

Clarke, Mod
COLOMB

149 149
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 04-002375- -00005-0000

Fecha: 2008-09-15 14:48:07 Dep: 2020 NULCRLACIONE
Tra: 11 PATENTILII Lvs: 379 HASLNACIONALII
Act: 444 RLSPULSTARLQUE Fphos: 9

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
DIVISION DE NUEVAS CREACIONES
E. S. D.

Re: Expediente No. 04-002.375
Solicitud de patente a nombre de **PROINDUMAR, S.L.**

Yo, DILIA MARIA RODRIGUEZ D'ALEMAN identificada como aparece al pie de mi firma, domiciliada en la Carrera 11 No. 86-53, piso 6, obrando como apoderada de la sociedad **PROINDUMAR, S.L.** domiciliada en Madrid, España, solicitante de la patente de la referencia, en respuesta al oficio No. 9494 notificado por fijación en lista el 18 de julio de 2008, relacionado con el concepto técnico de fondo No. 1854, me permito manifestar:

1. Con fundamento en la facultad que confiere el artículo 34 de la Decisión 486 al solicitante para modificar la solicitud de patente en cualquier momento del trámite, presento junto con este memorial nuevo capítulo reivindicatorio en el cual se realizan las modificaciones más abajo enunciadas.
 - 1.1 Se incluyó en la nueva reivindicación 1 la característica donde se especifica la posición del dispositivo de señalización complementario (6). También, se adicionaron las características del dispositivo de señalización complementario (6), mencionando qué información se visualiza, la cual puede ser un número u otro tipo de figura, que además cambia las condiciones del juego. Además, se incluyeron las especificaciones de las luces (5) y del dispositivo de señalización complementario (6), donde ambos dispositivos funcionan al mismo tiempo y en el área de visión del jugador.

En cuanto a estas modificaciones me permito decir que las mismas no amplían de ninguna manera la materia objeto de la presente solicitud y se realizaron con el ánimo de superar las objeciones de novedad planteadas por el examinador en su concepto técnico.

Para este efecto, me permito acompañar el recibo de pago No. 08 – 71,720 de septiembre 9 de 2008, con el cual queda cubierta la tasa correspondiente a la

148
2 150

Clarke, Modet & C^o
COLOMBIA

modificación de una solicitud de patente en cuanto a su capítulo reivindicatorio.

2. Novedad

El examinador establece en su concepto técnico No. 1854 que las reivindicaciones 1 a 7 de la presente solicitud carecen de novedad a la luz del documento JP 2000116843 (D1).

En este sentido, me permito decir que el artículo 16 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina establece que la invención se considera como nueva cuando no está comprendida en el estado de la técnica. Si de acuerdo con el espíritu de la norma legal indicada, la invención no se considera como nueva si está "comprendida" en el estado de la técnica, dicha norma se está refiriendo, naturalmente, a la totalidad del invento y no a alguno o a algunos de los componentes. Para que la invención pierda su calidad de novedosa, es claro que ella, TODA ELLA, ha de estar contenida en el "conjunto de conocimientos existentes que son aplicables al proceso industrial" como define el estado de la técnica el Tribunal de justicia del Acuerdo de Cartagena (Proceso No. 6-IP-89, sentencia de 31 de octubre de 1989, publicada en Jurisprudencia del Tribunal de Justicia del Acuerdo de Cartagena, Tomo 11, BID-INTAL, Buenos Aires, 1994, página 60).

Esto se conoce como NOVEDAD ABSOLUTA, de conformidad con lo cual para desvirtuar el requisito de novedad de una invención será necesario que lo reivindicado por la invención bajo estudio corresponda de forma total con lo revelado en un documento o anterioridad señalada, conclusión a la que se llega después de un análisis exhaustivo mediante una comparación entre el capítulo reivindicatorio de la invención en estudio y la divulgación de la referencia D1.

Ahora bien, si un determinado elemento, condición o circunstancia de la nueva creación ya hace parte del estado de la técnica no quiere ello decir, desde luego, que la invención deba ser rechazada por carecer del requisito de novedad. No sin razón ha dicho el mencionado Tribunal: "*hay que advertir que toda creación es en cierta forma, producto del estado de la técnica existente, en el sentido de que el inventor ha de tener en cuenta un conjunto de conocimientos técnicos que le permitan crear nuevos procedimientos aplicables a la industria*" (Ibídem, páginas 53 y 54) (el subrayado es nuestro).

Por lo tanto, como mínimo la novedad debe contemplar los siguientes aspectos:

-Que la invención en estudio esté contenida de forma TOTAL y ABSOLUTA en el documento que se menciona como anterioridad o de forma independiente en

Clarke, Modet & C^o

COLOMBIA

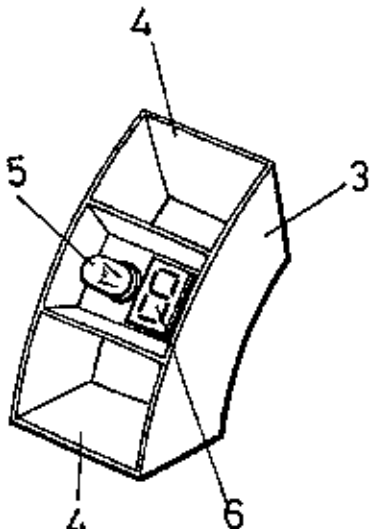
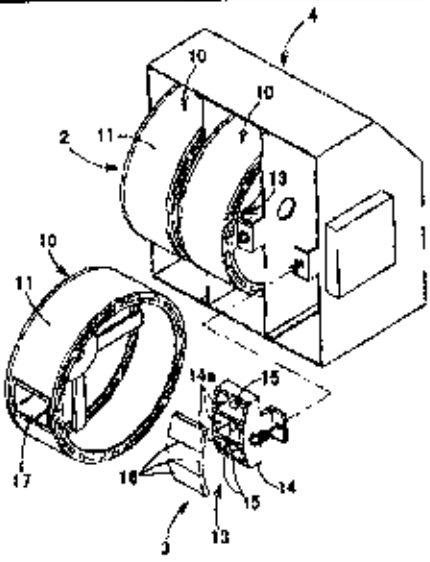
3 151

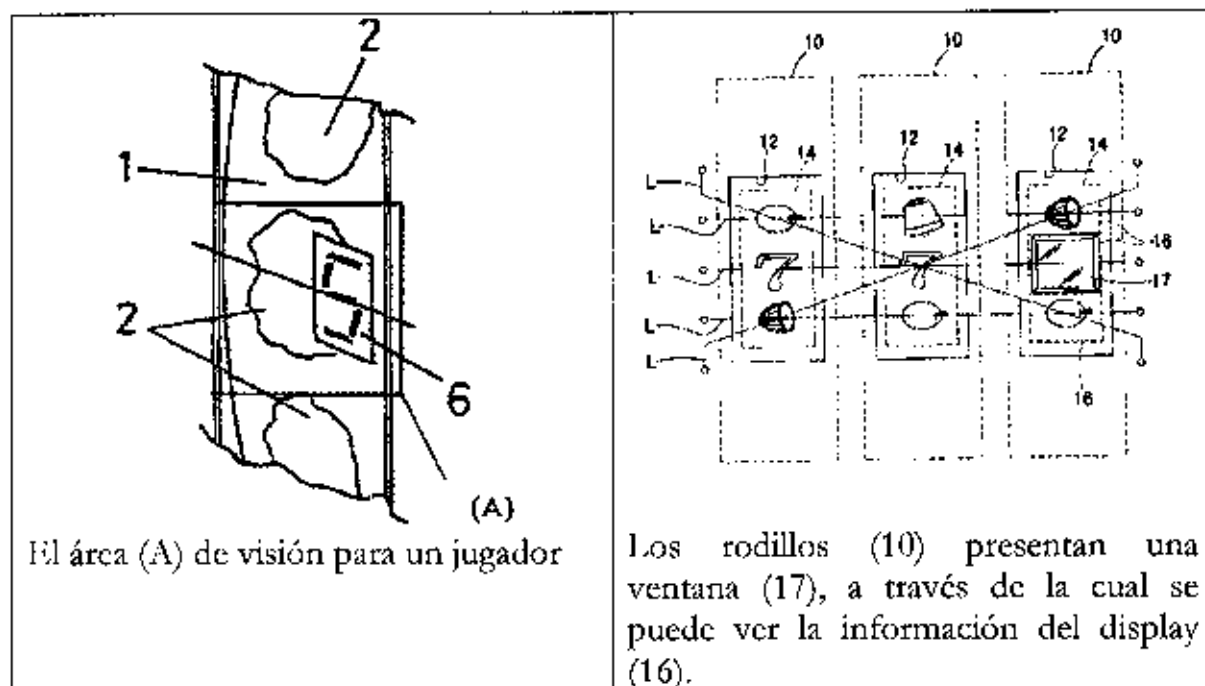
los documentos que se mencionan, si son varios.

-Que la invención en estudio puede partir de conocimientos conocidos, caso en el cual habrá que hacer la comparación no de lo conocido sino de lo inédito y novedoso, teniendo que analizarse el valor agregado que aporta la invención con sus nuevas características al campo técnico al cual pertenece la invención en estudio.

Aplicando lo anterior al caso concreto, para que las razones que aduce ese despacho para desvirtuar la novedad fuesen ciertas, sería forzoso que se demostrara que la invención de mi mandante está comprendida en el estado de la técnica de forma TOTAL, lo cual no sucede como se demostrará a continuación.

Así las cosas, el solicitante presenta a continuación una comparación entre la nueva reivindicación 1 y lo divulgado por D1, con el fin de demostrar la novedad de la presente invención:

Presente invención	Documento D1
 La bombilla (5) y el dispositivo señalizador (6) se encuentran localizados uno al lado del otro, proporcionando información complementaria.	 Las luces o bombillas (15) están ubicadas detrás del display (visualizador) (16), por lo tanto, la información de dicho display (16) sustituye la información de la banda, es decir NO complementa, y por consiguiente, no da más posibilidades de combinaciones ganadoras al jugador.



Teniendo en cuenta la información anterior, una persona versada en la materia puede notar que en la máquina del documento D1, cuando la ventana (17) está en operación, únicamente la información del display (16) puede ser vista a través de dicha ventana (17), lo que quiere decir, en sustitución de la información de la banda del rodillo (10). Caso muy diferente a lo que ocurre en la presente invención, donde se establece que *"dispositivo de señalización complementario (6) localizado al lado de dichas luces (5), de cualquier tipo adecuado, convencional, tal como un exhibidor, el cual suministra información complementaria que es un número o cualquier otro tipo de figura que modifica las condiciones del juego"*, lo cual, como se mencionó anteriormente, permite dar más posibilidades de combinaciones ganadoras al jugador.

Adicionalmente, los rodillos (10) del documento D1 y su respectiva ventana (17), nunca permite ver al mismo tiempo y en la misma zona de visión para el jugador, la información que aparece en el display (visualizador) (16) y la información (símbolos, números, etc.) de la banda del rodillo (10), como sí lo permite la presente invención al tener el dispositivo señalizador (6) ubicado al lado de la bombilla (5).

Así las cosas, es acertado establecer que la nueva reivindicación 1 cumple con el requisito de novedad, toda vez que difiere de las enseñanzas del documento D1, tal y como se estableció en la tabla anterior. Por lo tanto, dicha anterioridad no desvirtúa la NOVEDAD ABSOLUTA de la presente invención, lo que permite declarar que las nuevas reivindicaciones 1 a 7 cumplen cabalmente con el

Clarke, Modet & C^o
COLOMBIA

151
5
153

requisito de novedad establecido por el artículo 16 de la Decisión 486.

En resumen, me permito decir que gracias a las modificaciones expuestas en el punto 1 de este memorial y los argumentos anteriormente mencionados, la presente solicitud cumple cabalmente con el requisito de novedad respecto a la máquina recreacional con un dispositivo exhibidor expuesta en el capítulo reivindicatorio. Por lo tanto, solicito comedidamente a ese despacho se sirva reconocer estos requisitos y conceder el privilegio de patente de invención a la solicitud en estudio.

Señor Superintendente,



DILIA MARIA RODRIGUEZ D'ALEMAN

CC. 41.654.882

TP 20824 CSJ

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 04-002375-00005-0000

NET : 5000

Fecha: 2008-09-15 14:48:07 Dep. 2020 NULLORACIONI
Tm. 11 PATENTE/II Lve 379 PASL NACIONALII
Act 444 RLSPULSIARI QUL Folios 9

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 06 - 71,320
FECHA : OCTUBRE 9 DE 2008

***** DONDE SE ADOPTA *****

DEPOSITANTE	TIPO PASO	BANCO	CUENTA	No. PASO	FECHA PASO	Vr. PASO
CLARKE MOSES Y CA. COLOMBIANOS/ASIA		BANCO DE BOGOTA	062754367	593102	09/09/2008	49,130,000.00

***** C A P I T U L O *****

CAPT. CONCEPTO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1. 50005 01-02 CAMBIO DE RAZONALIDAD Y MODIFICA	12. 740000 Y LEYAS COMERCIALES	100,000.00
	TOTAL :	\$ 100,000.00

SON: DIENTO TRES MIL PESOS

RESPONSABLE : _____

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

P-535

158

REIVINDICACIONES

1. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor, del tipo que incorpora un plato móvil (1) encerrado sobre si mismo que lleva una pluralidad de figuras (2), un plato (1) que es parcialmente visible a través de la pantalla de la maquina que muestra al menos una imagen al final de cada juego que se puede combinar con aquella de los otros exhibidores con el fin de obtener una combinación ganadora de premio, exhibidores en donde detrás del área de la pantalla de la maquina a través de las cuales las figuras (2) son visibles, existe una pantalla reflectiva que tiene espacios que están dimensional y posicionalmente en coincidencia con las figuras visibles (2) sobre el plato móvil (1), al fondo del cual hay luces para mejorar la visualización de dichas figuras (2), caracterizada por que al menos una de dichas luces (5) incorpora un dispositivo de señalización complementario (6) localizado al lado de dichas luces (5), de cualquier tipo adecuado, convencional, tal como un exhibidor, el cual suministra información complementaria que es un número o cualquier otro tipo de figura que modifica las condiciones del juego; ambos dispositivos, luces (5) y dispositivo de señalización (6), suministran al mismo tiempo y en la misma zona o área de visión para un jugador, la información que producen a través del mismo plato móvil (1) cuando es operativo.

2. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el plato móvil (1) que lleva las figuras (2) incorpora un área transparente o menos opaca en correspondencia con cada una de dichas figuras (2) las cuales son formal y dimensionalmente adecuadas para permitir mejor visualización de la información suministrada por el dispositivo de señalización complementario cuando este es operativo.

156

3. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizada porque esta comprende dos ruedas volantes coaxiales (14) y (17) pero con accionamiento independiente, que tiene diámetros ligeramente diferentes, cada uno de los cuales constituye un soporte y medios movilizadores para una banda anular (15-18) que lleva una pluralidad de imágenes uniformemente distribuidas (28-30) que están intercaladas con los sectores transparentes (29-31), de tal forma que después que el tambor doble para y a través de la correspondiente pantalla o ventana exterior, las imágenes de la banda (15-18) que adoptan la posición exterior son visibles y cuando es aplicable y a través de los sectores transparentes (29-31) de esta, las imágenes de la banda (15-18) adoptan la posición interior.

4. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor de acuerdo con la reivindicación 3, caracterizado porque la rueda volante principal (14) esta unida al eje exterior (16) de un motor eléctrico (13) ensamblado en una carcasa de soporte cilíndrico (12) unida a un chasis de soporte (11) para el montaje completo, dicho motor (13) es coaxial con el tambor mientras que en la rueda volante secundaria (17) es ensamblada con libertad rotacional sobre el soporte cilíndrico (12) y recibe el movimiento a través de una corona dentada (22) de un segundo motor (19) que es independiente del motor (13) ensamblado sobre una extensión radial (20) del soporte (12) y cuyo piñón de salida (21) engrana con dicha corona.

5. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor de acuerdo con las reivindicaciones 3 y 4, caracterizada porque el regulador óptico (23) se establece sobre la extensión radial (20) para el motor secundario (19) con el fin de controlar la rueda volante principal (14), mientras el regulador óptico (24) para la rueda

volante secundaria (17) se establece sobre otra extensión radial del soporte cilíndrico.

6. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor de acuerdo con las reivindicaciones 3, 4, y 5, caracterizado porque la banda principal (15) asociada con la rueda volante (14) se puede ubicar adentro o afuera de la banda secundaria (18) asociada con la rueda volante secundaria (17).

7. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor de acuerdo con las reivindicaciones 3, 4, 5, y 6, caracterizada porque la extensión radial (25) que constituye el soporte para la pantalla múltiple (16) que contiene las luces de iluminación (27) están ubicadas opuestas a la extensión (20).

147

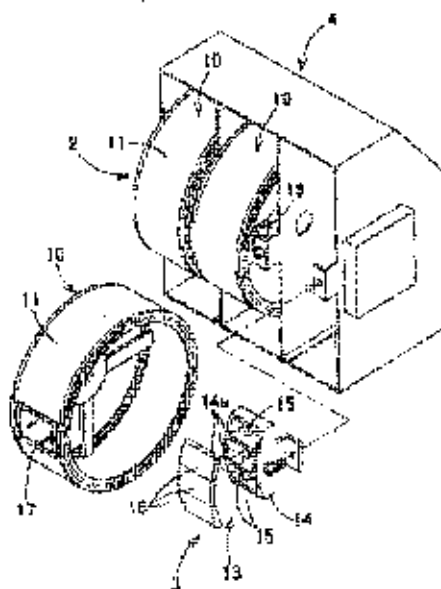
158

GAME MACHINE

Número de patente: JP2000116843 (A)
 Fecha de publicación: 2000-04-25
 Inventor(es): CHIHARA MITSUO
 Solicitante(s): EVER PROSPECT INTERNATL LTD
 Clasificación:
 - Internacional: A63F5/04; A63F7/02; A63F5/04; A63F7/02; (IPC1-7): A63F5/04; A63F7/02
 - europea:
 Número de solicitud: JP19980296806 19981019
 Número(s) de prioridad: JP19980296806 19981019

Resumen de JP 2000116843 (A)

PROBLEM TO BE SOLVED: To improve a game machine capable of providing the variable display movements and improving the interest in a game.
SOLUTION: This game machine comprises a first display means 2 comprising a plurality of rotary drums 10 provided with the identification marks such as the characters, numbers and pictures in the peripheral direction at constant intervals, and variably displaying the identification marks onto a visible effective display zone corresponding to the rotation angle of the rotary drums, and a second display means 3 variably displaying the identification marks on at least one specific display position of at least one rotary drum 10 by a display mechanism different from the first display means. A see-through window 17 is mounted on the specific display position of the rotary drum 10, and a liquid crystal display means having a liquid crystal display panel 18 visible through the see-through window 17, is mounted at the back of the effective display zone.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-116843

(P2000-116843A)

(43) 公開日 平成12年4月25日 (2000.4.25)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード* (参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 1	A 6 3 F 5/04	5 1 1 F 2 C 0 8 8
7/02	3 1 9	7/02	3 1 9

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願平10-296806

(22) 出願日 平成10年10月19日 (1998.10.19)

(71) 出願人 598120104

エヴァー プロスペクト インターナショナル リミテッド

ホンコン, クールーン, チムチャツイ, カントンロード33, ホンコンシティ, チャイナ, タワー 3, 9/F, ユニット 909 A

(72) 発明者 千原 光雄

東京都千代田区九段北一丁目9番14-302号

(74) 代理人 100074561

弁理士 柳野 隆生

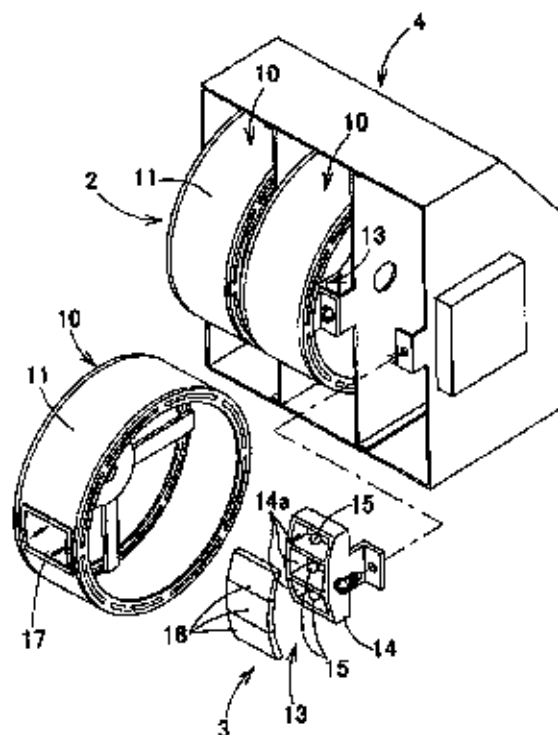
Fターム (参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 EB56 EB58 EB60

(54) 【発明の名称】 遊戯機

(57) 【要約】

【課題】 表示動作に変化を持たせ、遊戯の興趣を向上し得る遊戯機を提供する。

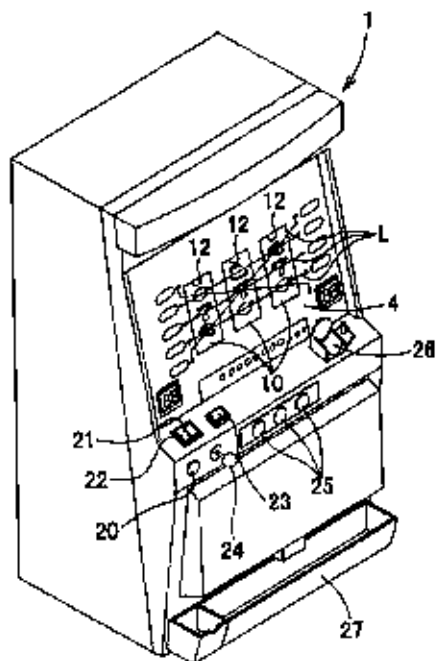
【解決手段】 円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を付した複数の回転ドラム10を有し、視認可能な有効表示領域に回転ドラム10の回転角度に応じて識別記号を可変表示する第1表示手段2と、少なくとも1つの回転ドラム10の少なくとも1つの特定表示部位における識別記号を第1表示手段2とは異なる表示機構で可変表示する第2表示手段3とを備えた。回転ドラム10の特定表示部位に透視窓17を設け、第2表示手段3として、有効表示領域の後方に透視窓17を通して視認可能な液晶表示パネル16を有する液晶表示手段を設けた。



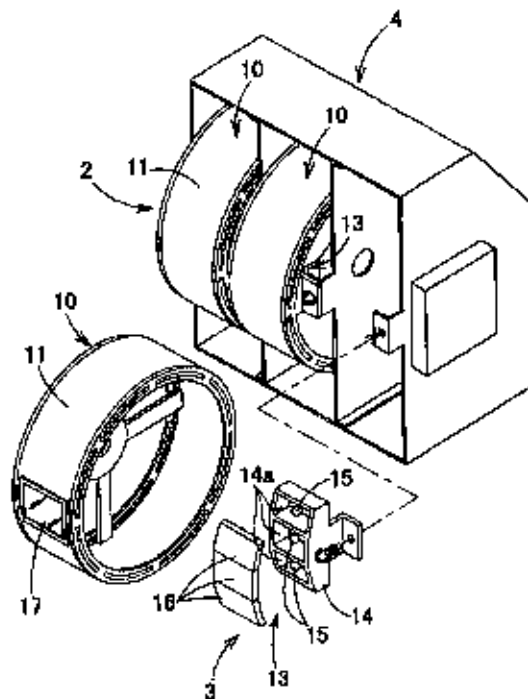
(6) 000-116843 (P2000--43

3 B 第2表示手段 45 補助回転ド ラム

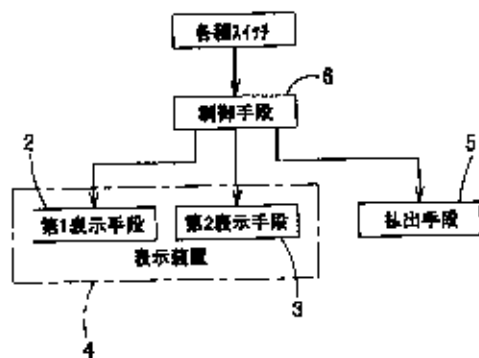
【図1】



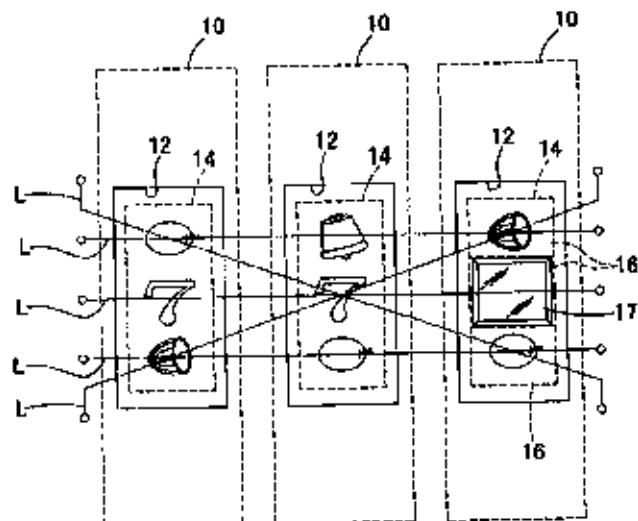
【図2】



【図3】

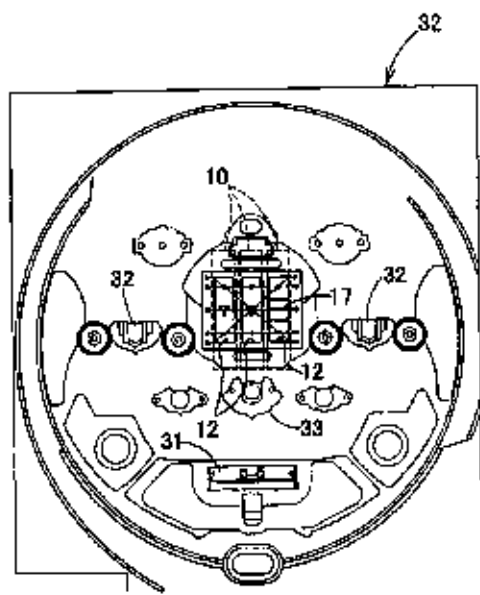


【図4】

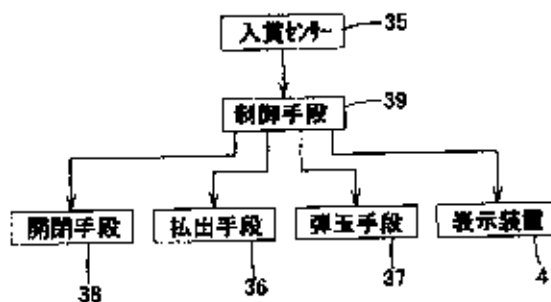


(7) 000-116843 (P2000-贈与)

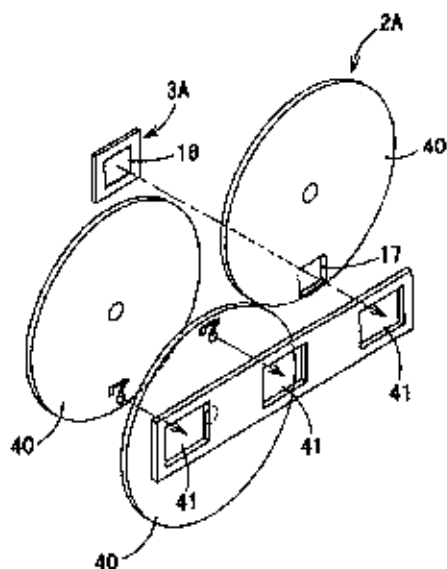
【図5】



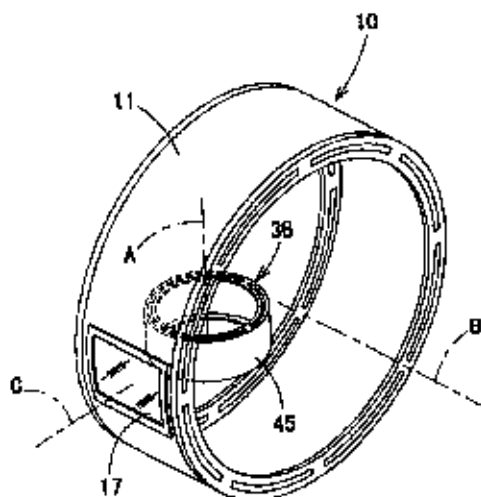
【図6】



【図7】



【図8】



【手続補正書】

【提出日】平成11年8月30日(1999.8.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】遊戯機

【特許請求の範囲】

【請求項1】 円周方向に一定間隔おきに文字や数字や絵柄などの識別記号を付した複数の回転ドラムを有し、視認可能な有効表示領域に回転ドラムの回転角度に応じて識別記号を可変表示する第1表示手段と、少なくとも1つの回転ドラムの少なくとも1つの特定表示部位における識別記号を第1表示手段とは異なる表示機構で可変表示する第2表示手段であって、回転ドラムの特定表示部位に透視窓を設け、有効表示領域の後方に

(12) UK Patent Application (19) GB (11) 2 137 392 A

(43) Application published 3 Oct 1984

(21) Application No 8303492

(22) Date of filing 8 Feb 1983

(71) Applicant
JPM (Automatic Machines) Ltd. (United Kingdom),
Hadfield Road, Lackwith Trading Estate, Cardiff,
South Glamorgan CF1 8AQ

(72) Inventors
Roy Pressland,
Ronald Arthur Watts

(74) Agent and/or Address for Service
Wynne-Jones Laine & James,
33 St. Mary Street, Cardiff CF1 2AB

(51) INT CL³
G07F 17/34

(52) Domestic classification
G4V 118 AA
U1S 1174 G4V

(56) Documents cited
GB 1591623 GB 1359852
GB 1428157 GB 1237010
GB 1420638 GB A 2119989

(58) Field of search
G4V

(54) Gaming or amusement-with-prizes machines

(57) The machine has a main display matrix (5) of symbols, preferably numbers, and a random selector device (10,11) similar to the reels of a fruit machine. When played, numbers selected by this device are illuminated on the matrix, and if they are in certain combinations such as rows, columns or diagonals, a prize is won. The machine further provides player-operable means (20) for altering the main matrix before the random selection is completed, such as by rotating sub-matrices, to improve the chances of a win. There can be separate but smaller subsidiary matrices (7) which may come into similar play on a random basis, and another feature (21) may occasionally allow symbols illuminated in one game to be held over to the next one.

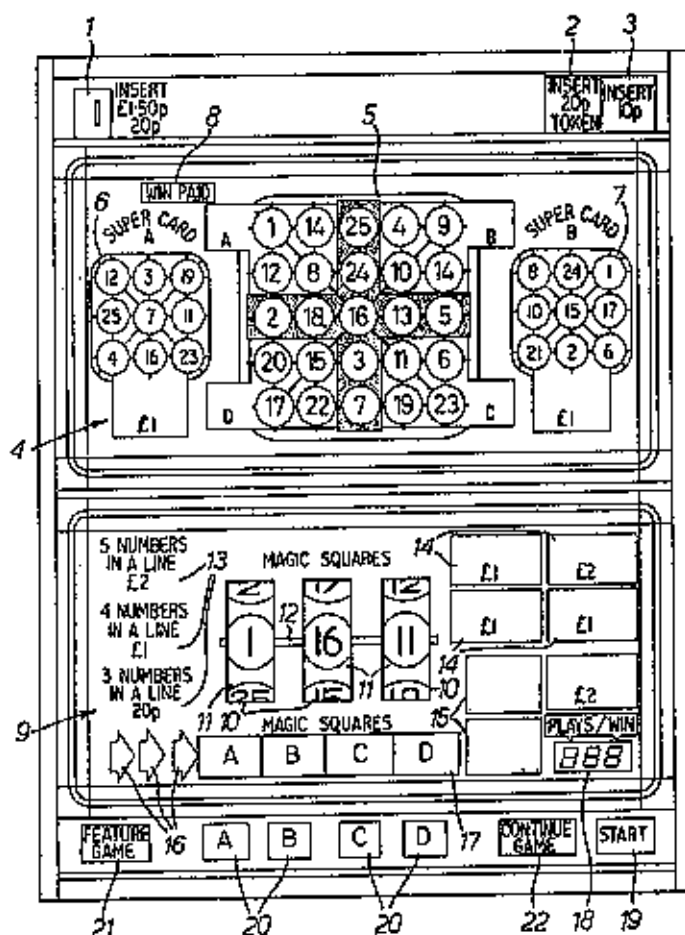


Fig. 1.

163

1/2

2137392

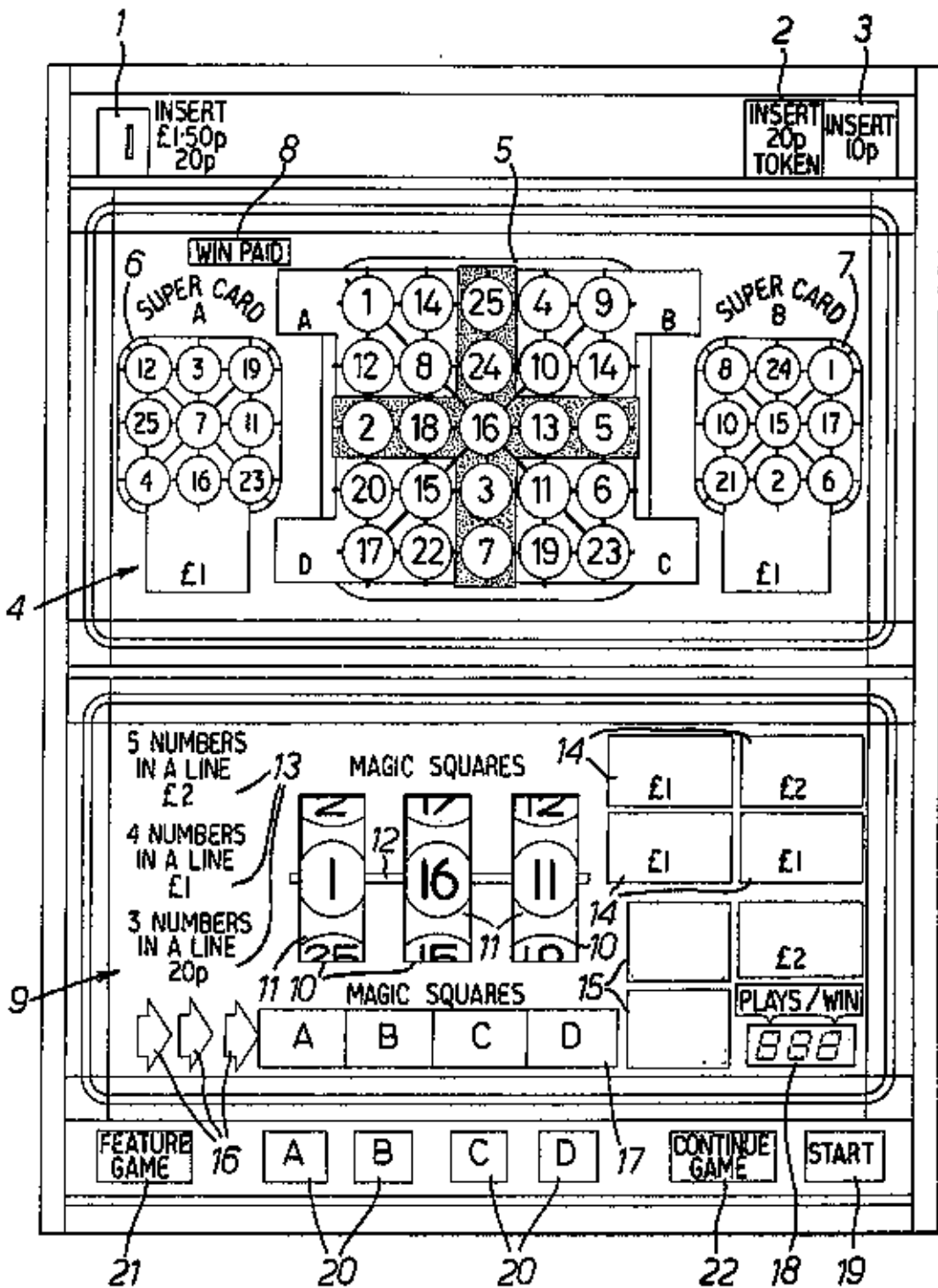


Fig. 1.

SPECIFICATION

Improvements relating to gaming or amusement-with-prizes machines

5 This invention relates to gaming or amusement-with-prizes machines.

Various machines have been developed for individuals to play Bingo, and some of these are based on conventional fruit machines where reels spin and stop to give a line of symbols. As well as considering this line for a prize, there is a secondary display in the form of a Bingo card on which certain symbols can be illuminated. If they turn up on the reels they are transferred to this display to build up a line of numbers and so generate a prize.

It is the aim of this invention to provide a machine based on the general idea of Bingo but which offers considerable variety and speedy play.

10 According to the present invention there is provided a gaming or amusement-with-prizes machine comprising a random symbol generator for producing a plurality of symbols at each play, a display with the symbols set out in formation, means for distinguishing in the formation symbols selected by the generator, means for awarding a prize if the distinguished symbols combine in particular sub-
25 formations, and means for varying the formation whereby different and possibly prize-winning sub-formations can be achieved.

30 Preferably, the varying means is randomly enabled during the symbol generation. Thus, the player will see one or more symbols being distinguished on the formation, which he may then be able to adjust before all the symbols are selected. Generally, it will not be permitted to make any alteration after all the symbols have been generated and transferred to the display.

Conveniently, the formation will be a matrix of rows and columns, and the symbols may simply be numbers, for example 1 to 25 in a 5 x 5 array. The sub-formations may be straight lines in rows, columns or diagonals of the matrix. There may be graduated prizes, with a small one for 3 symbols in a line, for example, and progressively bigger prizes for 4 or 5 in a line. There could be a smaller or bigger matrix than 5 x 5, and it does not have to be square.

The variation of the formation may be by adjustment of sub-matrices. For example, one or more 2 x 2 squares could be altered by their symbols being indexed around one or more steps in either direction. Each step would transform a 2-symbol row into a column and vice-versa. The number of sub-matrices that are adjustable may also be a matter of
55 random selection.

If the feature does become available, the player may be given the option of not availing himself of it. Thus, he may elect to leave the matrix unchanged and allow the random signal generation to continue.

60 The machine may have further features, also made available on a random basis. For example, certain prizes may be increased above the normal; and certain sub-formations that do not normally win prizes may generate them. For instance, the symbols at the corners of the matrix, if simultaneously
65 distinguished, may not normally win a prize, but occasionally the machine may determine that they will do so.

There may also be one or more subsidiary displays, preferably in the form of smaller matrices, with symbols that can be individually distinguished. However, they will only come into play when they are randomly enabled. Again, the object will be to achieve a line.

70 Another feature occasionally available may be the holding of symbols on the display from the previous game and having further random generation to add to them, but not necessarily as many symbols again. The adjustment of sub-formations will then preferably be disabled.

75 The symbol generation may be from reels similar to those of a conventional fruit machine. Normally there will be three or four such reels, with numbers around their periphery rather than fruit symbols. In order to have any chance of completing a full line in a 5 x 5 matrix, they will spin twice, the second spin being automatic after the first one. It will be preferred to allow the main feature only after the first spin, and after the first reel of the second spin has
80 stopped. The feature may then be permitted when four numbers are known, or it may be delayed further until the next reel has stopped and five numbers are known.

For a better understanding of the invention, one embodiment will now be described, by way of example, with reference to the accompanying drawings, in which:
85 Figure 1 is a face view of the display of an amusement-with-prizes machine, and
Figure 2 shows diagrammatically various devices for adjusting the display of the machine.

The machine is coin or token operated, and at the top of the display there are slots 1, 2 and 3 for various forms of payment. Below this, there is an upper panel 4 with a central main "card" 5 and two subsidiary cards 6 and 7 at each side. The main card is a 5 x 5 matrix of numbers 1 to 25 arranged in random fashion. Each number can be back-lit by a respective lamp behind the panel, and some have particular colours, for example one group is yellow, while another group is red. These groups may be lines, squares or other combinations (not necessarily regular) of numbers. The centre row and centre column remain fixed but the 2 x 2 squares in each corner, labelled A, B, C & D are adjustable as described below. The cards 6 and 7 are static, and their numbers can also be individually illuminated by lamps behind the panel. This panel 4 also has a "win-paid" indicator 8 which lights up or flashes
100 when a win is achieved and paid out.

A lower panel 9 has three windows 10 in which portions of reels 11 show, arranged in fruit machine fashion. Around the periphery of each reel is printed in sequence of numbers 1 to 25. In play, the reels spin and stop, and the numbers then showing on the centre line 12 are correspondingly illuminated on the card 5.

To the left of the windows 10 there are legends 13 showing standard wins, while to the right there are labels 14 for indicating various randomly available
130

features. They require no action on the part of the player, but merely announce, for example by a flashing back-light, the availability of certain prizes if various combinations appear on the card 5. There

5 are two other labels 15 with this group and when the main feature is available, one or other of them lights up permanently after alternate flashing. They instruct the player to take action (if he wishes) before either the fifth or sixth reels stop. The reels have two
10 successive spins as mentioned above and for convenience we regard the reels operating for the second time as the fourth, fifth and sixth reels. Below the windows 10 there is a sequence of arrows 16 pointing to divided strip 17 marked A, B, C & D
15 whose partial or complete illumination indicates the availability of adjustment of the respective squares A, B, C & D on the card 5. In the lower right-hand corner of the panel 9 there is an LED display 18 which shows the credit available.

20 Along the bottom there are buttons for operating the machine when it is in credit. There is a start button 19 and a group of buttons 20 labelled A, B, C & D by which the corresponding squares can be selected. A button 21 is pressed if a secondary
25 feature game (to be described) is available and the player wants to take advantage of it, while a further button 22 enables the player to allow the reels to spin to a stop without taking advantage of adjustment of the squares A, B, C & D.

30 To play a game, the machine is put in credit and the start button 19 is pressed. The reels 11 spin and come to a stop in sequence. The numbers showing on the line 12 are illuminated on the card 5 and on the cards 6 and 7 if the latter have come into play on
35 a random basis. One or other, or possibly both, will then be illuminated or otherwise shown as being active. The reels automatically start to spin again and the first reel on the left stops. Its displayed number is illuminated on the card 5, and possibly on
40 cards 6 and 7 if available. If the main feature (the adjustment of squares) is not available, the other two reels spin on and then stop, and their numbers are likewise picked out on the card 5 and possibly on the cards 6 and 7. If there are three or more numbers
45 in a straight line there will be a prize, the amounts being indicated on the panel 9. It is possible to have more than one line, and the prizes will be cumulative.

If the main feature is available, this is signalled to
50 the player after the fourth reel has stopped. One or other of the labels 15 will then be illuminated giving the player the opportunity to press one or more of the buttons 20. He may have to do this before the fifth reel stops, or before the sixth reel. Also, not all
55 the segments of the strip 17 will necessarily be effective. However, when any of them is enabled the player can juggle the numbers by shifting those in the appropriate 2 x 2 square. When the associated button 20 is pressed, the numbers will index around
60 one step. The machine may allow two or more such steps. For example, if the first reel spin has produced the numbers 16, 11 and 23, and the fourth reel has produced the number 14, then if the feature becomes available the player will press the button 20A to
65 shift 14 down on to the diagonal and so achieve four

in a line. The fifth and sixth reels may give him the number 12 further to increase his win.

If, however, the main feature is available and the card 5 promises a satisfactory prize without alteration of any of the squares A, B, C or D, the player may
70 opt to let the reels spin on. If he does nothing they will eventually time out and stop. But this can be accelerated by the player pressing button 22, which tells the machine that the feature is not required and
75 the reels can stop almost immediately.

The feature game button 21 is also randomly active. When it is, and if the player presses it, the main feature is disabled, but the numbers on the cards 5, 6 and 7 from the previous game will stay lit.
80 When the game is played, the reels 11 spin once only, and the numbers that appear on the line 12 are illuminated on the card(s). This, of course, substantially increases the chances of a win.

Figure 2 shows diagrammatically various devices
85 by which "magic squares" A, B, C and D can be adjusted. In each of the first three cases there is a main rotary member 23 with an axis central of the respective square and which is rotated by a stepper motor (not shown) under the control of the
90 machine's electronic system. This can position the member 23 accurately using the system described in our British Patent No. 1,550,732.

In Figure 2(a) the numbers are on translucent discs
95 24 at the ends of four arms of a spider-like member 23. Each disc is centrally pivoted and biased by a weight 25 so that the number on the disc remains upright, although it may oscillate a bit when the member 23 is rotated. There will be permanent
100 back-lights behind each stopped disc position, and when the member 23 is rotated, the lights will be extinguished and lit in corresponding cyclic fashion to follow that rotation and keep the same number or numbers illuminated at the next stopped position.

In Figure 2(b) the member 23 is again a four-armed
105 spider and at the end of each arm there is a gear wheel 26 of translucent plastics material. These form planets which mesh with a central fixed sun gear 27. The gear ratio is such that when the member 23 is rotated through 90°, each planet
110 completes a whole revolution so that a number inscribed on it capsizes and returns to the upright position. Back-lights as described above, behind the stopped positions, will show through the gears 26 to illuminate selected numbers.

115 A similar idea is shown in Figure 2(c) where instead of meshing with a central sun gear, the gear wheels 26 mesh with an internally toothed annulus 28.

To avoid having the gears on arms which partially
120 interrupt the back-lighting, the arrangement of Figure 2(d) may be adopted. This is similar to an epicyclic gear train with a sun 29, planets 30 and an annulus 31. The translucent, numbered planets
125 "float" between the sun and annulus, and one of the latter two is kept fixed while the other is rotated. This causes the planets to move around, and with a suitable gear ratio the numbers will return to an upright position at every quarter.

165 184

166

**SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES**

2020

Bogotá, D.C.,

Abogado

✓ DILIA MARIA RODRIGUEZ D ALEMAN

ASUNTO

Radicación 0402375

Trámite 011

Evento 379

Actuación 430

Oficio 9688

Folios 13

Patente de Invención

☒

Patente de Modelo de Utilidad

☐

Vía Nacional

☐

Vía PCT (fase nacional)

☒

Cap. I

☐

Cap. II

☒

No. Sol. Internacional

PCT/ES02/00288

Fecha de Presentación Internal.

Junio 12 de 2002

Como resultado del examen de fondo, realizado con fundamento en el artículo 45 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se le comunica:

1. Documentos estudiados

Descripción:

Folios: 58 a 73

Reivindicaciones:

Folios: 153 a 155

Dibujos:

Folios: 32 a 37

Prioridad:

Folios: 4 a 37

Julio 16 de 2001. ESPAÑA U200101830

2. Objeto de la invención

- Título de la solicitud: "VISOR CON DISPLAY Y DOBLE TAMBOR PARA MAQUINAS RECREATIVAS" (folio 5).
- Objeto de la invención: la solicitud tiene que ver con un dispositivo para ruletas y tambores para maquinas del tipo que muestra imágenes o figuras sobre una pantalla y de acuerdo a la combinación de dichas imágenes la persona recibe un premio en efectivo.

Según el autor el objeto de la invención es lograr que dicho exhibidor, en conjunto con su exhibición pueda mostrar secuencialmente las figuras que participan en el juego, puedan dar información complementaria en tiempos determinados. Pretende incrementar las posibilidades de juego aumentando el

numero de figuras que pueden ser vistas a través de la pantalla de la maquina en un momento determinado.

Para hacerlo así, se prevén específicamente dos soluciones con diferentes niveles de complejidad estructural que consecuentemente también generan dos niveles diferentes de servicios. La mas simple consiste en un dispositivo de señalización óptico en la cavidad de al menos uno de los espacios definidos en dicha pantalla reflectiva acompañado con luz convencional, el plato lleva la figura inmóvil es generalmente traslucido con un alto grado de opacidad con el fin de de ocultar el mecanismo establecido detrás de este. Aquí solo es posible incorporar un máximo de tres imágenes complementarias al sistema. En el segundo caso el exhibidor ha sido provisto con dos ruedas volantes, sostenidas por bandas que llevan imágenes flexibles respectivas, concretamente se establece una rueda volante principal y una rueda volante secundaria, ambas están ubicadas coaxialmente en un chasis común, es decir rotan en el mismo eje. La rueda volante principal mueve la banda anular que contiene una serie de figuras objeto de múltiples combinaciones así como también una de varios espacios o áreas transparentes que reemplazan varias figuras. La rueda volante secundaria se puede ensamblar con su banda anular secundaria rotando afuera o adentro de la banda anular principal de acuerdo con las necesidades del juego.

- El objeto de esta invención se clasifico como **G07F17/34; G07F17/32** según la Clasificación Internacional de Patentes (IPC.).

3. De la solicitud de Patente

3.1. Reivindicaciones (artículo 30 D 486)

Después de realizar el estudio completo de la solicitud, se hacen las siguientes observaciones a este capítulo:

- No se aceptan dentro de las reivindicaciones ventajas, resultados o efectos a alcanzar, por lo tanto, se sugiere al solicitante eliminar las siguientes expresiones: "que muestra al menos una imagen al final de cada juego que se puede combinar con aquella de los otros exhibidores con el fin de obtener una combinación ganadora de premio", "suministran al mismo tiempo y en la misma zona o área de visión para un jugador, la información que producen a través del mismo plato móvil (1) cuando es operativo". Por lo anterior, el contenido de ellas no será tenido en cuenta en el examen de patentabilidad. Adicionalmente eliminar y no incluir términos imprecisos como. "al menos", "por lo menos", "alrededor" etc.
- Según el Artículo 15 inciso d) no se consideran invenciones juegos o actividades económico-comerciales. Por lo tanto, se sugiere al solicitante eliminar del capítulo reivindicatorio las siguientes expresiones: "que muestra al menos una imagen al final de cada juego que se puede combinar", "que modifica las condiciones del juego". Por lo anterior, el contenido de ellas no será tenido en cuenta en el examen de patentabilidad.

4. Determinación del Estado de la Técnica

Teniendo en cuenta que la fecha de prioridad reivindicada es Julio 16 de 2001, se encontró el siguiente documento relevante:

Nº	Documento	Título	Fecha de publicación*
D1	JP2000116843	GAME MACHINE	25-04-25

5. Análisis de patentabilidad (artículo 14 D486)

5.1 Novedad (artículo 16 D486)

De acuerdo con la definición de novedad del Artículo 16 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina y basándonos en el objeto de la invención se realizó el siguiente análisis:

Al comparar elemento por elemento de la invención tal como está definido en la reivindicación uno (1), con el documento D1, encontramos que el mencionado documento revela todos los elementos y las características de dicha reivindicación. Donde D1 contiene:

<i>Reivindicación uno (1, folio 153)</i>	<i>Documento D1</i>
1. Máquina recreacional con un dispositivo exhibidor, del tipo que incorpora un plato móvil (1) encerrado sobre si mismo que lleva una pluralidad de figuras (2), un plato (1) que es parcialmente visible a través de la pantalla de la máquina.	SI Elementos 10, 11, 17 figura 2; ver resaltes folio 138.
2. Exhibidores en donde detrás del área de la pantalla de la máquina a través de las cuales las figuras (2) son visibles, existe una pantalla reflectiva que tiene espacios que están dimensional y posicionalmente en coincidencia con las figuras visibles (2) sobre el plato móvil (1), al fondo del cual hay luces para mejorar la visualización de dichas figuras (2).	SI Elementos 11, 10 figura 2; ver resaltes folio 138.
3. Caracterizada por que al menos una de dichas luces (5) incorpora un dispositivo de señalización complementario (6) localizado al lado de dichas luces (5), de cualquier tipo adecuado. Que es un numero o cualquier otro tipo de figura.	NO Posee dispositivo de señalización al lado de las luces.

La diferencia entre la solicitud y D1 radica en que la anterioridad no contiene un dispositivo de señalización complementario ubicado al lado de las luces

De la tabla anterior se puede deducir que la solicitud tal como fue definida en la reivindicación independiente uno (1) es nueva y que las reivindicaciones 1-7 (folios 153 a 155) cumplirían con lo estipulado en el artículo 16 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad

5.2 Nivel Inventivo (artículo 18 D486)

Continuando con el estudio de patentabilidad, la reivindicación independiente uno (1) define un dispositivo de señalización (6) complementario ubicado al lado de las luces (5). La utilización de números como figuras en los platos móviles de máquinas recreacionales es revelado por el documento D2 que demuestra y sugiere diferentes figuras para combinación dentro de este tipo de máquinas, incluyendo números (Ver en D2. Elementos 11, 17, 20, 5-7 figura 1). El documento D2 adicionalmente revela la utilización de sistemas de señalización idénticos al revelado en la solicitud ubicados dentro del tablero de la máquina y utilizados para llevar el conteo de la misma (Ver en D2. Elemento 18 figura 1)

Así las cosas, las reivindicaciones 1-7 se verían afectadas por nivel inventivo ya que no resultaría difícil para un experto en la materia modificar la invención propuesta por D1 incluyendo dispositivos de señalización de diferentes figuras (números y letras) como las reveladas por D2 junto a las figuras de D1, logrando así diferentes posibilidades y combinaciones que modifican las condiciones del juego. Hecho que no constituye un resultado sorprendente e inesperado y que por el contrario se ubica en el desarrollo normal de la tecnología. El análisis anterior permitiría afirmar que la presente solicitud no cumpliría con lo estipulado en el artículo 18 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina de Naciones.

6. Conclusión:

Los requisitos de patentabilidad de la presente solicitud se encuentran afectados así:

Nº	Documento Nº	Reivindicaciones afectadas	Requisito que afecta
D1	JP2000116843	1-7	NOVEDAD
D2	GB2137392	1-7	NIVEL INVENTIVO

- Se sugiere al solicitante tener en cuenta las observaciones hechas en el numeral tres (3) y REALIZAR EL CAMBIO DE MODALIDAD DE PATENTE DE INVENCION A PATENTE DE MODELO DE UTILIDAD, debido a que la presente solicitud no cumpliría con el requisito de nivel inventivo

En cumplimiento del artículo 45 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se le indica que debe dar respuesta dentro del término de sesenta (60) días contados a partir de la fecha de notificación de la presente comunicación. En caso de no dar respuesta al presente requerimiento, o si a pesar de la respuesta subsistieran los impedimentos para la concesión, se denegará la patente.

170

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 5.2, literal e), del capítulo quinto del título primero de la Circular Única N° 10 de 2001.


ALIX CARMENZA CÉSPEDES DE VERGEL
Jefe de División de Nuevas Creaciones

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista, de fecha
28 JUL 2009

CONCEPTO TÉCNICO No. 2864	EXAMINADOR TÉCNICO Código No.202086
----------------------------------	---