del juego con joystick desmontables [2014.01]
- 13/245 . . . especialmente adaptados a un tipo particular de juego, p. ej. volantes [2014.01]
- 13/25 . Disposiciones de salida para dispositivos de videojuegos [2014.01]
- 13/26 . . teniendo al menos un dispositivo de display adicional, p. ej. en el controlador del juego o fuera de la cabina de juego [2014.01]
- 13/27 . . caracterizado por disponer de un gran display en un recinto público, p. ej. en un teatro, estadio o campo [2014.01]
- 13/28 . . respondiendo a señales de control recibidas del dispositivo de juego para afectar a las condiciones ambientales, p. ej. para asientos vibradores, activar dispensadores de aromas o afectar a la temperatura o a la luz (controlando las señales de salida basandose en el progreso del juego A63F 13/50) [2014.01]
- 13/285 . . . Generando señales táctiles de realimentación a través del dispositivo de entrada del juego, p. ej. de la fuerza [2014.01]
- 13/30 . Disposiciones de interconexión entre dispositivos de juego y servidores; Disposiciones de interconexión entre dispositivos de juego; Disposiciones de interconexión entre servidores [2014.01]
- 13/31 . . Aspectos de comunicación específicos de videojuegos, p. ej. entre varios dispositivos de juego manuales en un rango cercano [2014.01]
- 13/32 . . utilizando conexiones de red de área local [LAN] [2014.01]
- 13/323 . . . entre dispositivos de juego con diferentes características de hardware, p. ej. dispositivos de juegos manuales conectables a consolas o a máquinas de salón recreativo [2014.01]
- 13/327 . . . utilizando redes inalámbricas, p. ej. Wi-Fi o piconet [2014.01]
- 13/33 . . utilizando conexiones de red de área amplia [WAN] [2014.01]
- 13/332 . . . utilizando redes inalámbricas, p. ej. redes de teléfonos móviles [2014.01]
- 13/335 . . . utilizando Internet [2014.01]
- 13/338 . . . utilizando redes de televisión [2014.01]
- 13/34 . . utilizando conexiones de pares [P2P] [2014.01]
- 13/35 . . Partes constitutivas de servidores de juego [2014.01]
- 13/352 . . . implicando disposiciones especiales de servidores de juego, p. ej. servidores regionales conectados a un servidor nacional o una pluralidad de servidores gestionando partes del juego [2014.01]

- 13/355 . . . Realización de operaciones en representación de clientes con capacidades de procesamiento limitadas, p.ej. cambio del la escena de juego en una cadena MPEG por transmisión a un teléfono móvil o un thin client **[2014.01]**
- 13/358 . . . Adaptando el curso del juego a la carga de la red o del servidor, p.ej. para la reducción de la latencia debida a las diferentes velocidades de conexión entre clientes **[2014.01]**
- 13/40 . Procesado las señales de control de entrada de los dispositivos de videojuego, p.ej. señales generadas por el jugador o derivadas del entorno **[2014.01]**
- 13/42 . . por transformación de las señales de entrada en los comandos del juego, p.ej. transformación del desplazamiento de un stylus sobre una pantalla táctil en el ángulo de giro de un vehículo virtual **[2014.01]**
- 13/422 . . . automáticamente con el propósito de ayudar al jugador, p.ej. frenado automático en un juego de conducción **[2014.01]**
- 13/424 . . . involucrando señales acústicas de entrada, p.ej. utilizando los resultados de la extracción del tono o el ritmo o el reconocimiento de voz **[2014.01]**
- 13/426 . . . involucrando información de localización sobre la pantalla, p.ej. las coordenadas de pantalla del área a la que el jugador está apuntando con una pistola de luz **[2014.01]**
- 13/428 . . . involucrando información de movimiento o posición, p.ej. que representan señales de rotación de un controlador de entrada o de los movimientos de los brazos del jugador detectados por acelerómetros o giroscopios **[2014.01]**
- 13/44 . . involucrando medición del tiempo de las operaciones, p.ej. realización de una acción en un intervalo de tiempo **[2014.01]**
- 13/45 . Controlando el progreso del videojuego **[2014.01]**
- 13/46 . . Cómputo del marcador del juego **[2014.01]**
- 13/47 . . involucrando bifurcaciones, p.ej. elección de uno de los varios escenarios posibles en un determinado momento **[2014.01]**
- 13/48 . . Comienzo del juego, p.ej. activación de un dispositivo de juego o espera de otros jugadores para unirse a una sesión multijugador **[2014.01]**
- 13/49 . . Guardado del estado del juego; Pausado o finalización del juego **[2014.01]**
- 13/493 . . . Recuperación de un juego, p.ej. después de una pausa, fallo de funcionamiento o fallo de alimentación **[2014.01]**
- 13/497 . . . Repetición total o parcial de las acciones de juego previas **[2014.01]**
- 13/50 . Control de la señal de salida basado en el progreso del juego **[2014.01]**
- 13/52 . . involucrando aspectos de la escena mostrada en pantalla **[2014.01]**
- 13/525 . . . Cambio de parámetros de cámaras virtuales **[2014.01]**
- 13/5252 . . . . utilizando dos o más cámaras virtuales de forma concurrente o secuencial, p.ej. cambiando automáticamente de cámaras virtuales fijas cuando un personaje cambia de habitación o mostrando una vista del espejo retrovisor en un juego de conducción **[2014.01]**
- 13/5255 . . . . de acuerdo a las instrucciones dadas por el jugador, p.ej. utilizando un joystick secundario para girar la cámara alrededor del personaje del jugador **[2014.01]**
- 13/5258 . . . . por adaptación dinámica de la posición de la cámara virtual para mantener el objeto o personaje en el campo de visión, p.ej. para seguir a un personaje o a una pelota **[2014.01]**
- 13/53 . . involucrando información visual adicional proporcionada al escenario del juego, p.ej. por composición de imágenes para simular a head-up display [HUD] o mostrando un puntero laser en los juegos de tiro **[2014.01]**
- 13/533 . . . para solicitar acción del jugador, p.ej. desplegando un menú de juego **[2014.01]**
- 13/537 . . . utilizando indicadores, p.ej. mostrando la condición de uno de los personajes del juego en pantalla **[2014.01]**
- 13/5372 . . . . para el rastreo de personajes, objetos o localizaciones en el escenario del juego, p.ej. mostrando un círculo debajo del personaje controlado por el jugador **[2014.01]**
- 13/5375 . . . . para sugerir una acción gráfica o textualmente, p.ej. mostrando una flecha indicando un giro en un juego de conducción **[2014.01]**
- 13/5378 . . . . para mostrar una visión desde arriba adicional, p.ej. pantallas de radar o mapas (utilizando dos o más cámaras virtuales de forma concurrente A63F 13/5252) **[2014.01]**
- 13/54 . . involucrando señales acústicas, p.ej. para simular un sonido de motor dependiente de las revoluciones a las que esté trabajando en un juego de conducción o reverberaciones contra una pared virtual **[2014.01]**
- 13/55 . Control de los personajes u objetivos del juego basándose en el progreso del mismo **[2014.01]**
- 13/56 . . Cálculo de los movimientos de los personajes del juego con respecto a otros personajes, objetos o elementos del escenario de juego, p.ej. para simular el comportamiento de un grupo de soldados virtuales o para rastrear **[2014.01]**
- 13/57 . . Simulando propiedades, comportamiento o movimiento de los objetos en el juego, p.ej. calculando la presión de los neumáticos en un juego de carreras de coches (A63F 13/56 tiene prioridad ) **[2014.01]**
- 13/573 . . . . utilizando las trayectorias de los objetos en el juego, p.ej. de una bola de golf en función del punto de impacto **[2014.01]**
- 13/577 . . . . utilizando información sobre el contacto entre los personajes u objetos, p.ej. para evitar la colisión entre coches de carreras virtuales **[2014.01]**
- 13/58 . . por cálculo de condiciones de los personajes, p.ej. resistencia, fuerza, motivación o nivel de energía **[2014.01]**
- 13/60 . Generando o modificando el contenido del juego antes o durante la ejecución del programa, p.ej. autorizando herramientas especialmente adaptadas para el desarrollo del juego o editores de nivel integrados en el juego **[2014.01]**
- 13/61 . . utilizando información publicitaria **[2014.01]**
- 13/63 . . por el jugador, p.ej. autorizando la utilización de un editor de nivel **[2014.01]**
- 13/65 . . automáticamente por dispositivos o servidores del juego a partir de datos reales, p.ej. mediciones en competiciones de carrera reales **[2014.01]**

- 13/655 . . . por importación de fotos, p.ej. del jugador [2014.01]
- 13/67 . . adaptándose o aprendiendo de las acciones del jugador, p.ej. ajuste del nivel de habilidad o almacenando secuencias de combates ganados para reutilización [2014.01]
- 13/69 . . habilitando o actualizando elementos específicos del juego, p.ej. desbloquear características, artículos, niveles o versiones ocultos [2014.01]
- 13/70 . Aspectos de seguridad o gestión del juego [2014.01]
- 13/71 . . utilizando comunicación segura entre los dispositivos del juego y los servidores, p.ej. encriptando los datos del juego o autenticando a los jugadores [2014.01]
- 13/73 . . Autorización de programas o dispositivos del juego, p.ej. comprobando la autenticidad [2014.01]
- 13/75 . . Aseguramiento del cumplimiento de las normas, p.ej. detectando trampas o generando listas de jugadores que las hacen [2014.01]
- 13/77 . . involucrando datos relacionados con los dispositivos de juego o los servidores, p.ej. datos de configuración, versión de software o cantidad de memoria [2014.01]
- 13/79 . . involucrando datos relacionados con el jugador, p.ej. identidades, cuentas, preferencias o historico de juego [2014.01]
- 13/792 . . . para realizar pagos, p.ej. suscripciones mensuales [2014.01]
- 13/795 . . . para encontrar otros jugadores; para hacer un equipo; para proporcionar una lista de amigos [2014.01]
- 13/798 . . . para determinar habilidades o hacer un ranking de jugadores, p.ej. para generar una sala de la fama (calculando el marcador del juego A63F 13/46) [2014.01]
- 13/80 . Adaptapciones especiales para la ejecución de modos o tipos de juego específicos [2014.01]
- 13/803 . . Conducción de vehículos o naves, p.ej. coches, aviones, barcos, robots o tanques [2014.01]
- 13/807 . . Deslizamiento sobre superficies, p.ej. utilizando squíes, patines o tablas [2014.01]
- 13/812 . . Juegos de pelota, p.ej. fútbol o baseball [2014.01]
- 13/814 . . Actuación musical, p.ej. evaluando la habilidad del jugador para seguir una notación [2014.01]
- 13/816 . . Atletismo, p.ej. deportes de pista [2014.01]
- 13/818 . . Pesca [2014.01]
- 13/822 . . Juegos de estrategia; Juegos de rol (A63F 13/825, A63F 13/828 tiene prioridad) [2014.01]
- 13/825 . . Acogida de personajes virtuales [2014.01]
- 13/828 . . Gestion de equipos deportivos virtuales [2014.01]
- 13/833 . . Lucha cuerpo a cuerpo, p.ej. competición de artes marciales (A63F 13/837 tiene prioridad) [2014.01]
- 13/837 . . Tiro al blanco [2014.01]
- 13/843 . . involucrando dos o más jugadores al mismo tiempo en el mismo dispositivo de juego, p.ej. requerimiento del uso de una pluralidad de controladores o de una vista específica de los datos del juego para cada jugador [2014.01]
- 13/847 . . Juego cooperativo, p.ej. que requiere acciones coordinadas de distintos jugadores para conseguir un objetivo común [2014.01]
- 13/85 . Proporcionando servicios adicionales a los jugadores [2014.01]
- 13/86 . . WVisualización de partidas jugadas por otros jugadores [2014.01]
- 13/87 . . Comunicación con otros jugadores durante el juego, p.ej. por e-mail o chat [2014.01]
- 13/88 . . Minijuegos ejecutados independientemente mientras los principales se cargan [2014.01]
- 13/90 . Detalles constructivos o disposiciones de dispositivos de videojuego no previstos en los grupos A63F 13/20 o A63F 13/25, p.ej. carcasas, cableado, conexiones o vitrinas [2014.01]
- 13/92 . . Dispositivos para videojuegos especialmente adaptados para ser sostenidos en las manos mientras se juega [2014.01]
- 13/95 . . Medios de almacenamiento especialmente adaptados para almacenar la información del juego, p.ej. cartuchos de videojuego [2014.01]
- 13/98 . . Accesorios, es decir, disposiciones desmontables opcionales para el uso de los dispositivos de videojuegos, p.ej. soportes para los controladores [2014.01]