Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

Organizacion CSA Ltda

DELEGATURA PROPIEDAD INDUSTRIAL

División de Nuevas Creaciones

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
INVENTARIO

SOLICITUD

PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD

21. **EXPEDIENTE No.** 00-24297

54. **TITULO** MAQUINA ELECTRONICA PARA APUESTAS PERMANENTES OPERADA POR EL USUARIO.

51. **CLASIFICACION INTERNACIONAL** 6 A63F 3/06 // G07C 15/00

71. **SOLICITANTE** OSCAR ENRIQUE VILLEGAS CUBILLOS.

DOMICILIO BARRANQUILLA.

74. **APODERADO** HERNAN RESTREPO CARDONA.

22. **SANTAFE DE BOGOTA, D.C.** ~~MARZO DEL 2.000~~ 00-04-04

202099

(FORMA P 10)

Oficina de Comunicaciones

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

00 24297

DATOS DEL SOLICITANTE

(71) **Nombres y Apellidos o Razón Social** OSCAR VILLEGAS CUBILLOS.

No. de Identificación 8'703.447 de Barranquilla.

Representante Legal (Persona Jurídica)

País de Domicilio COLOMBIA.

Departamento o Estado BARRANQUILLA * ATLANTICO.

Dirección CRA. 70 # 79 - 80

Ciudad BARRANQUILLA. **Teléfono** (0 5) 3559623.

(74) DATOS DEL APODERADO

Nombre HERNAN RESTREPO CARDONA.

Dirección CALLE 19 # 5 - 51 Oficina: 303

Ciudad SANTAFE DE BOGOTA, D.C. **Teléfono** 2849516

DATOS DEL INVENTOR

(72) **Nombre del Inventor (es)** OSCAR ENRIQUE VILLEGAS CUBILLOS.

Identificación 8'703.447 de Barranquilla.

Dirección Cra. 70 # 79 - 80.

Ciudad BARRANQUILLA . **Teléfono** (0 5) 3606592.

DATOS DE LA PATENTE DE MODELO DE UTLIDAD

(54) **Título** MAQUINA ELECTRONICA PARA APUESTAS PERMANENTES OPERADA POR EL USUARIO.

PRIORIDAD REIVINDICADA SI ☐ NO ☐ **TIPO DE PRIORIDAD** ANDINA ☐ UNIONISTA ☐

(33) **País** (32) **Fecha** (31) **No. Solicitud**

Para Publicar a los ☐ 6 meses ☐ 12 meses ☐ 18 meses **a partir de la fecha de la presente solicitud**

(51) **CLASIFICACION INTERNACIONAL**

RESUMEN CON EL OBJETO Y LA FINALIDAD DE LA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD

La invención se refiere a una máquina electrónica para Autoapuestas basado en un Computador Personal, para la aplicación en el negocio de las apuestas permanentes y otros juegos de Azar.

ANEXOS DE LA SOLICITUD

Certificado de Existencia y Representación Legal cuando el solicitante sea Persona Jurídica	
Los poderes debidamente otorgados, o mención de su protocolización ante la SIC	X
Recibo de la tasa respectiva	X
Recibo de la tasa por concepto de excedente de palabras en la publicación	
Si se reivindica prioridad Andina:	
Copia de la primera solicitud	
Traducción oficial	
Si se reivindica prioridad Unionista:	
Copia certificada primera solicitud:	
Nota: Debe presentarse dentro de los tres (3) meses, contados a partir de la fecha de radicación de la solicitud posterior	
Traducción simple	
Capítulo descriptivo	X
Dibujos, planos necesarios	X
Capítulo reivindicatorio	X
Tarjeta archivo propietarios según formato	X
Tarjeta archivo temático según formato	X
Extracto para publicación según formato	X
Arte final 12 x 12 cms y 6x6 cms	X
Otros Documentos	

SOLICITO LA CONCESION DE LA PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD Y DECLARO QUE LA INVENCION ES NUEVA Y DE MI PROPIEDAD

FIRMA

NOMBRE HERNAN RESTREPO CARDONA **CC.** **T.P.No.**

HERNAN RESTREPO CARDONA

ABOGADO
UNIVERSIDAD JAVERIANA U. NAVARRA PAMPLONA ESPAÑA

Señor
SUPERINTENDENTE DE INDUSTRIA Y COMERCIO
DIVISION DE PROPIEDAD INDUSTRIAL
SECCION MARCA
E. S. D.

*Ref: Poder para obtener de la **SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO** el REGISTRO DE PATENTE* modelo de utilidad Maquina electronica Para apuestas permanentes

*Yo, Oscar E. Villegas E. mayor de edad y vecino de esta ciudad, indentificado como aparece al pie de mi firma, por medio del presente confiero poder amplio y suficiente, al **Dr. HERNAN RESTREPO CARDONA.** también mayor de edad y vecino de esta ciudad, identificado con Cedula de Ciudadania Nro. 19.149.395 de Bogotá, abogado titulado con Tarjeta Profesional Nro.30.944 de Minjusticia, solicite y obtenga el registro de PATENTE DE INVENCION.*

De conformidad con las disposiciones pertinentes, en especial las contenidas en la decisión Nro. 344/95, de la Comisión del Acuerdo de Cartagena, y las demás que le sean concordantes del Código de Comercio .

Queda mi apoderado con las facultades de actuar, recibir, desistir, transigir, solicitar los recursos del caso, obtener copias, desgloses, reasumir, notificarse, pagar impuestos y demás facultades para la obtención del mencionado registro.

*Pido se le reconozca personeria al **Dr. HERNAN RESTREPO CARDONA.***

Atentamente,

C.C. Nro. 8.763 447 B/g.

Acepto el poder conferido

HERNAN RESTREPO CARDONA
C.C.#19,149.395 de Bogotá
T.P.#30.944 de Minjusticia

CALLE 19 No. 5-51 OF. 303 TELS:3426843 FAX 2849516
SANTAFE DE BOGOTA D.C.

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO

En la ciudad de Santafé de Bogotá, a 03 de Abril de 1.99 8

Compareció ante la Notaría Primera del Círculo de Santafé de Bogotá, OSCAR ENRIQUE DE LA CANDELARIA VILLEGAS CUBILLOS,



quien se identificó con la cédula de ciudadanía número 8.703.447. expedida en BARRANQUILLA

el suscrito notario CERTIFICA que la firma y huella que aparecen en el presente documento son suyas y que el contenido del mismo es cierto.

El Declarante,

El Notario Primero,

REPUBLICA DE COLOMBIA 1 NOTARIA PRIMERA BOGOTA 1
Hermann Pierce Acevedo Martinis
NOTARIO
3

MAQUINA ELECTRÓNICA PARA APUESTAS PERMANENTES OPERADA POR EL USUARIO.

DESCRIPCIÓN:

La invención se refiere a una máquina electrónica para Autoapuestas basado en un Computador Personal, para la aplicación en el negocio de las apuestas permanentes y otros juegos de Azar.

ANTECEDENTES:

El negocio de las apuestas permanentes es un juego de azar extendido a lo largo y ancho de todo el territorio nacional y países circunvecinos.

Consiste el juego en la anotación por el apostador, de un número de dos, tres o cuatro cifras en modo DIRECTO o COMBINADO al que le apuesta una cantidad de dinero contra un sorteo realizado diariamente por una lotería autorizada.

La anotación se realiza en tiquetes previamente refrendados y expedidos por las autoridades respectivas.

El juego de las apuestas permanentes se desarrolla en gran medida de manera tradicional; un hombre o una mujer manejan un talonario autorizado y se dedican a vender las apuestas por las calles.

En casos cada vez mas frecuentes, las casas concesionarias de apuestas permanentes acondicionan locales en diferentes sitios de las ciudades y en estos locales colocan uno o varios vendedores que operan Computadores para anotar las apuestas y por medio de una impresora extender el tiquete al cliente.

Con el sistema de nuestro invento y la máquina para autoapuestas permanentes el fin que se persigue, es prescindir del sistema tradicional y del costoso método de acondicionar locales y colocar vendedores. Abrir nuevos mercados y sistematizar completamente el proceso es uno de los objetivos.

La máquina y el usuario realizan la misma operación que el vendedor con el Computador, pero con un costo muy inferior y con mayor número de prestaciones. El dispositivo es autónomo, operado por el propio usuario, no necesita de grandes locales, ni de operario o vendedores. Puede tener diferente presentación exterior y ubicarse en tiendas, droguerías, aeropuertos, supermercados, estaciones de servicio y hasta en pequeñas cabinas similares a las telefónicas.

El procedimiento para el manejo de la máquina por el usuario es de fácil uso; el jugador se acerca a la máquina y encontrará en ésta un diagrama impreso bien ilustrado que le informará sobre la correcta forma de utilizarla. Esta misma información será presentada al usuario en la pantalla de vídeo localizada en la parte superior de la máquina.

Siguiendo las instrucciones, el usuario activará la máquina de cuatro formas diferentes:

1. Introduciendo monedas en un monedero electrónico de ($100, $200, $500, $1000) o cualquier otra moneda que se programe.

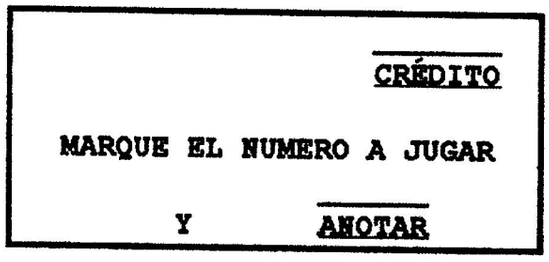
2. Introduciendo billetes en un lector de billetes de ($2000, $5000, $10.000, $20.000) o cualquier otro billete que se programe.

3. Introduciendo una tarjeta prepagada inteligente en un lector de tarjetas.

4. Introduciendo por medio del teclado un número y una clave de tarjeta prepagada que activará la máquina (máquina conectadas en red a una base de datos).

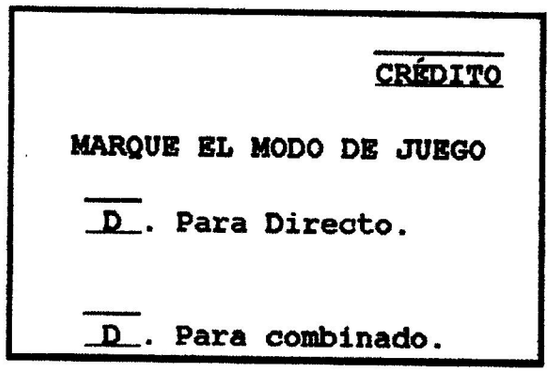
Luego que la máquina identifica el crédito disponible, despliega en la pantalla de vídeo el valor de éste y le pide que marque el número a jugar, así:

PASO N°. 1.



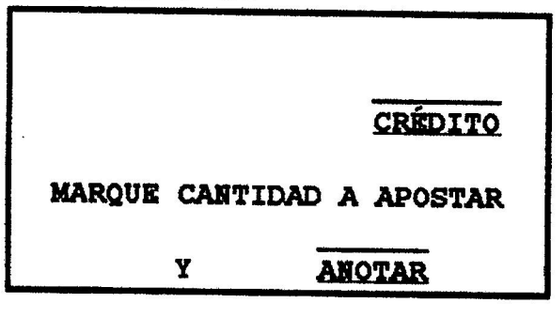
El usuario marcará en el teclado un número de dos, tres o cuatro cifras y luego la tecla ANOTAR

PASO N°. 2.



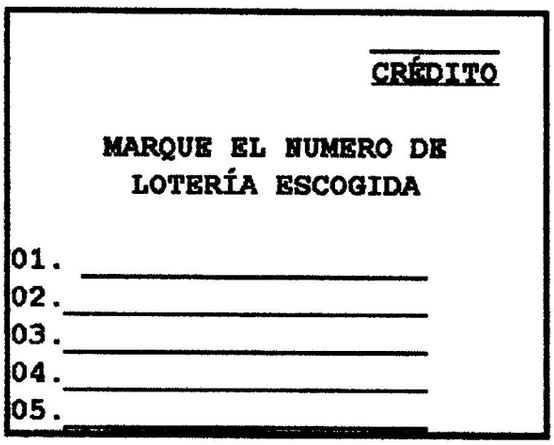
El usuario marcará en el teclado el modo de juego TECLA D para directo, TECLA C para combinado.

PASO N°. 3.



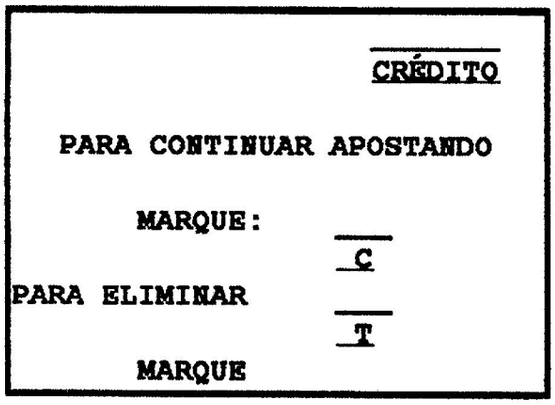
El usuario marcará en el teclado la cantidad a apostar y luego la tecla ANOTAR

PASO N°. 4.



El usuario escogerá de un menú que aparece en la pantalla la lotería escogida con la que jugará y marcará en el teclado el numero correspondiente.

PASO N°. 5.



El usuario desea continuar apostando marca la TECLA C y volverá al Paso N°.1.

Si el usuario no desea continuar apostando marca la TECLA T y retira el tiquete con toda la información de la apuesta.
Además el usuario tendrá siempre disponible la posibilidad de Borrar o anular cualquiera de los cuatro primeros pasos del juego con la tecla BORRAR.

Cuando el usuario introduzca moneda o billetes para realizar las apuestas deberá utilizar el crédito completo. Con los dos tipos de tarjetas prepagadas el usuario podrá apostar cualquier cantidad siempre que no se rebase el crédito disponible en estas.

OTROS JUEGOS DE AZAR

Con la máquina para autoapuestas en red y el software adecuado el usuario puede tener acceso a diferentes juegos de azar como loterías en línea, carrera de caballos, de automóviles, fútbol, etc.

La invención se ilustra a cabalidad conforme a las siguientes figuras:

La Figura 1. Presenta la máquina electrónica de apuestas en su exterior.

La Figura 2. Presenta un detalle del teclado para manipulación del usuario.

La Figura 3. Presenta el inferior de la máquina ilustrado el hardware o componentes organizados o componentes para su uso.

La Figura 4. Muestra un diagrama ilustrado .

La máquina es un sistema de Computador basado en un Computador Personal, constituido por cuatro bloques principales: la unidad central, los periféricos de entrada, los periféricos de salida, y los periféricos de entrada y salida, como hardware de ka máquina.

La unidad Central: Compuesta por: la Mother board, el microprocesador, el disco duro, la memoria RAM, la tarjeta de Red, la tarjeta de sonido, la tarjeta de vídeo, la tarjeta Módem y la fuente de alimentación eléctrica.

Los Periféricos de Entrada: El monedero electrónico, el lector de billetes, el lector de tarjetas inteligentes prepagadas y el teclado de 16 pulsadores.

Periféricos de Salida: El monitor o pantalla de vídeo, la impresora de tiquetes, y el altoparlante.

Periféricos de Entrada y Salida: El Drive 89 mm, el módem y la tarjeta de Red.

El Funcionamiento de éste sistema se baja en que la máquina es un dispositivo que recibe por medio de un monedero electrónico, o de un lector de billetes, o de un lector de tarjetas inteligentes prepagadas, la información del dinero acreditado al usuario y por medio de un teclado de 16 interruptores recibe la información referente a los números apostados, modo de juego, la cantidad a apostar y loterías escogidas para apostar.

Gracias a un programa o software de alto nivel que gobierna el sistema, la máquina recibe la información de los periféricos de entrada, la procesa y la almacena en forma de archivos en una dirección determinada de la memoria, despliega paralelamente la información procesada en la pantalla de vídeo e imprime un tiquete con toda la información del juego suministrado por el propio usuario.

A continuación se hace una breve descripción del funcionamiento de los distintos componentes que construyen la Unidad Central, los Periféricos de Entrada, los Periféricos de Salida y los Periféricos de Entrada y Salida.

A.) UNIDAD CENTRAL

TARJETA PRINCIPAL (1) (MOTHER BOARD), es la plataforma en la que se alojan los componentes principales del sistema de computo tales como el microprocesador, la memoria RAM, la tarjetas de vídeo, de sonido de Modem y de Red; las ranuras de expansión o Slots, los puertos seriales, los puertos paralelos, la ROM BIOS y los cables planos que comunican los distintos dispositivos entre sí.

Para que los distintos periféricos y medios de almacenamiento puedan ser conectados al sistema, es necesario que las tarjetas de interfase de estos dispositivos puedan acceder a las señales fundamentales de la tarjeta principal, es decir, que debe existir compatibilidad entre ellas.

La Mother Board y los componentes que la constituyen, funcionan gracias a un programa o software de aplicación desarrollado específicamente y que se encuentra registrado en el disco duro de la máquina, lo mismo que el sistema operativo que configura y controla cada uno de los periféricos.

EL MICROPROCESADOR (2): Conectado a la Mother Board es el circuito encargado de procesar la información. Siguiendo las instrucciones del programa, recibe las señales que provienen de los circuitos integrados del monedero, del lector de billetes, del lector de tarjetas inteligentes y de la ROM del teclado; procesa las informaciones recibidas y crea según el programa de instrucciones, un formato de presentación que almacena en la memoria, envía a través de los circuitos que componen la Mother Board las señales respectivas a la pantalla de vídeo y a la impresora para la expedición de los tiquetes con los datos procesados.

EL DISCO DURO (3): Es la Unidad de almacenamiento a la que se recurre con mayor frecuencia. En ella se encuentran almacenados los programas que manejan el sistema y es donde se archiva la información sobre cada uno de los juegos.
El Disco Duro se conecta por medio de un cable plano a una tarjeta controlada en la Mother Board y por otro cable recibe alimentación de la fuente de poder.

LA MEMORIA RAM (4): Es la memoria en la cual se almacenan los programas y la información de manera temporal. Es una memoria mucho más rápida que el Disco Duro, se encuentra localizada en la tarjeta principal y está compuesta por un conjunto de Chips Verticales llamados SIMM o DIMM (El término se refiere a la manera en que los Chips están almacenados dentro del mismo módulo).

LA TARJETA DE VIDEO (5): Contiene una serie de elementos electrónicos que le indican a la pantalla de vídeo qué mostrar y cómo hacerlo. Está conectada por medio de una ranura de expansión a la Mother Board o integrada a ésta. La tarjeta de vídeo es responsable de la resolución y el número de colores que aparecen en la pantalla.

TARJETA DE SONIDO (6): La Tarjeta de Sonido para uso general va instalada en una ranura de expansión en la Mother Board o integrada a ésta. El sonido y las melodías musicales que animan la máquina son generados por un programa almacenado en el Disco Duro. El microprocesador siguiendo las instrucciones del programa envía la información a la tarjeta de sonido y ésta envía la información a el altoparlante.

TARJETA MODEM (7): Es un dispositivo de comunicación conectado a la Mother Board a través de una ranura de expansión o integrada a ésta, que permite la comunicación de la máquina con un Computador central a través de una línea (telefónica, microondas, fibra óptica, etc.).

TARJETA DE RED (8): Es un dispositivo de comunicación conectado a la Mother Board a través de una ranura de expansión, que permite la comunicación de la máquina con otras máquinas o con un computador central a través de una línea de Red, (Cableado estructurado).

LA ROM - BIOS (9): Es un circuito integrado localizado en la tarjeta principal, donde se encuentra el programa, en el cual se definen los parámetros de los dispositivos que están conectados a la tarjeta principal y de la propia tarjeta.

RANURAS DE EXPANSIÓN O SLOTS (10): Por medio de las ranuras de expansión se conectan a la Mother Board, las tarjetas de vídeo, sonido, módem, de Red y las tarjetas de monedero, del lector de billetes y del lector de tarjetas inteligentes prepagadas para ser controladas por el procesador.

FUENTES DE ALIMENTACIÓN (11): La fuente de poder convierte la entrada de C.A. (115 o 220 V) en varias salidas de C.D. (+5, +12, y -12 V) para alimentar los diferentes componentes del sistema.

B.) COMO PERIFÉRICOS DE ENTRADA además de los componentes (14) y (15) anteriores están:

EL MONEDERO (12): Es un dispositivo que recibe las monedas del usuario a través de una ranura en la máquina y por medio de unos sensores previamente calibrados, y de un conjunto de circuitos integrados, identifica el número de monedas y el valor de cada una de ellas, enviando ésta información a la tarjeta principal por medio de un cable de datos conectado a través de una tarjeta de interfase. RS-232.

LECTOR DE BILLETES (13): Es un dispositivo que recibe por medio de unas ranuras los billetes del usuario y mediante un mecanismo fotodetector escanéa los billetes, identifica su valor y envía ésta información a la tarjeta principal por medio de un cable de datos conectado a través de una tarjeta de interfase. RS - 232.

Este lector de billetes puede reemplazar al monedero electrónico (12).

LECTOR DE LA TARJETA INTELIGENTE (14): Es un dispositivo que lee la información del microchips que se encuentra en la tarjeta prepagada, identifica la cantidad de dinero disponible en ésta y envía esta información a la Mother Board por medio de un cable de datos conectado a una de las ranuras de expansión a través de una tarjeta de interfase. RS - 232.

NOTA: Una máquina puede poseer cualquiera de los tres sistemas para recepción de dinero o todos los sistemas al mismo tiempo. El usuario utiliza el sistema a convenir según su criterio.

EL TECLADO (15): Es un dispositivo compuesto por 16 teclas, 10 numéricas con los numeros del **0** al **9**, ***** para generar un numero aleatorio, **D** para juego directo, **C** para juego combinado. **T** para terminar el juego, **BORRAR** para corregir el juego, **ANOTAR** para aceptar el número a jugar o aceptar la cantidad apostada.

El teclado está conformado por un conjunto de 16 interruptores que funcionan por contacto. Cada vez que se acciona una tecla, el controlador del teclado identifica su posición y envía un código a la ROM del teclado, a que a su vez envía el código respectivo por medio del cable del teclado a la tarjeta principal.

LOS PERIFÉRICOS DE SALIDA se componen en el sistema de:

MONITOR (16): O pantalla de vídeo, donde el usuario podrá observar las instrucciones para la correcta operación de la máquina y su propio juego. En la pantalla de vídeo aparecen todos los pasos que el usuario deberá seguir para culminar con éxito la apuesta.

El monitor recibe las señales con la información correspondiente, a través de un cable conectado a la tarjeta de vídeo que lo comunica con la Mother Board por medio de una ranura de expansión.

La alimentación del monitor proviene de un punto de conexión de C.A. 115 V localizado en la fuente de poder.

IMPRESORA (17): Con ancho de papel de 7 cms y cortadora automática de papel, emite al usuario los recibos o tiquetes donde aparecen todos los datos de la apuesta; fecha, hora, números apostados, modos de juego, cantidades apostadas a cada uno de ellos y loterías escogidas para las apuestas.

C.) PERIFÉRICOS DE ENTRADA Y SALIDA se componen de:

DRIVE DE 78 mm (18): Es un dispositivo de lectura y escritura de datos que permite ingresar y acceder a la información almacenada en la memoria de la máquina mediante el uso de disquetes.

Va conectado por medio de un cable plano a una ranura de conexión (F.D.C.) en la Mother Board y recibe

alimentación eléctrica mediante un conector a la fuente de alimentación.

MODEM (7): Es un dispositivo que permite a la máquina comunicarse con una computadora centra a través de una línea telefónica. El fin de este dispositivo es el de informar el estado de los juegos realizados por la máquina, a una computadora central cada vez que ésta llame. Se encuentra localizado en la Tarjeta Modem y va conectada a un puerto de expansión en la Mother Board o Tarjeta Principal.

CONEXIÓN A LA RED (8): Por medio de la tarjeta de Red localizada en un puerto de expansión en la Mother Board, la máquina se puede conectar mediante una línea "dedicada" de transmisión de datos a un computador central.

Debe aclararse que mediante el Módem o la Tarjeta de Red, se hace posible la comunicación para que las máquinas accedan a los programas y bases de datos del Computador Central, y que el Computador Central acceda a la información total de las apuestas realizadas en las máquinas.

Es necesario aclarar que el la Figura 3 se muestra una máquina que cuenta con un monedero electrónico y con un lector de tarjetas inteligentes prepagadas, que no cuentan con lector de billete, que se puede reemplazar el monedero electrónico por lector de billetes o ampliar un poco la dimensión de la máquina y colocar un lector de billetes al lado del Board. Por ello la numeración 12-13 aparece el mismo vector.

REIVINDICACIONES:

1. Máquina electrónica para apuestas permanentes y otros juegos de azar, operable por el propio usuario, caracterizada porque comprende:

   -. Una pantalla de vídeo y un altoparlante que indican al usuario las instrucciones y procedimientos de la apuesta.

   -. Medios para identificar el dinero monedas, billetes, tarjeta prepagada depositado por el usuario en la apuesta.

   -. Medios impresos con corte de papel automático para entregar al usuario un tiquete con los datos impresos de la apuesta cursada.

   -. Medios procesadores de los datos de la apuesta con base en un sistema de computador personal.

2. Máquina electrónica para apuestas operable por el propio usuario, conforme al punto 1, caracterizada además en que posee una tarjeta Módem y una tarjeta de red que permite la comunicación de ésta máquina con un computador central, para posibilitar su aplicación a otros juegos.

3. Máquina según las reivindicaciones 1 y 2 que puede trabajar aislada o en red con un computador central.

4. Máquina conforme a la reivindicación 1 en la cual el sistema del computador personal es de arquitectura modular con cuatro bloques.

5. Máquina electrónica para apuestas conforme a la reivindicación 1 y 4 que además se caracteriza por una configuración de hardware que comprende una unidad central, unas periféricas de entrada, unas periféricas de salida y unas periféricas de entrada y salida.

6. Máquina conforme a las reivindicaciones 1 y 5 en la cual la unidad central se compone de una tarjeta principal, microprocesador, disco duro, memoria RAM, tarjetas de red, de sonido, de

vídeo, tarjeta MODEM y una fuente de alimentación al sistema.

7. Máquina según las reivindicaciones 1 y 5 en la cual las periféricas de entrada se componen de un monedero, un lector de billetes, un lector de tarjetas prepagadas y un teclado para pulsar opciones de apuesta.

8. Máquina según las reivindicaciones 1 y 5 en la cual los periféricos de salida se componen de un monitor o pantalla de vídeo, un altoparlante y una impresora de tiquetes para la apuesta cursada.

9. Máquina según las reivindicaciones 1 y 5 en la cual los periféricos de entrada - salida se componen de un drive para lectura y escritura de datos, un MODEM de comunicación al computador y una tarjeta de conexión a la red.

RESUMEN

Una máquina electrónica con un sistema de computador personal para apuestas y juego de azar, operada por el mismo usuario, en donde se procesa toda la información de datos numéricos propuestos por el usuario en la apuesta, los cuales la imprimen en un tiquete que se proyecta a través de la maquinaria, al apostador. El funcionamiento se basa en unas instrucciones de vídeo para el usuario y la recepción de monedas, billetes o tarjetas prepagadas para cursar la apuesta con base en datos introducidos a través de teclas y un hardware interno de estructura modular de maquinaria puede operar sola o en red con un computador central para otros juegos.

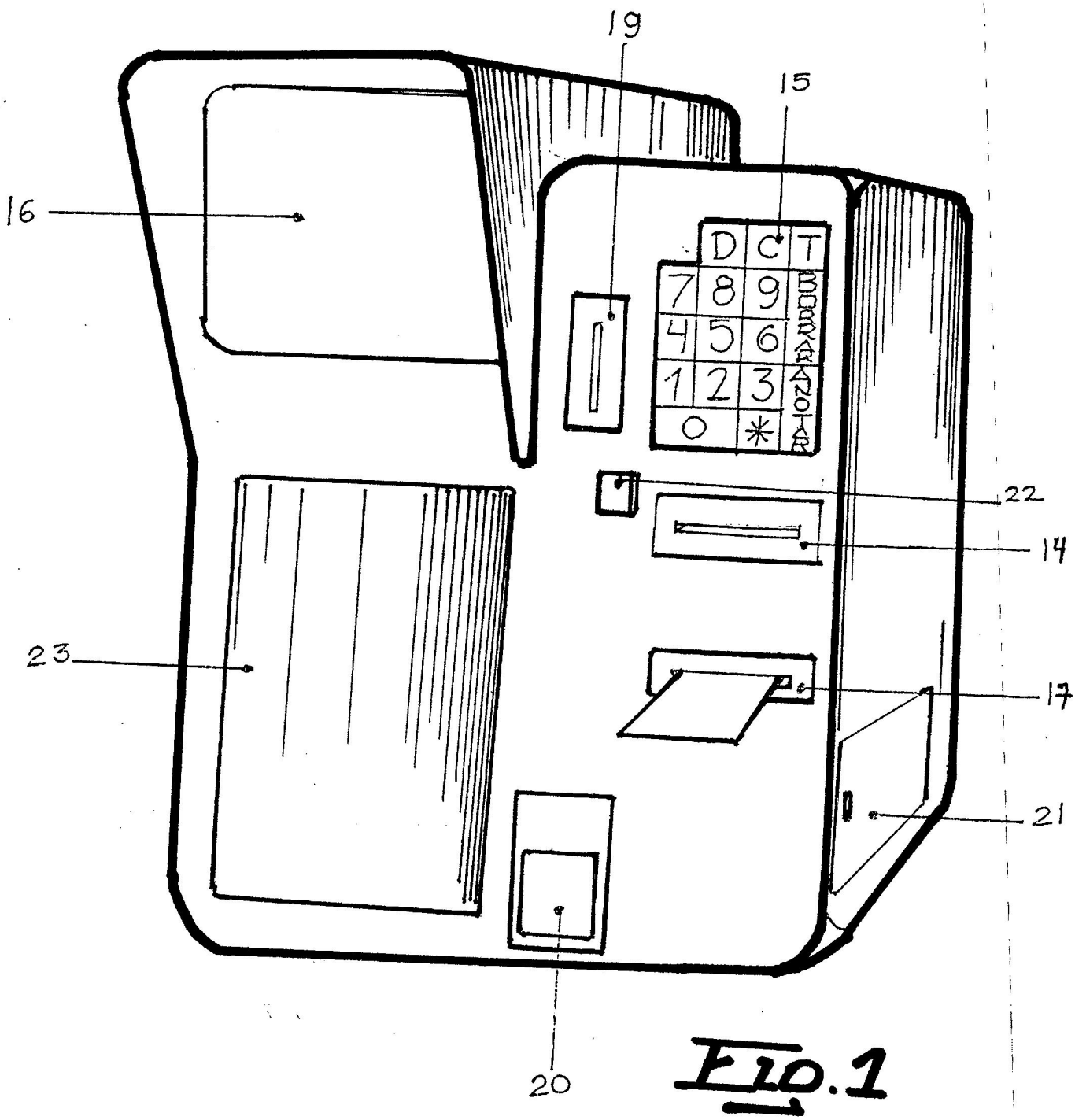


FIG. 1

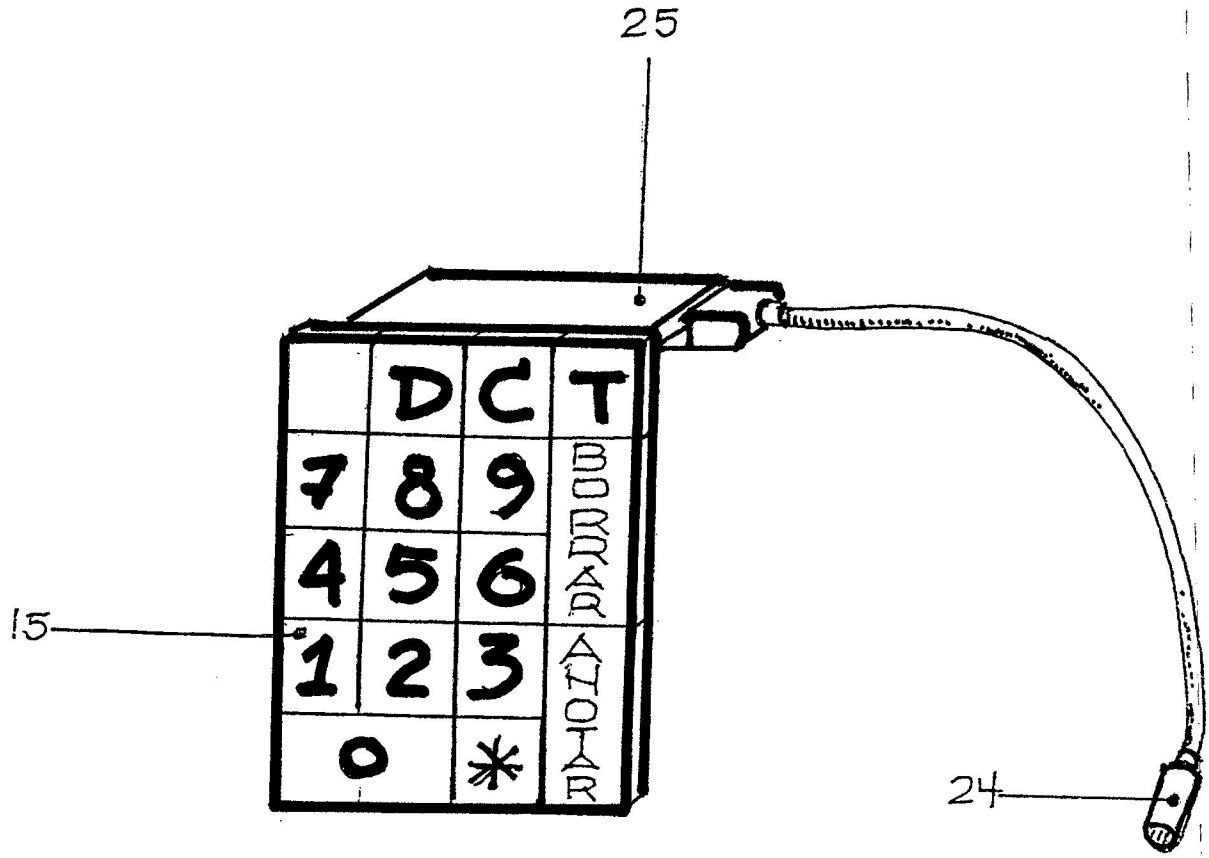


Fig. 2

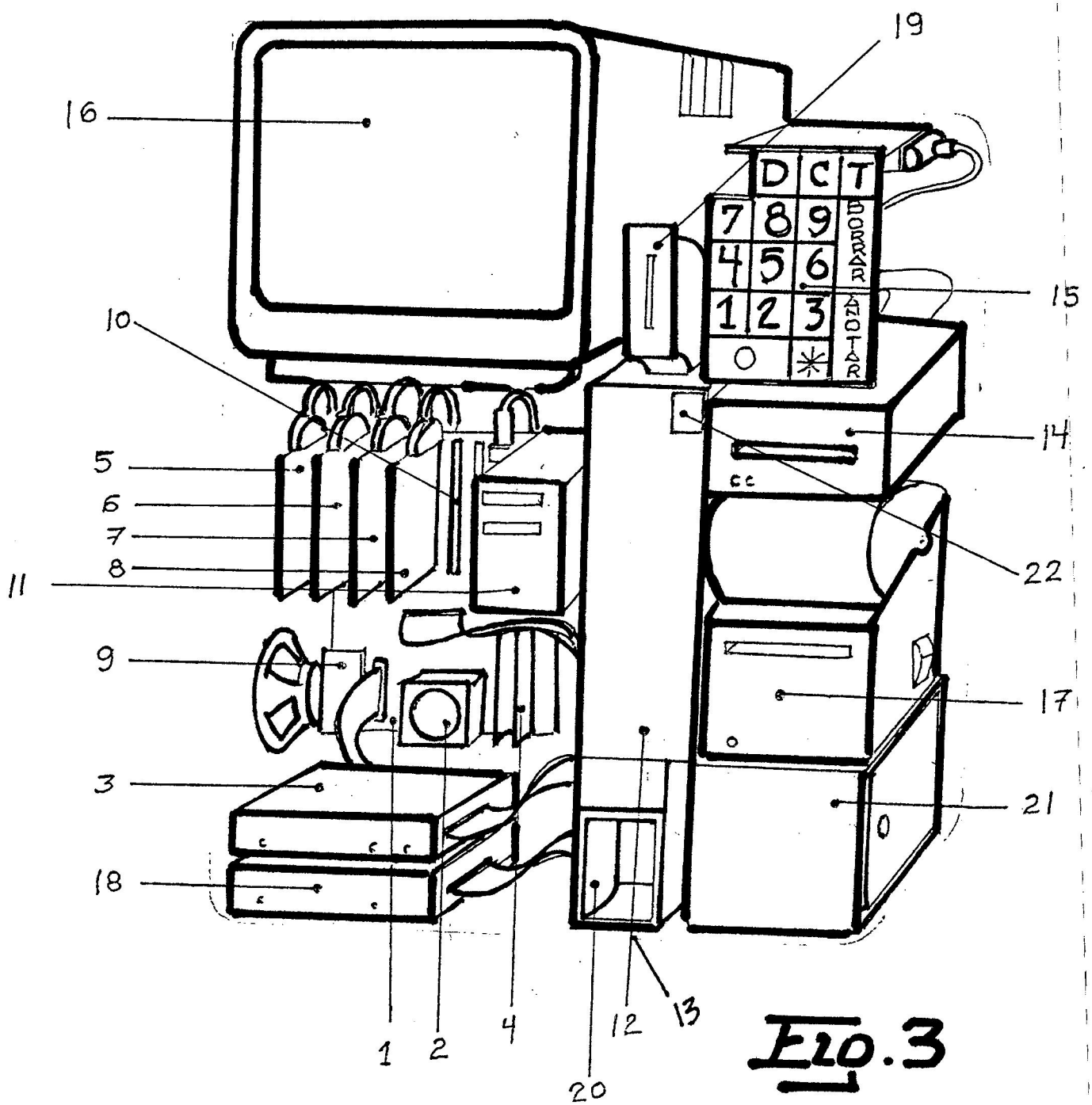

19
16
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRAR
ANOTAR
15
10
14
5
6
7
8
11
22
9
17
3
21
18
1
2
4
20
12
13

FIG. 3

Fig. 2

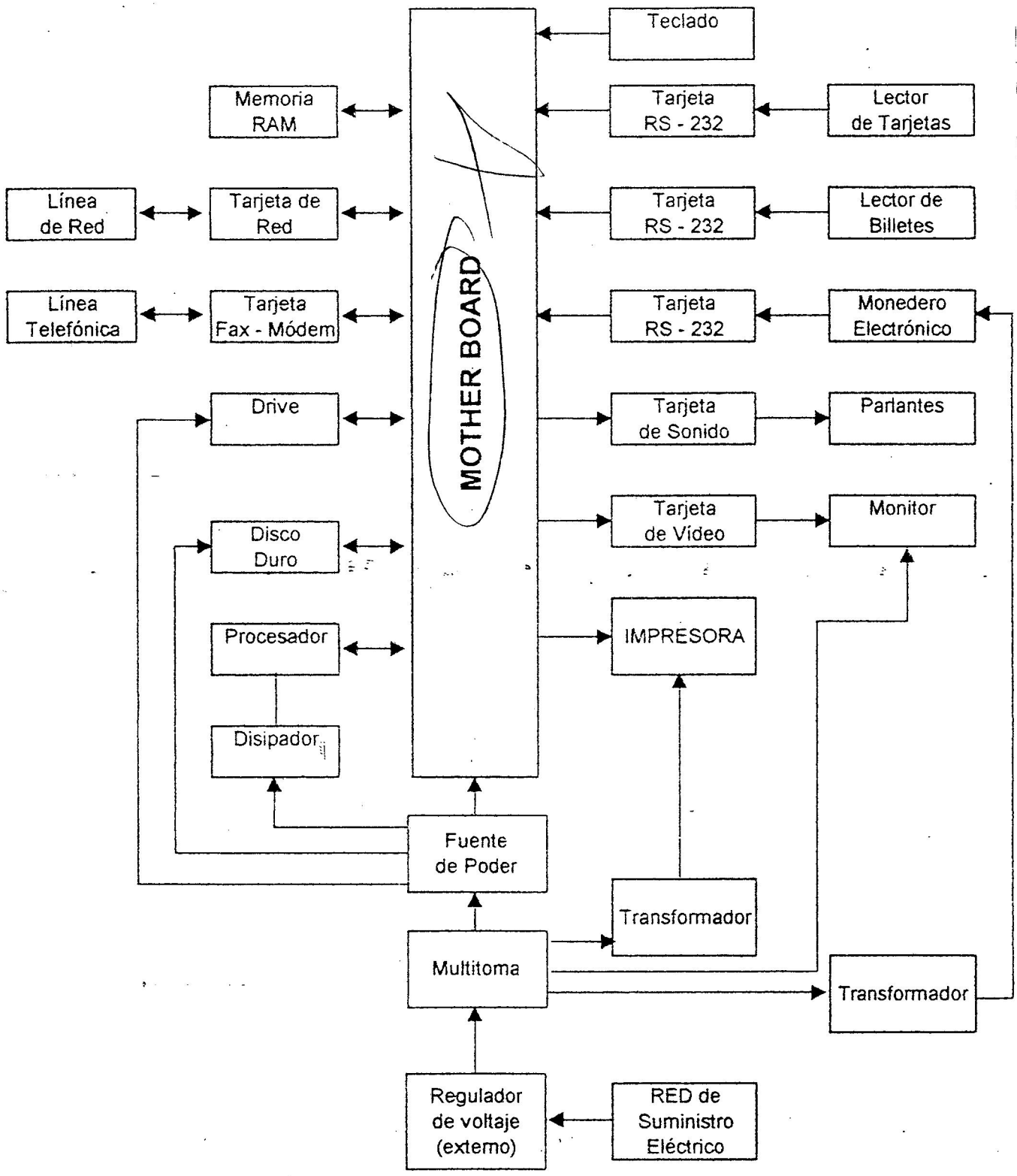


FIG. 4
DIAGRAMA DE CONEXIÓN DEL HARDWARE BÁSICO DEL SISTEMA

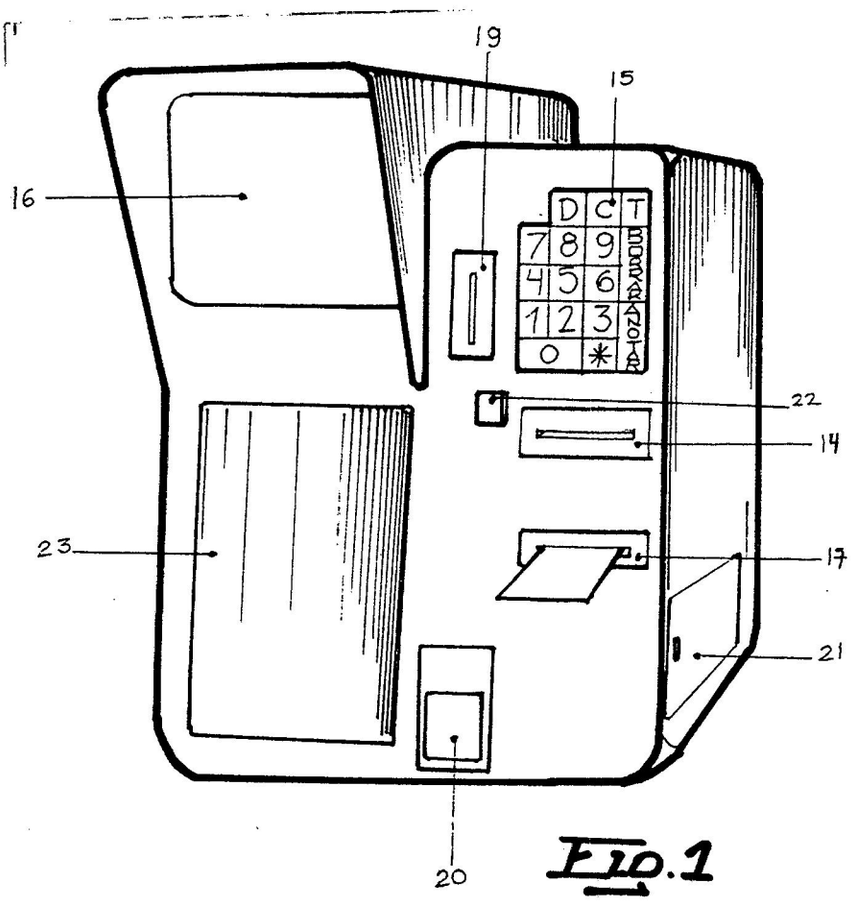

19
15
16
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRA ANOTA
22
14
23
17
21
20

FIG. 1

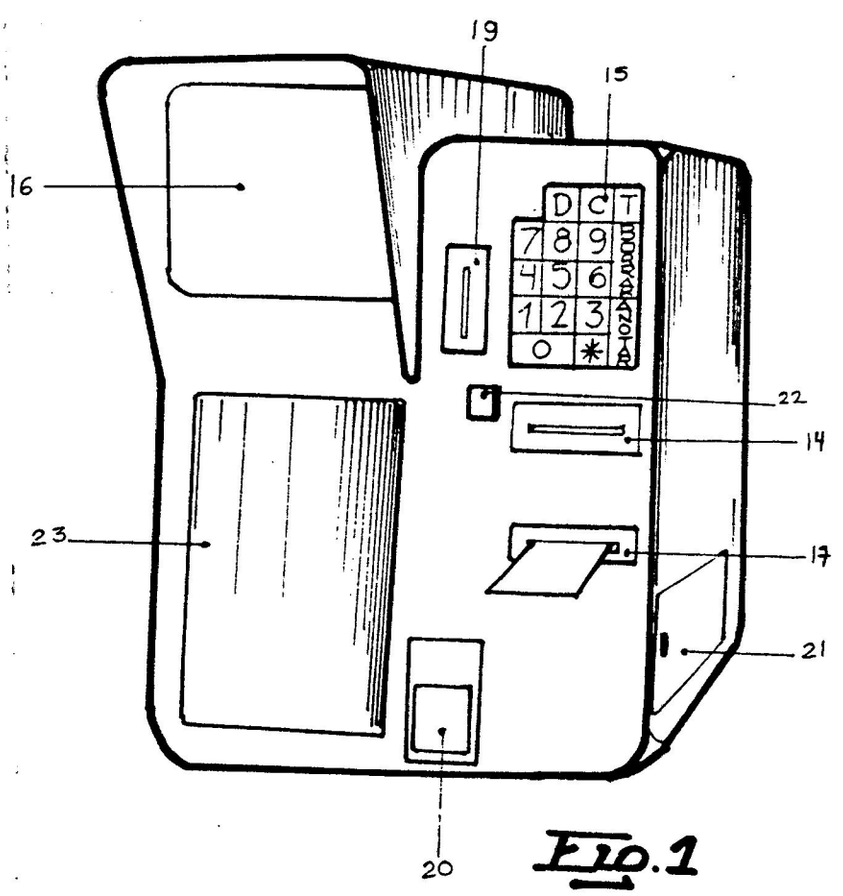

19
15
16
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRA ANOTA
22
14
23
17
21
20

FIG. 1

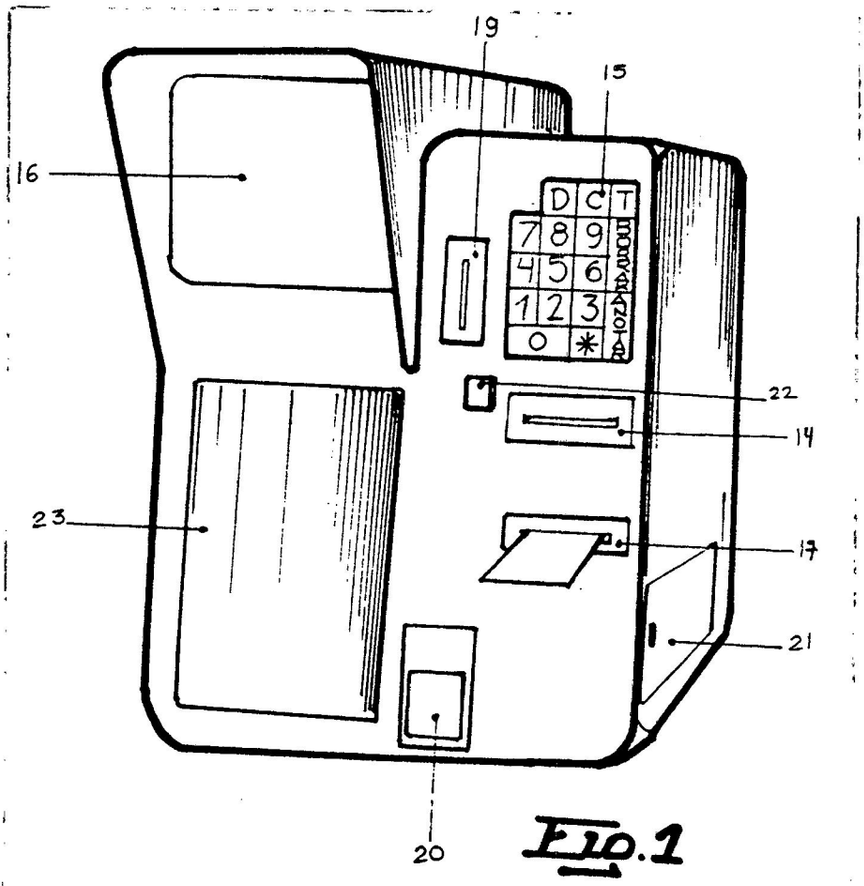

19
15
16
D C T
7 8 9 BORRA
4 5 6
1 2 3 ANOTA
0 *
22
14
23
17
21
20

Fig. 1

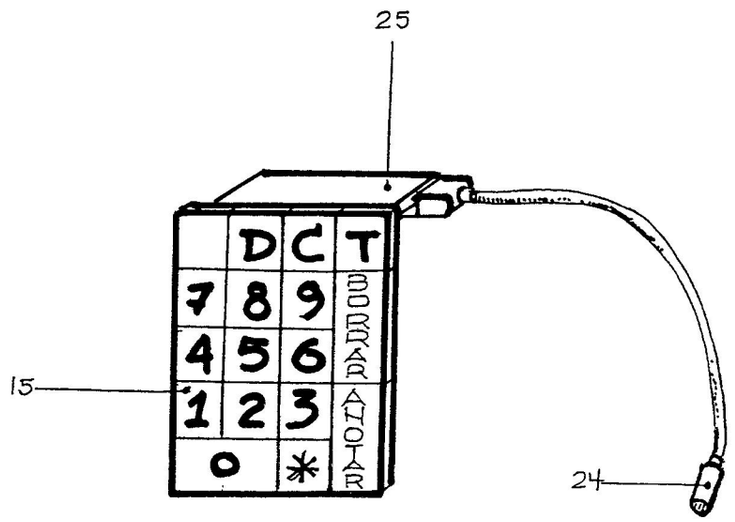

25
D C T
7 8 9 BORRA
4 5 6
1 2 3 ANOTAR
0 *
15
24

Fig. 2

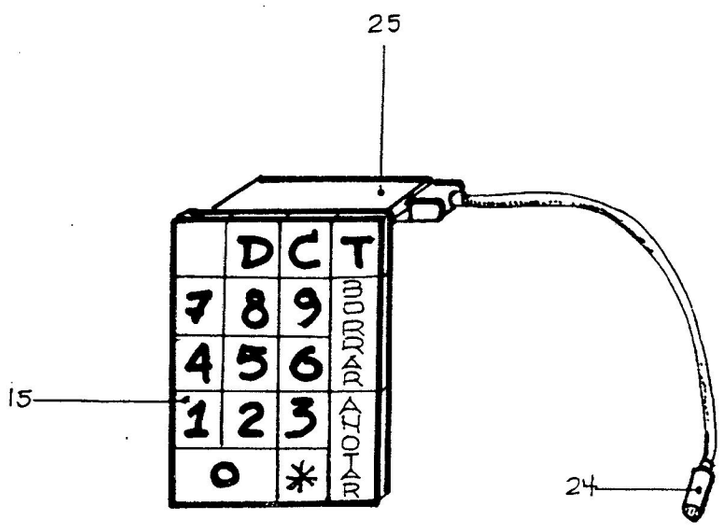

25
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRAR ANTER
15
24

Fig. 2

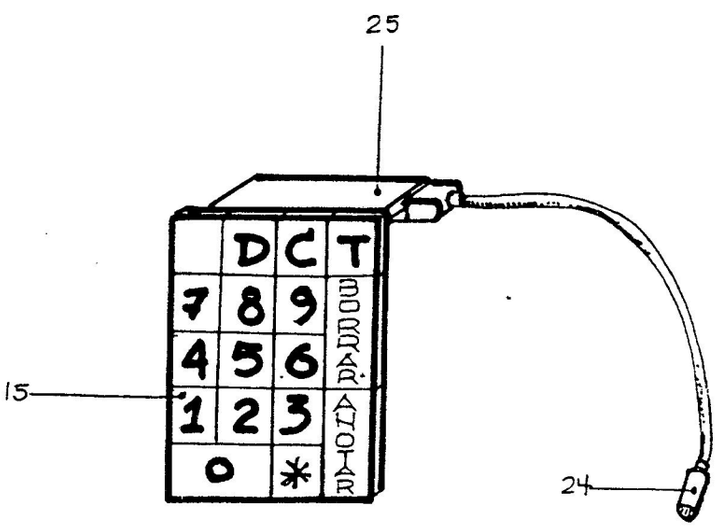

25
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRAR ANTER
15
24

Fig. 2

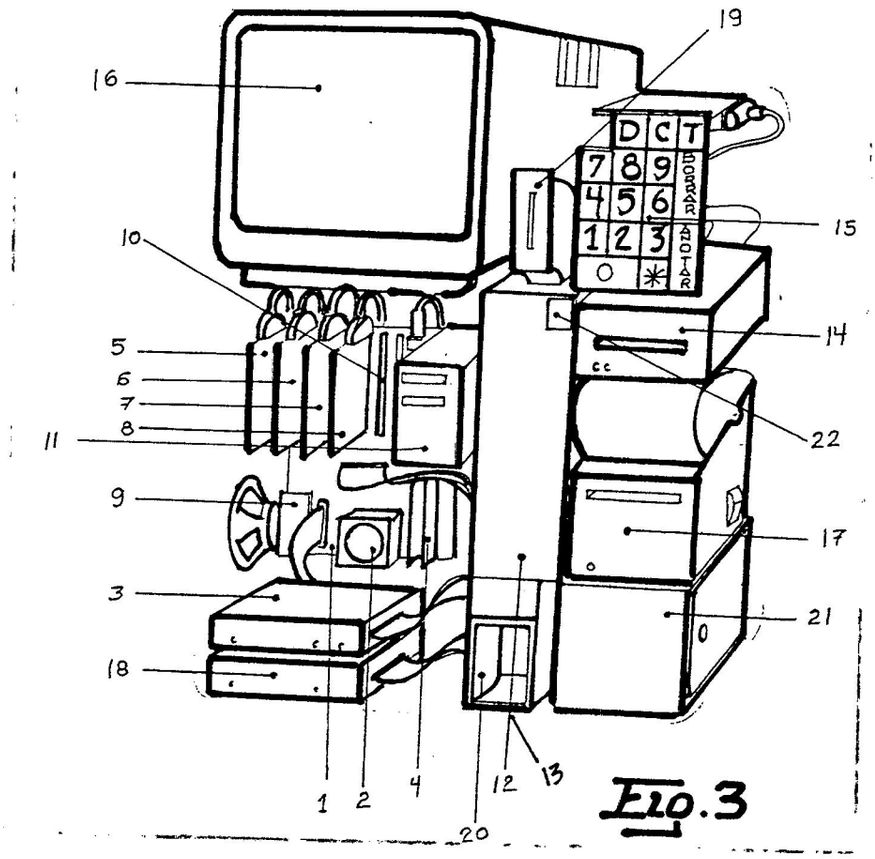

19
16
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRAR
ANOTAR
15
10
14
5
6
7
8
11
22
9
17
3
21
18
1
2
4
12
13
20

Fig. 3

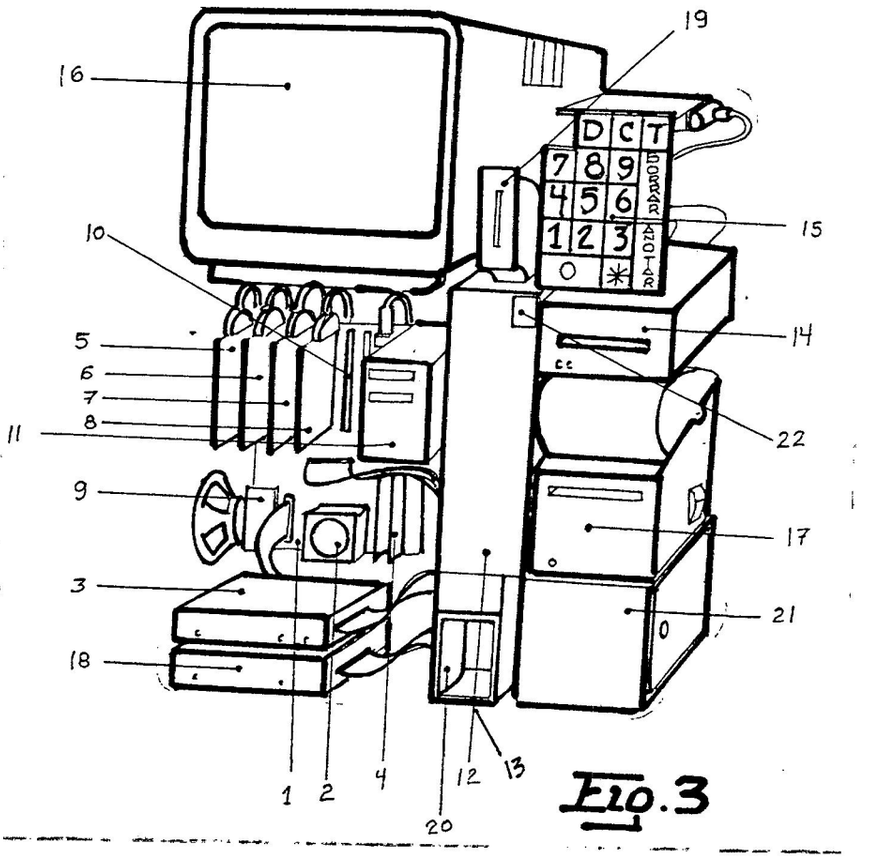

19
16
D C T
7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 *
BORRAR
ANOTAR
15
10
14
5
6
7
8
11
22
9
17
3
21
18
1
2
4
12
13
20

Fig. 3

Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 21,759
FECHA : ABRIL 3 DE 2000

***** C O N S I G N A C I O N *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	SUCURSAL	CUENTA	No. PAGO	Vr. PAGO
HERNAN RESTREPO	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	BOGOTA	050-00024-9	886744	90,000.00

***** C O N C E P T O *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
618	50005-01-09 OTROS SERVICIOS DE PROPIEDAD I	20 FOTOCOPIAS (CADA HOJA)	61,800.00
		TOTAL : $	61,800.00

SON: SESENTA Y UNO MIL OCHOCIENTOS PESOS

RESPONSABLE : _____

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

Carrera 13 No. 27-00 Pisos 5 y 10
Conmutador: 334 12 21
Fax: 281 31 25
Santa Fe de Bogotá, D.C., Colombia

6680c
26

Industria y Comercio

SUPERINTENDENCIA

Folios. 31

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 99 - 31,098
FECHA : JUNIO 10 DE 1999

***** C O N S I G N A C I O N *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
JUAN P. CUELLAR	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00024-9	478782	10/06/1999	262,000.00

***** C O N C E P T O *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO		TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-05 TITULOS	10	PATENTE DE INVENCION	213,000.00
1	50005-01-05 TITULOS	44	PUBLICACION DE TITULO	21,000.00
			TOTAL : $	234,000.00

SON: DOSCIENTOS TREINTA Y CUATRO MIL PESOS

RESPONSABLE : _____

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
PABADORIA

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

Carrera 13 No. 27-00 Pisos 5 y 10
Conmutador: 334 12 21
Fax: 281 31 25
Santa Fe de Bogotá, D.C., Colombia

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

31 27

NIT : 800176089-2

Expediente 00-024297

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 20,189
FECHA : MARZO 27 DE 2000

***** C O N S I G N A C I O N *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	SUCURSAL	CUENTA	No. PAGO	Vr. PAGO
MARIO DELGADO ECHEVERRY	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	BOGOTA	050-00024-9	950402	4,345,000.00

***** C O N C E P T O *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-09 OTROS SERVICIOS DE PROPIEDAD I	99 OTROS SERVCIOS ADMINISTRATIVOS	84,200.00
		TOTAL : $	84,200.00

SON: OCHENTA Y CUATRO MIL DOSCIENTOS PESOS

RESPONSABLE : _____

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

Carrera 13 No. 27-00 Pisos 5 y 10
Conmutador: 334 12 21
Fax: 281 31 25
Santa Fe de Bogotá, D.C., Colombia

Industria y Comercio
SUPERINTENDENCIA

EXTRACTO PARA PUBLICACION
SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

(21) **No.SOLICITUD:**

(22) **FECHA DE PRESENTACIÓN:** Marzo/ /00

(30) **PRIORIDAD:**

(31) **No.DE SOLICITUD:**

(32) **FECHA DE PRESENTACIÓN:** Marzo/ /00

(33) **PAÍS:** COLOMBIA.

(51) **INT.CL.:**

(71) **SOLICITANTE:** OSCAR ENRIQUE VILLEGAS CUBILLOS.

(72) **INVENTOR(ES):** OSCAR ENRIQUE VILLEGAS CUBILLOS.

(74) **APODERADO:** HERNAN RESTREPO CARDONA.

(54) **TÍTULO:** MAQUINA ELECTRONICA PARA AUTOAPUESTAS PERMANENTES OPERADA POR EL USUARIO.

(57) **RESUMEN:** Una máquina electrónica con un sistema de computador personal para apuestas y juego de azar, operada por el mismo usuario, en donde se procesa toda la información de datos numéricos propuestos por el usuario en la apuesta, los cuales la imprimen en un tiquete que se proyecta a través de la maquinaria, al apostador. El funcionamiento se basa en unas introducciones de video para el usuario y la recepción de monedas, billetes o tarjetas prepagadas para cursar la apuesta con base en datos introducidos a través de teclas y un hadware interno de estructura modular de maquinaria puede operar sola o en red con un computador central para otros juegos.

29

...istria y Comercio
...ERINTENDENCIA

32

REQUISITOS MINIMOS PARA ADMISION A TRAMITE

PATENTE DE INVENCIÓN [ ] **MODELO DE UTILIDAD [ ]**

- Nombre e identificación del Solicitante [ ]
- Nombre e identificación del Inventor [ ]
- Título o nombre de la Invención [ ]
- Descripción [ ]
- Reivindicaciones [ ]
- Resumen [ ]
- Comprobante de Pago [ ]

COMPLETA [ ] INCOMPLETA [ ]

DISEÑO INDUSTRIAL [ ]

- Nombre e identificación del peticionario [ ]
- Nombre e identificación del inventor o diseñador [ ]
- Indicación del género de productos para los cuales debe utilizarse [ ]
- Representación gráfica [ ]
- Comprobante de pago [ ]

COMPLETA [ ] INCOMPLETA [ ]

_____.
Firma Responsable

Fecha:_____.

Carrera 13 No. 27-00 Piso 5 y 10
Conmutador: 334 12 21-2-3-4
Fax: 281 31 25 e-mail: info@sic.gov.co
Santa Fe de Bogotá D.C. - Colombia

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

33
30

2000-04-05
430

DIVISION DE NUEVAS CREACIONES
PRIMER EXAMEN DE FORMA

EXPEDIENTE: 00-024297
Practicado el examen jurídico de acuerdo a lo establecido en el Art. 21 de la Decisión 344, en concordancia con lo dispuesto en el art. 56 de la misma Decisión, se determinó que esta solicitud de **Patente de Modelo de Utilidad:**

SI [x] NO [ ] **NO APLICABLE [ ]** Presentó los poderes necesarios en forma correcta (Decisión 344, art. 14-a).

SI [ ] NO [ ] **NO APLICABLE [x]** Acreditó, en forma correcta, la existencia y representación de la persona jurídica solicitante (art. 14-c de la Decisión 344; literal g) del art. 4 del Decreto 117/94).

SI [x] NO [ ] **NO APLICABLE [ ]** Presentó, en forma correcta, el comprobante de pago por la tasa de presentación (Art. 13-f de la Decisión 344 y la Resolución 02 del 4 de enero del 2000).

SI [ ] NO [x] **NO APLICABLE [ ]** Reivindicó prioridad dentro del término establecido en el art. 12 de la Decisión 344.

SI [ ] NO [ ] **NO APLICABLE [x]** Indicó fuente normativa de reciprocidad (Decisión 344, art. 12; Decreto 117/94, art. 4 literal f).

SI [ ] NO [ ] **NO APLICABLE [x]** Presentó copia de la primera solicitud de patente de la cual reivindica prioridad (arts.56 y 14-b de la Decisión 344).

SI [ ] NO [ ] **NO APLICABLE [x]** Contiene la traducción oficial de las reivindicaciones de la primera solicitud de patente de la cual reivindica prioridad, avalada por el Ministerio de Relaciones Exter. (arts. 10 y 4-e) del Decreto 117/94,Circular externa número 004 de 1997).

SI [x] * NO [ ] **CUMPLE LOS REQUISITOS JURÍDICOS**

OBSERVACIONES JURIDICAS: * El solicitante o en su defecto su apoderado debe suscribir la solicitud de patente de Modelo de Utilidad (reverso del folio 1).

En consecuencia, se conceptúa que esta solicitud:

SI [x] NO [ ] Se ajusta a los aspectos **FORMALES** indicados en la Decisión 344 pero,

SI [ ] NO [x] Se recomienda **PUBLICAR** el extracto correspondiente.

Santafé de Bogotá, D.C.,5 de abril del 2000.

EXAMINADOR JURIDICO: Código 202002

Carrera 13 N° 27-00 Pisos 5° y 10°
Conmutador 334 1221-2-3-4
Fax 281 3125
Santafé de Bogotá, D.C. - Colombia

FOLIO No. ~~34~~ 37

2000-04-13

DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES

PRIMER EXAMEN DE FORMA

EXPEDIENTE No. 00-24,297

CONCEPTO TÉCNICO No. : 586.

CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL DE PATENTES: A63F 3/06 G07C 15/00 //G06F 17/60

Practicado el examen de acuerdo lo establece el Art. 21 de la Decisión 344, en concordancia con lo dispuesto por el Art. 56 de la mencionada decisión, se determinó que la presente solicitud de ***patente de modelo de utilidad:***

SI ☑ NO ☐	Contiene la identificación correcta del inventor (Art. 8, Art 13-a).
SI ☑ NO ☐	Contiene la identificación correcta del solicitante (Art. 13-a)
SI ☑ NO ☐	Contiene el resumen con el objeto y finalidad de la invención en forma correcta (Art. 13-e)
SI ☑ NO ☐	Contiene el titulo o nombre de la invención en forma correcta (Art. 13-b)
SI ☐ NO ☑	Contiene la descripción clara y completa de la invención (Art. 13-c)
SI ☑ NO ☐	Contiene los dibujos correctos (Art. 14-c junto con el literal d) del Art. 4 del Dto. 117 del 94).
SI ☑ NO ☐	Contiene las unidades de medida en el sistema exigido (Art. 14-c junto con el Dto. 3464 del 26 de diciembre de 1980)
SI ☐ NO ☑	Contiene una o más reivindicaciones, en forma correcta, que precisen la materia para la cual solicita protección mediante la patente (Art. 13-d).
SI ☐ NO ☑	Contiene el extracto de acuerdo con el literal c) del artículo 4 de Dto 117 del 94.
SI ☑ NO ☐	Contiene el arte final del dibujo característico de acuerdo con el literal c) del artículo 4 y el artículo 27 del Dto. 117 del 94.
SI ☐ NO ☑	Contiene la tarjeta de archivo temático (forma P-104) en forma correcta (Art. 14-c junto con el literal b) del Art. 4 del Dto. 117 del 94).
SI ☑ NO ☐	Contiene la tarjeta de archivo de propietarios (forma P-105) en forma correcta (Art. 14-c junto con el literal b) del Art. 4 del Dto. 117 del 94).
SI ☐ NO ☑	***CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE FORMA***

OBSERVACIONES Y OTROS: SI ☐ NO ☐ *Ver hoja(s) anexa(s).*

202004
EXAMINADOR TÉCNICO

Santa Fe de Bogotá, D.C., 13 de abril del 2000.

ANEXO

21. 00-24.297
51. A63F 3/06 // G07C 15/00
Continuación observaciones técnicas del primer examen formal

La presentación general de los documentos tanto en su forma como, especialmente, en su **contenido** se encuentra distante de una realización aceptable, porque:

1) La descripción anexa al presente expediente no es clara porque relaciona en párrafos el contenido de una máquina para juegos de azar, de un lado, sin tener en cuenta las figuras y, del otro, **NO** permite **identificar** una forma de ejecución **clara y completa** de **la(s) mejora(s)** considerada(s) novedosa(s), es decir, cual es el **aporte** del inventor. Es obvio que la mayoría de las máquinas de juego contienen una CPU, dispositivos de entrada salida, un monitor, etc. por lo tanto, no sabemos cual es la mejora introducida por el solicitante.

De acuerdo al procedimiento común, no solo de esta oficina sino en el ámbito internacional, la descripción debe contener las siguientes partes: La indicación de la esfera tecnológica "la invención se refiere a la fabricación de un dispositivo para..."; el estado de la técnica "se conoce el procedimiento de fabricación de tarjetas..."; la divulgación de la invención "la invención consiste en un dispositivo lector de tarjetas..."; la breve descripción de las figuras: "la figura 1 es un diagrama en bloque del dispositivo..., la figura 2 es un diagrama de flujo..."; la mejor manera, conocida por el solicitante, de realizar la invención. Esta parte es la más importante de la descripción y debe apoyarse en la(s) figura(s) ilustrativa(s) que deben venir en hoja(s) aparte, tamaño oficio, con numerales posicionales para cada componente. Por ejemplo, puede iniciar así: En la figura 1 se ejemplifica el dispositivo lector de tarjetas, el cual, se compone de..."; por último las posibilidades de aplicación "el dispositivo de la invención se aplica en telefonía".

2) Las reivindicaciones allegadas NO definen la supuesta mejora y mezclan el funcionamiento en línea o fuera de ella, arquitecturas no descritas, soporte lógico, etc. Por ejemplo, las reivindicaciones 1 y 2 reclaman unos medios NO novedosos a priori.

Una reivindicación, por lo general se compone de preámbulo y parte caracterizante, ejemplo, "lector de tarjetas con código de barras caracterizado porque se compone de un módulo óptico que... etc.". "2. el lector de la reivindicación 1, caracterizado porque el modulo óptico incluye un par de LEDs (sí esa fuese la composición del módulo)...". "3. el lector de la reivindicación 1 o 2 donde el módulo decodificador incluye (efectúa)...".

3) debido a que tanto la descripción como las reivindicaciones necesitan rèplantearse, de forma que indiquen claramente el aporte del inventor, se deben remplazar el extracto y la tarjeta blanca.

El interesado debe presentar una descripción clara y completa que permita, a un técnico de nivel medio, construir el dispositivo que se desea proteger haciendo énfasis en lo considerado novedoso; dicha descripción debe apoyarse en la(s) figura(s) ilustrativa(s), no solo enumerar los componentes sino indicar su funcionamiento,

21. 00-24.297
51. A63F 3/06 // G07C 15/00
Continuación observaciones técnicas del primer examen formal

las características que deben tener esos componentes, las variables que trabajan, etc., de modo coherente tal que, una persona versada pueda realizarlo.

En síntesis recomendamos revisar detenidamente la solicitud en su totalidad, hacer los replanteamientos necesarios de acuerdo a lo arriba indicado preferiblemente, pero ellos NO deben exceder lo inicialmente anexado.

202004.
examinador

Santa Fe de Bogotá 13 de abril del 2000

FOLIO No. 38

DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES

PRIMER EXAMEN DE FORMA

EXPEDIENTE No. 00-24.297

CONCEPTO TÉCNICO No. : 586.

CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL DE PATENTES: A63F 3/06 **G07C 15/00 //G06F 17/60**

Practicado el examen de acuerdo lo establece el Art. 21 de la Decisión 344, en concordancia con lo dispuesto por el Art. 56 de la mencionada decisión, se determinó que la presente solicitud de ***patente de modelo de utilidad***:

SI ☑ NO ☐	Contiene la identificación correcta del inventor (Art. 8, Art 13-a).
SI ☑ NO ☐	Contiene la identificación correcta del solicitante (Art. 13-a)
SI ☑ NO ☐	Contiene el resumen con el objeto y finalidad de la invención en forma correcta (Art. 13-e)
SI ☑ NO ☐	Contiene el titulo o nombre de la invención en forma correcta (Art. 13-b)
SI ☐ NO ☑	Contiene la descripción clara y completa de la invención (Art. 13-c)
SI ☑ NO ☐	Contiene los dibujos correctos (Art. 14-c junto con el literal d) del Art. 4 del Dto. 117 del 94).
SI ☑ NO ☐	Contiene las unidades de medida en el sistema exigido (Art. 14-c junto con el Dto. 3464 del 26 de diciembre de 1980)
SI ☐ NO ☑	Contiene una o más reivindicaciones, en forma correcta, que precisen la materia para la cual solicita protección mediante la patente (Art. 13-d).
SI ☐ NO ☑	Contiene el extracto de acuerdo con el literal c) del artículo 4 de Dto 117 del 94.
SI ☑ NO ☐	Contiene el arte final del dibujo característico de acuerdo con el literal c) del artículo 4 y el artículo 27 del Dto. 117 del 94.
SI ☐ NO ☑	Contiene la tarjeta de archivo temático (forma P-104) en forma correcta (Art. 14-c junto con el literal b) del Art. 4 del Dto. 117 del 94).
SI ☑ NO ☐	Contiene la tarjeta de archivo de propietarios (forma P-105) en forma correcta (Art. 14-c junto con el literal b) del Art. 4 del Dto. 117 del 94).
SI ☐ NO ☑	***CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE FORMA***

OBSERVACIONES Y OTROS: SI ☑ NO ☐ *Ver hoja(s) anexa(s).*

202004
EXAMINADOR TÉCNICO

Santa Fe de Bogotá, D.C., 13 de abril del 2000.

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

-25
30
2000-04-27
430

EXPEDIENTE 00-024297

AUTO 0975

LA JEFE DE LA DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

DISPONE:

ARTICULO PRIMERO: Reconocer personería al doctor Hernan Restrepo Cardona, como apoderado del solicitante, en los términos y para los efectos del poder conferido.

ARTICULO SEGUNDO: Conforme lo establece el artículo 22 de la Decisión 344 de la Comisión del Acuerdo de Cartagena, en concordancia con lo dispuesto por el artículo 56 de la misma Decisión, requiérese al solicitante para que dentro del plazo de treinta (30) días hábiles, presente respuesta a las observaciones o complemente los antecedentes señalados en el examen de forma.

ARTICULO TERCERO: Notificar por estado el presente auto, advirtiendo que contra el no procede recurso alguno en la vía gubernativa.

NOTIFIQUESE Y CUMPLASE

Dado en Santafé de Bogotá D.C., a los 25 ABR 2000

LA JEFE DE LA DIVISION DE NUEVAS CREACIONES,

ALIX CESPEDES DE VERGEL

NOTIFICADO POR ESTADO

Santafé de Bogotá D.C., 27 ABR 2000 notificado por anotación en estado de esta misma fecha.

VENCIMIENTO NOTIFICACION ESTADO

SOLICITO PRORROGA TERMINO SI____ NO____

VENCIMIENTO TERMINO PRORROGA

Carrera 13 N° 27-00 Pisos 5° y 10°
Conmutador 334 1221-2-3-4
Fax 281 3125
Santafé de Bogotá, D.C. - Colombia