



No. 05-109679- -00003-0000

Fecha: 2007-07-31 12:09:50 Dep. 2020 NUECREACIONES
Tra. 2 PATENTES Eve: 1 REGDEPOSITO
Act. 400 OPOSIOBSERVTER Folios: 141

FORMULARIO ÚNICO DE OPOSICIÓN
2000-12

OPOSICIÓN A:

- | | |
|---|---|
| ☒ Patente de Invención | ☐ Marca Colectiva |
| ☐ Patente de Modelo de Utilidad | ☐ Marca de Certificación |
| ☐ Diseño Industrial | ☐ Lema Comercial |
| ☐ Esquema de Trazado para Circuitos Integrados | |
| ☐ Marcas de Productos o Servicios | |

**SOLICITUD
PUBLICADA**

Número del expediente: 05-109.679

Solicitante: ARUZE CORP

Apoderado: JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

Título de la nueva creación o denominación del signo: MAQUINA DE
JUEGO DE RULETA

Caceta: 575 del 30 de abril de 2007

OPOSICIÓN PRESENTADA POR:

OPOSITOR	Nombre: HEAL TECHNOLOGY S.A.C.	IDENTIFICACIÓN
	Dirección: Calle de los Negocios No. 424 Surquillo	C.C. ☐ NIT ☐ C.E. ☐ Otro ☐
	Teléfono: E-mail: Fax: Domicilio: Lima - Perú	Número:
REPRESENTANTE O APODERADO (74)	Nombre: Ernesto Rengifo García Dirección: Calle 70 No. 4-30 Teléfono: 2118014 E-mail: <u>ernesto@garridorengifo.com</u> Fax: 2358734 Domicilio: Bogotá - Colombia	IDENTIFICACIÓN C.C. ☒ NIT ☐ C.E. ☐ Otro ☐ Número: <u>14.232.210 T.P. 49467</u>

FUNDAMENTOS DE LA OPOSICIÓN:

Nuestra oposición tiene como fundamento normativo la Decisión 486 de 2000, la cual, de manera específica en los artículos 14, 16 y 18, señala lo siguiente:

"Artículo. 14. Los países miembros otorgarán patentes para las invenciones, sean de producto o de procedimiento, en todos los campos de la tecnología, siempre que sean nuevas, tengan nivel inventivo y sean susceptibles de aplicación industrial."

Artículo 16. Una invención se considerará nueva cuando no está comprendida en el estado de la técnica. El estado de la técnica comprenderá todo lo que haya sido accesible al público por una descripción escrita u oral, utilización, comercialización o cualquier otro medio antes de la fecha de presentación de la solicitud de patente o, en su caso, de la prioridad reconocida (...).

Artículo 18. Se considerará que una invención tiene nivel inventivo, si para una persona del oficio normalmente versada en la materia técnica correspondiente, esa invención no hubiese resultado obvia ni se hubiese derivado de manera evidente del estado de la técnica." (Subrayas fuera de texto).

Justificación:

HECHOS

1. La sociedad **ARUZE CORP** presentó solicitud de registro de la patente de invención titulada **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA**, la cual se encuentra en trámite de registro bajo el número de solicitud 05 109.679.
2. La solicitud de la patente de invención **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA** fue publicada en la Gaceta de Propiedad Industrial número 575 de 30 de abril de 2007, bajo el número de publicación 50.
3. La invención que se pretende patentar no cumple con los requisitos de patentabilidad establecidos en la ley de propiedad industrial, como lo son, la novedad y el nivel inventivo, lo cual implica que su registro como patente de invención no resulta procedente.

FUNDAMENTO DE LA PRESENTE OPOSICIÓN

Las siguientes razones constituyen el sustrato de los supuestos normativos citados con anterioridad:

I. Legítimo interés para presentar la presente oposición:

De acuerdo con el artículo 42 de la Decisión 486 de 2000, quien tenga legítimo interés puede oponerse a la solicitud de una patente de invención con el fin de desvirtuar su patentabilidad. Se persigue con ello, además de apoyar la labor de la administración en el examen de patentabilidad del producto, no permitir la vulneración y el menoscabo de los derechos de quienes tienen intereses directamente relacionados con el producto o procedimiento que se pretende patentar.

La sociedad **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.** es una empresa que viene produciendo y desarrollando Ruletas Electromecánicas con tecnología de punta para la industria del entretenimiento en el mercado mundial. Actualmente son reconocidas por su constante innovación tecnológica y por su afán de mantener en cada uno de sus diseños las características de una mesa de ruleta tradicional, combinando las bondades de la tecnología de hoy con las líneas, elementos y características propias de siempre.

268

268

Además de su actividad empresarial, para demostrar el legítimo interés que posee la sociedad **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.**, resulta indispensable referirse a los títulos de propiedad industrial que posee nuestra representada, los cuales, además de probar su interés en el presente asunto, también demuestran que la falta de novedad de la "**MAQUINA DE JUEGO DE RULETA**", lo que implica la imposibilidad de ser protegida mediante una patente de invención, como lo persigue el solicitante. Los derechos referidos anteriormente son los siguientes:

1. DISEÑOS INDUSTRIALES

- MESA DE JUEGO HT6 - 97. Expediente No. 04 109.751
- MESA DE JUEGO FUTURE GENERATION. Expediente No. 04 109.758
- MESA DE JUEGO FUTURE GENERATION PLUS. Expediente No. 04 109.757
- MESA DE JUEGO L P. Expediente No. 04 109.753
- MESA DE JUEGO PLAYERS FUTURE GENERATION PLUS. Expediente No. 04 109.749

Pese a que el diseño industrial corresponde a la apariencia particular de un producto y en efecto la protección recae directamente en los elementos y características de forma del diseño, se debe tener presente que los derechos intelectuales se relacionan entre si y existe una conexidad entre ellos que permite su estudio conjunto y, en consecuencia, la posibilidad de oponerse al registro de signos, creaciones e inventos que lesionen injustificadamente los intereses de los solicitantes. Además, dichos diseños industriales representan productos que han estado en el mercado con anterioridad a la fecha de prioridad señalada en la solicitud de registro del supuesto invento, esto es agosto de 2004, y que, tal como se probará con la presente oposición, su creación, desarrollo y explotación se ha llevado a cabo ya hace más de una década.

2. MARCAS

- PLAYERS' GENERATION PLUS HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299230
- FUTURE GENERATION PLUS HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299231
- FUTURE GENERATION HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299229
- LP HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299232
- HT6 - 97 HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299217

Estas marcas fueron registradas con el fin de identificar y distinguir productos de la clase 28 de la clasificación internacional de Niza, correspondientes a *juegos, juguetes; artículos de gimnasia y de deporte no comprendidos en otras clases; decoraciones para árboles de navidad.*

3. DERECHOS DE AUTOR

La sociedad **HEAL TECHNOLOGY** también es titular de los derechos patrimoniales de los siguientes programas de software:

- RULETA ELECTROMECANICA FUTURE GENERATION PLUS CON POZO ACUMULADO.
- RULETA ELECTROMECANICA PLAYERS' GENERATION PLUS CON POZO ACUMULADO.

Como se señala en el registro realizado ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor, estos programas poseen un pozo acumulado y permiten el funcionamiento de una ruleta para casino.

En ese orden de ideas y al señalar las obras, signos distintivos y nuevas creaciones de las cuales es titular la sociedad **HEAL TECHNOLOGY**, se demuestra su legítimo interés para

269 4

oponerse al registro de la patente de invención "MAQUINA DE JUEGO DE RULETA" solicitada por la sociedad ARUZE CORP, y que se refiere de manera directa a las ruletas utilizadas por mi representada para el desarrollo de su actividad económica y empresarial. El objeto social de HEAL TECHNOLOGY S.A.C. se refiere específicamente al sector de la industria de los juegos de azar y a su asesoría técnica.

Como consecuencia de lo anterior, el objetivo principal de la presente oposición es desvirtuar la patentabilidad del invento, teniendo como fundamento la regulación en materia de patentes, según la cual, la novedad y el nivel inventivo se reconoce como requisitos indispensables para otorgar el derecho de patente a determinada invención.

II. Concepto de invención

Teniendo en cuenta que la invención o invento es el objeto de protección de las patentes, resulta necesario resaltar las diferentes consideraciones que se tienen al respecto.

El Tribunal Andino, por su parte, considera como invenciones *"todos aquellos nuevos productos o procedimientos que, como consecuencia de la actividad creativa del hombre, implique un avance tecnológico -y por tanto no se deriven de manera evidente del estado de la técnica-, y además sean susceptibles de ser producidos o utilizados en cualquier tipo de industria."*¹

Respecto a la concepción de la doctrina encontramos que *"la invención es la solución de un problema técnico aplicable a la industria, y que proporciona la posibilidad de obtener un cierto resultado útil. Podríamos definirla como la idea que tiene una persona sobre como combinar y disponer una materia o energía determinadas para que, mediante la utilización de las fuerzas naturales, se obtenga un resultado que sirva para satisfacer una necesidad humana, originando la solución de un problema técnico que no había sido resuelto hasta entonces."*²

En dichos conceptos es posible identificar los requisitos esenciales de patentabilidad (novedad, nivel inventivo y aplicación industrial). También encontramos que, tanto para la doctrina como para la jurisprudencia, existe una condición adicional, que es la existencia real de un invento, en otras palabras, si el producto o procedimiento que se pretende patentar no se considera una invención, no podrá procederse a su registro y en consecuencia no existiría fundamento jurídico que exija el análisis y estudio de los demás elementos que lo identifican.

De acuerdo a lo señalado por la doctrina, la *pura y simple* invención se caracteriza por ser una *"regla técnica para solucionar un problema técnico (...) Este tipo de definición presenta cierta utilidad en cuanto pone de manifiesto que la invención debe consistir en una regla técnica, o puesto en otros términos, en una tecnología o conocimiento técnico"*³ (...). Así las cosas, la primera pregunta que surge al respecto, debe referirse a la calidad de invento o de invención de la **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA**, ¿Cuál es el problema técnico solucionado por el producto que se intenta patentar?, ¿Aporta a la industria una utilidad o solución que no se haya logrado con anterioridad?. La respuesta es NO, dicha creación no constituye ningún aporte a la industria ya existente y en consecuencia su calidad de invento o invención es bastante cuestionable.

En otras palabras, por cuanto el objeto de la patente solicitada, **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA**, no puede considerarse como un invento, su protección mediante una patente de invención no resulta procedente.

¹Tribunal Andino de Justicia. Proceso 36 - IP - 2004.

² BAYLOS CORROZA, Hermenegildo. Tratado de Derecho Industrial. Segunda Edición. Edit. CIVITAS. Madrid, 1993. Pág. 698.

³CABANELLAS DE LAS CUEVAS, Guillermo. Derecho de las patentes de invención / 1. 2ª ed. Edit. HELIASTA. Buenos Aires, 2004. Pág. 679 -680.

270

270

III. Requisitos de patentabilidad

Como segundo argumento de la presente oposición se debe resaltar que, conforme con el artículo 14^a de la Decisión 486 de 2000, para otorgar una patente de invención a un producto o procedimiento se requiere que el invento sea nuevo, tenga nivel inventivo y sea susceptible de aplicación industrial.

De manera similar, el artículo 27 del Acuerdo TRIPs señala que habrá lugar a otorgar una patente siempre que sean *nuevas, entrañen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial*. Para efectos de dicho acuerdo, se señala que las expresiones "*actividad inventiva*" y "*susceptibles de aplicación industrial*" se consideran sinónimos de las expresiones "*no evidentes*" y "*útiles*", respectivamente.

Resulta entonces necesario, analizar la existencia de cada uno de los requisitos, teniendo en cuenta la creación que se pretende patentar por la sociedad **ARUZE CORP.**

1. Novedad:

Para que un invento, producto o procedimiento, se considere patentable debe ser novedoso. De acuerdo con la norma comunitaria, el concepto de novedad está vinculado inescindiblemente al estado de la técnica, es decir, una invención se considera nueva siempre que el objeto de la patente no haya sido accesible al público con anterioridad a la fecha de solicitud de la protección.

Así está establecido en el artículo 16 de la ley, el cual señala que "*el estado de la técnica comprenderá todo lo que haya sido accesible al público por una descripción escrita u oral, utilización,*

⁴ Art. 14. Los Países Miembros otorgarán patentes para las invenciones, sean de producto o de procedimiento, en todos los campos de la tecnología, siempre que sean nuevas, tengan nivel inventivo y sean susceptibles de aplicación industrial.

⁵ Tribunal Andino de Justicia. Proceso 42 - IP - 1998.

⁶Según los indicios, la creación de una ruleta y sus normas de juego, muy similares a las que conocemos hoy en día, se debe a Blaise Pascal, quien ideó una ruleta con 36 números (sin el cero), en la que se halla un extremado equilibrio en la posición en que está colocado cada número. La elección de 36 números da un alcance aun más vinculado a la magia (la suma de los primeros 36 números da el número mágico por excelencia: 666). Esta ruleta podía usarse como entretenimiento en círculos de aristados. Sin embargo, a nivel de empresa que pone los medios y el personal para el entretenimiento de sus clientes, no era rentable, ya que estadísticamente todo lo que se apostaba se repartía en premios (proporción de 36/36). A finales del siglo XIX, los hermanos Blanc modificaron la ruleta añadiéndole un nuevo número, el 0, y la introdujeron inicialmente en el Casino de Montecarlo. Ésta es la ruleta que conocemos, con una proporción de premios de 36/37, que deja un margen para la casa de 2,7%. Más adelante, en algunas ruletas (sobre todo las que se usan en países anglosajones) se añadió un nuevo número (el doble cero), con lo cual el beneficio para el casino es mayor (36/38 o 5.26%). <http://es.wikipedia.org/wiki/Ruleta>. Consultado el 28 de Junio de 2007.

⁷ CABANELLAS DE LAS CUEVAS, Guillermo. Pág. 725.

⁸ BAYLOS CORROZA, Hermenegildo. Pág. 704.

⁹ Tribunal Andino de Justicia. Proceso 36 - IP - 2004.

¹⁰ CABANELLAS DE LAS CUEVAS, Guillermo. Pág. 749.

¹¹ United States Patent and Trademark Office. [http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO2&Sect2=HITOFF&p=1&u=%2Fnetahtml%2FPTO%2Fsearch-bool.html&r=2&f=G&l=50&co1=AND&d=PTXT&s1=%22Modern+roulette+game%22&OS="Modern+roulette+game"&RS="Modern+roulette+game"](http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO2&Sect2=HITOFF&p=1&u=%2Fnetahtml%2FPTO%2Fsearch-bool.html&r=2&f=G&l=50&co1=AND&d=PTXT&s1=%22Modern+roulette+game%22&OS=). Consultado el 16 de julio de 2007.

¹² United States Patent and Trademark Office. <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=%2Fnetahtml%2FPTO%2Fsrchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=4,732,385.PN.&OS=PN/4,732,385&RS=PN/4,732,385>. Consultado el 16 de julio de 2007.

¹³ United States Patent and Trademark Office. <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=%2Fnetahtml%2FPTO%2Fsrchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=4,906,005.PN.&OS=PN/4,906,005&RS=PN/4,906,005>. Consultado el 16 de julio de 2007.

¹⁴ United States Patent and Trademark Office. <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO2&Sect2=HITOFF&p=1&u=%2Fnetahtml%2FPTO%2Fsearch-bool.html&r=13&f=G&l=50&co1=AND&d=PTXT&s1=5,775,993&OS=5,775,993&RS=5,775,993>. Consultado el 16 de julio de 2007.

¹⁵ BAYLOS CORROZA, Hermenegildo. Pág. 689.

comercialización o cualquier otro medio antes de la fecha de presentación de la solicitud de patente o, en su caso, de la prioridad reconocida.(...)”.

Frente a la importancia y la trascendencia del cumplimiento del requisito de la novedad ha dicho el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina lo que sigue:

“El requisito de la novedad es imprescindible para que se pueda conceder patente a una invención. La novedad debe ser entendida en un sentido amplio, sin restricciones que puedan modificar su significado; por tanto no interesa cuanto empeño o inversión haya requerido el invento de ese producto o procedimiento. Por otra parte, la accesibilidad al conocimiento no puede verse restringida por condiciones de territorialidad o número de personas que hayan llegado a conocer esa invención. Basta con que esa técnica haya sido accesible al público, así sea a un número limitado de personas, en cualquier parte del mundo, de cualquier manera, para que la invención no pueda ser considerada como nueva.”⁵

En el mismo sentido, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina hace referencia a la novedad absoluta y universal, y a la novedad en el tiempo, las cuales representan el alcance de la exigencia legal, ya que no importa cómo, dónde y cuándo se haga accesible al público el producto, si éste ya hacía parte del estado de la técnica al momento de solicitarse, se denota irregistrable bajo la normatividad andina.

En el proceso 25 – IP – 2002 se señala:

“El juez, por lo tanto, al aplicar el derecho andino debe conocer que en el ordenamiento jurídico comunitario se considera:

1) La novedad absoluta y universal: No importa el lugar en el cual la invención se haya hecho accesible al público, si en la subregión o fuera de ella. En otras palabras, no puede haber sido conocida ni dentro del territorio en el que se solicita la patente, ni en ninguno otro del mundo.

2) La novedad en el tiempo: Poco interesa que el conocimiento se haya divulgado mucho tiempo atrás o un día antes de presentarse la solicitud. Basta que esté comprendido en el estado de la técnica antes del día de su presentación”.

La norma determina que carece de novedad, y por lo tanto no es patentable, la invención que se encuentre dentro del estado de la técnica, es decir, aquella cuya existencia haya sido objeto de divulgación o, que en general, se haya hecho accesible al público.

Para demostrar la falta de novedad de la **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA**, basta con realizar una búsqueda de la palabra **RULETA** en Internet. Al realizar dicha labor, encontramos en la página de Internet de Wikipedia, una de las enciclopedias libres más usadas en la red, un artículo que se refiere desde el origen de la ruleta, el cual se remonta a la edad media, como a sus elementos y diferentes modalidades de juego⁶.

De igual manera, hallamos un esquema básico del juego de ruleta, el cual se comparte por las incontables ruletas que se pueden encontrar en el mercado, no obstante los diferentes modelos o diseños que existen del mismo juego. Lo anterior nos indica que la creación que realiza el señor **KATSUHIRO KIDO** (inventor) y que se pretende patentar por la sociedad **ARUZE CORP** no cuenta con la suficiente novedad para considerarse como patente de invención y protegerse como tal.

En ese orden de ideas, se puede concluir que ninguna maquina de ruleta que se pretenda registrar hoy en día, cumple con el requisito legal de la novedad, y tal como se analizará a continuación, las modificaciones o características diversas de cada una de las **MAQUINAS DE RULETA** existentes no cuentan con el suficiente nivel inventivo que pueda otorgar a su creador una exclusividad de derechos sobre el producto.

Es importante resaltar que, como lo señala Guillermo Cabanellas de las Cuevas en su texto **Derecho de las patentes de invención/1**, para desvirtuar la novedad de una invención basta

272 272 7

que ésta se derive del conocimiento actual del estado de la técnica y que éste haya podido desarrollarse por cualquier persona capacitada en la materia. En sus palabras, *la identidad entre la pretendida invención y la anterioridad destructiva de su novedad no requiere ser literalmente total; basta con que una persona técnicamente capacitada derive, de la anterioridad relevante, un contenido tecnológico idéntico al de la pretendida invención. En el contexto de la Convención de la Patente Europea, señala Singer y Lunzer: "El requisito de que exista identidad sustancial entre lo que se reivindica y lo que haya sido previamente publicado en un documento anterior, a fin de establecer la publicación previa, no requiere algo de la naturaleza de una identidad fotográfica, ni que exista identidad de palabras para que el documento previo sea tenido por destructivo de novedad. (El Tribunal técnico de la Oficina Europea de Patentes) decidió que la mera novedad de forma con respecto al estado de la técnica, esto es, una mera diferencia de palabras entre la supuesta invención y el estado anterior de la técnica, no es suficiente para establecer la existencia de novedad. Por el contrario, al examinar la novedad, la cuestión a determinarse es si la técnica preexistente revela la sustancia de la pretendida invención, o bien si existe alguna enseñanza técnica novedosa que pueda ser encontrada en la pretendida invención y que no esté presente en la técnica preexistente".*⁷

2. Nivel Inventivo:

Se sostiene por la doctrina, que al concepto de novedad debe sumársele un requisito adicional, el cual corresponde directamente a la CREATIVIDAD u ORIGINALIDAD del producto o procedimiento, lo que para Vincenzo Di Cataldo se define o se denomina "novedad cualificada". En sus palabras *"No basta cualquier diferencia respecto al -estado de la técnica-, sino que esa diferencia ha de ser de cierta entidad. La protección se reserva, no a quien realiza cualquier cosa nueva, sino al que ofrece una aportación dotada de un cierto mérito"*⁸.

Para la legislación andina dicho requisito se reconoce como "nivel inventivo". El artículo 18 de la Decisión 486 señala que se considera que una invención tiene nivel inventivo *si para una persona del oficio normalmente versada en la materia técnica correspondiente, esa invención no hubiese resultado obvia ni se hubiese derivado de manera evidente del estado de la técnica.*

Por su parte, señala la jurisprudencia que *"La invención debe ser el resultado de una actividad creativa del hombre que constituya un avance tecnológico, pudiéndose alcanzar la regla técnica propuesta a través de procedimientos o métodos comunes ya conocidos en el área técnica correspondiente. Sin embargo, la invención no tendrá nivel inventivo si resulta obvia para un experto medio, el cual deberá hallarse provisto de experiencia, saber general en la materia y conocimientos específicos en el campo de la invención."*⁹

De acuerdo a lo anterior, resulta indispensable para determinar el nivel inventivo y la novedad de la creación, poder evaluar si la **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA** resulta ser tan diferente a las maquinas de ruleta existentes antes de la fecha para la cual el solicitante está reivindicando prioridad, esto es 29 de octubre de 2004, es decir, si de la técnica existente antes del año 2004, la creación hubiese podido ser desarrollada, de manera obvia y evidente, por una persona capacitada en la materia. Al respecto, Guillermo Cabanellas de las Cuevas considera que *"El criterio objetivo adoptado por la LP en materia de determinación de la actividad inventiva implica que la existencia de tal actividad se localiza mediante la comparación del estado de la técnica con la pretendida invención y la evaluación respecto de si las diferencias entre uno y otra son evidentes para una persona normalmente versada en la materia técnica correspondiente."*¹⁰

Al describir el producto que se pretende registrar, la sociedad solicitante señala que la **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA** es:

"1. Una maquina de juego de ruleta que comprende:

una rueda de ruleta con sobre la cual se coloca una pluralidad de marcas;

un medio de lotería para dibujar una marca ganadora a partir de la pluralidad de marcas;

un medio de visualización del área de apuestas para visualizar una pluralidad de áreas de apuestas para visualizar una pluralidad de áreas de APUESTAS formadas en las mismas marcas que la pluralidad de marcas colocada sobre la rueda de ruleta;

un medio de selección para seleccionar un área de APUESTAS que se muestra en el medio de visualización del área de APUESTAS;

un medio de almacenamiento de historia para almacenar una pluralidad de resultados de lotería como datos históricos;

un medio de selección de condición de búsqueda para seleccionar una condición de búsqueda relacionado con la frecuencia con que gana cada marca; un medio de búsqueda para buscar los datos del historial en base a la condición de búsqueda; y

un medio de apuesta condicional para apostar un valor del juego en el área de APUESTAS correspondiente al resultado de la búsqueda del medio de búsqueda. "

De dicha descripción se observa que no existe en él un cambio sustancial y de entidad suficiente para suponer que la **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA** que se pretende proteger mediante la patente, sea diferente a las conocidas con anterioridad a la fecha de solicitud, octubre de 2004, o que en efecto, su funcionalidad sea diversa a las que le son propias a los productos que han sido objeto de comercialización y explotación económica por la sociedad **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.**, como por ejemplo, la ruleta **FUTURE GENERATION PLUS**, la cual plantea innovaciones tecnológicas sin dejar de lado las líneas clásicas del juego o la ruleta denominada **PLAYERS' GENERATION PLUS**, que cuenta con monitores personales de LCD de matriz activa equipados con el sistema "Touch Screen", tecnología que facilita la apuesta con el solo toque de la pantalla.

Los productos comercializados por nuestra representada representan modelos que, sin alejarse del juego o mecanismo tradicional de ruleta, cuentan con dispositivos novedosos producto del desarrollo tecnológico de la industria y que, no obstante la novedad de sus elementos, no pueden ser objeto de patente de invención porque, en esencia, es un producto conocido y producido hace ya mucho tiempo en todo el mundo.

La existencia de máquinas de juego de ruletas y los mecanismos de selección aleatoria mecánicos o electromecánicos hacen parte del estado de la técnica desde ya hace varios años y no como consecuencia del desarrollo de la actividad creativa del solicitante. Cualquier variación que pudiera existir entre sus elementos o reglas no le otorga el nivel inventivo suficiente para la concesión de la patente.

Como prueba de lo anterior, encontramos varias autorizaciones y registros de modelos de máquina tragamonedas propiedad de **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.**, algunos anteriores al año 2004, emitidos por la Dirección Nacional de Turismo y por la Comisión Nacional de Casinos de Juego de la Republica del Perú, autoridad competente en maquinas de juego de ruleta, de las cuales resaltamos las siguientes:

1. Resolución No. 072 - 99 de julio 7 de 1999. Mediante la cual se aprueba el registro del modelo HT6-97 de maquina tragamonedas, que se caracteriza principalmente por ser una maquina "Tragamonedas horizontal de video y ruleta electromecánica con palancas y teclas para seis posiciones que opera mediante un sistema de tarjetas con bandas magnéticas. No incluye aceptador de monedas, de billetes, ni monitor de tacto. No puede ser parte de un carrusel."
2. Resolución No. 34 de enero 22 de 2003. Mediante la cual se autoriza y registra el modelo Future Generation, consistente en una máquina tragamonedas, en cuya descripción se señala: "Tragamonedas de ruleta electrónica equipado con: a) diez (10) módulos para la realización de las apuestas con monitor tipo: "Touch screen" (monitor de tacto) de quince (15") pulgadas diagonales, b) cuenta con lectores de banda magnética y aceptador de billetes, c) un plato profesional

de ruleta electromecánica, d) cuenta con una plataforma como cuerpo principal donde se encuentra un monitor de cuarenta y dos (42") pulgadas diagonales que hace las veces de paño virtual donde se visualiza las apuestas".

3. Resolución No. 658 de diciembre de 2004. Mediante la cual se autoriza y registra el modelo PG PLUS correspondiente a una máquina tragamonedas, que cuenta con las siguientes características: "Máquina tragamonedas de ruleta electromecánica equipada con (8) módulos de tecnología touch screen agrupados alrededor de una bóveda hemisférica de acrílico que contiene un plato mecánico con posiciones de llegada para la bola. Además cuenta con lectores de banda magnética y aceptador de billetes y un plato profesional de ruleta electromecánica. Asimismo, cuenta con una plataforma como cuerpo principal de forma octogonal".

Por otra parte, existen varias patentes concedidas en Estados Unidos que comparten elementos similares a la **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA** y que siendo anteriores a la fecha de prioridad invocada por el solicitante, demuestran la falta de novedad y nivel inventivo del producto que se pretende patentar. Entre otras encontramos las siguientes:

• *"Modern roulette game"*¹¹

Inventor: Tela, Sr.; Charles T. (Los Angeles, CA)

Patente No. 4,077,631

Marzo 7 de 1978

En la descripción de la patente se puede observar que este juego tiene como objeto principal proporcionar un juego moderno de ruleta con un arreglo que proporciona mayor interés y requiere mayores habilidades en comparación con la ruleta convencional, sin embargo, no se aleja del concepto conocido, ya hace muchos años, sobre los juegos de ruleta.

• *"Roulette for gaming"*¹²

Inventor: Rodolfo B. Castellanos (Victoria, ES)

Patente No. 4,732,385

Marzo 22 de 1988

De acuerdo con el resumen de la patente, el juego de ruleta patentado incluye un tablero o sistema de control y unos dispositivos de selección para jugar. Así mismo, la ruleta incluye un motor que hace girar la bola a través de la ruleta a una velocidad y potencia capaces de hacerla salir de una ranura e introducirla en otra cualquiera. De igual manera, la ruleta contiene unos sensores para detectar la posición de la bola y compararla con aquella que fue elegida por el jugador, y premiarlo en el evento en que ellas coincidan.

• *"Roulette playing device"*¹³

Inventor: Manabe; Katsuki (Tokio, JP)

Titular: Sigma Enterprises, Incorporated (Tokyo, JP)

Patente No. 4,906,005

Marzo 6 de 1990

En este caso, el dispositivo de juego de *roulette* (ruleta) incluye un dispositivo de golpe para liberar una bola en una pista circular compuesta de un primer rodillo giratorio dispuesto al inicio de una salida, un segundo rodillo giratorio opuesto al primer rodillo y con espacio entre si por una distancia mas pequeña que el diámetro de la bola, y un impulsador para hacer girar el primer y segundo rodillo en dirección opuesta entre si. Este arreglo hace que sea fácil girar y liberar la bola para controlar el giro de la bola. Un dispositivo de liberación para la alimentación de la bola al dispositivo de golpe compuesto por un soplante para mandar aire hasta la salida por medio de un pasaje de liberación arriba de la salida, y un cargador para cargar las bolas una por una al paso de liberación. Este arreglo permite que la bola liberada en la pista circular se acelere de ahí.

• **"Roulette gaming machine"**¹⁴

Inventor: Frentz; Barry W. (Plymouth, MN)

Olah; D. Bradly (Plymouth, MN)

Lovely; Donald F. (Bloomington, MN)

Hanscom; Cory James (New Hope, MN)

Patente No. 5,775,993

Julio 7, 1998

Una máquina electrónica de juegos que emula muy bien las acciones, apariencia y sentir de un juego de roulette de acción en vivo incluyendo el diseño de mesa de apuestas, operación de rueda de la roulette y las interacciones crupier con los jugadores del juego se logra por una mesa de juego en pantalla CRT y una torre CRT mostrando la imagen gráfica de una rueda de roulette y la apariencia del video y habla del repartidor. El juego de roulette consiste en cinco estaciones de jugadores alrededor de una mesa de juego simulada consistente en dos monitores CRT grandes horizontales que muestran el campo de apuesta de roulette. El juego es un programa en ROM controlado de un chasis de mesa de juego que se comunica con todas las estaciones de jugadores y el sistema de video de torre. Cada jugador por medio de una bola de ratón y botones de control, coloca o elimina una apuesta en el campo de apuestas en pantalla durante la fase de apuestas. A medida que progresa el juego aparecen anuncios a los jugadores en la mesa de apuestas CRT y en la pantalla de video de torre por la aparición de video en vivo del actual repartidor del juego. La pantalla de torre del juego muestra una rueda giratoria de roulette, y una bola superpuesta de gráfico de computador (sprite) que gira en el borde de la rueda de roulette, cae del borde, rebota y eventualmente se detiene en un numero ganador seleccionado al azar en la rueda de roulette giratoria en una forma emulando muy bien la operación de una rueda de roulette real. Las imágenes gráficas de video desarrolladas y pregrabadas de un reproductor de disco láser o de un drive e disco duro PC conjuntamente con gráficos de sobreposición controlados por computador proporcionan la rueda de roulette, la bola de roulette, apariencia crupier y sus anuncios de voz. Además, la selección de uno de una pluralidad de patrones de rebote reduce los movimientos repetitivos de la bola durante las diferentes rondas, por lo tanto ofreciendo una simulación más realista de un juego real de roulette.

De las descripciones de los juegos de ruleta señaladas, se aprecia que en esencia estamos frente a un invento que posee características similares o idénticas a otros que ya han sido patentados. Resulta pues evidente que el producto presentado para registro por la sociedad **ARUZE CORP**, se trata de un juego de ruleta que, con anterioridad al año 2004, se ha hecho accesible al público y que en consecuencia está comprendido en el estado de la técnica y no cumple con el suficiente nivel inventivo para ser considerado como un invento.

3. Aplicación Industrial:

En cuanto al último requisito que debe cumplir la invención para ser protegida mediante el derecho de propiedad industrial, encontramos que ésta debe ser susceptible de aplicación industrial, para lo cual se requiere que el objeto pueda ser producido o utilizado en cualquier tipo de industria.

Por la naturaleza de este requisito, no consideramos necesario, para el presente asunto, referirnos a su cumplimiento, puesto que éste no resulta relevante y, debido a la existencia previa de aparatos o maquinas de juego de ruleta, su aplicación industrial es indiscutible.

IV. Facultades otorgadas por la concesión de la patente de invención

La concesión de una patente otorga a su titular el derecho de impedir que terceras personas fabriquen el producto, así como, ofrecerlo en venta, venderlo, usarlo o importarlo con fines de comercialización.

Como consecuencia de la patente, su titular tendrá un monopolio sobre el invento y su uso estará limitado a sus respectivos intereses. Al respecto señala Hermenegildo Baylos Corroza *"pervive como elemento esencial la concesión al autor de una invención, de un monopolio temporal para la explotación de su invento, y en su virtud, durante un corto plazo, sólo el titular del privilegio para el que se concedía el monopolio, podía explotar la invención protegida."*¹⁵

Solo después de 20 años, a partir de la fecha de solicitud de la patente, la invención podrá ser utilizada por alguien diferente a su titular. En el caso que nos ocupa, la utilización y comercialización de aparatos y juegos de ruleta, objeto de la solicitud, se ha llevado a cabo con anterioridad a la fecha de solicitud por mi representada, además de otras sociedades que desarrollan una actividad similar.

Aspecto que nos hace señalar, una vez más, la inconveniencia de otorgar a la sociedad **ARUZE CORP** la patente de invención, con los derechos y el monopolio que ello implica, sobre un producto que hace parte del estado de la técnica al momento de su solicitud y en efecto no tiene nivel inventivo, no solamente en Colombia, sino en todo el mundo.

La Administración debe entender que la sociedad **ARUZE CORP** quiere patentar un producto que no es merecedor de una protección especial como la que se otorga mediante patente de invención, puesto que no aporta a la industria ningún elemento novedoso o diferente a la ruleta que hace parte del estado común de la técnica.

SOLICITUD

Con base en las anteriores razones de la manera más respetuosa solicitamos se declare fundada la presente oposición y en consecuencia se niegue el registro como patente de invención del producto **MAQUINA DE JUEGO DE RULETA** solicitada por la sociedad **ARUZE CORP**.

PRUEBAS

A. Documentos:

Solicitamos tener como pruebas de la presente oposición las siguientes:

1. Copia del certificado de registro de soporte lógico de la obra denominada "Ruleta electromecánica Future Generation Plus con pozo acumulado", emitido por la Dirección Nacional de Derecho de Autor.
2. Copia del certificado de registro de soporte lógico de la obra denominada "Ruleta electromecánica Players' Generation Plus con pozo acumulado", emitido por la Dirección Nacional de Derecho de Autor.
3. Copia de la Resolución Directoral No. 658 de 13 de diciembre de 2004, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
4. Copia de la Resolución Directoral No. 645 de 10 de diciembre de 2004, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
5. Copia de la Resolución Directoral No. 611 de 3 de diciembre de 2004, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
6. Copia de la Resolución Directoral No. 114 de 23 de febrero de 2004, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
7. Copia de la Resolución Directoral No. 323 de 21 de mayo de 2003, expedida por la

277

277

Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.

8. Copia de la Resolución Directoral No. 34 de 22 de enero de 2003, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
9. Copia de la Resolución Directoral No. 04 de 21 de enero de 2003, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
10. Copia de la Resolución Directoral No. 0602 de 31 de mayo de 2002, expedida por la Dirección Nacional de Turismo de la Republica del Perú.
11. Copia de la Resolución No. 071-99 de 7 de julio de 1999, expedida por la Comisión Nacional de Casinos de Juego de la Republica del Perú.
12. Copia de la Resolución No. 072 - 99 de 7 de julio de 1999, expedida por la Comisión Nacional de Casinos de Juego de la Republica del Perú.
13. Descripción de la patente No. 4,007,631, denominada *Modern roulette game*. United States Patent and Trademark Office. <http://www.uspto.gov>. Consultado el 16 de julio de 2007.
14. Descripción de la patente No. 4,732,385, denominada *Roulette for gaming*. United States Patent and Trademark Office. <http://www.uspto.gov>. Consultado el 16 de julio de 2007.
15. Descripción de la patente No. 4,906,005, denominada *Roulette playing device*. United States Patent and Trademark Office. <http://www.uspto.gov>. Consultado el 16 de julio de 2007.
16. Descripción de la patente No. 5,775,993, denominada *Roulette gaming machine*. United States Patent and Trademark Office. <http://www.uspto.gov>. Consultado el 16 de julio de 2007.

B. Oficios

Con el objeto de verificar la falta de novedad e inventiva de la patente solicitada, solicito que a mi costa sean expedidos los siguientes oficios:

1. A la Dirección Nacional del Derecho de Autor. Para que remita la totalidad de la documentación obrante en los siguientes registros:
 - RULETA ELECTROMECHANICA FUTURE GENERATION PLUS CON POZO ACUMULADO. Libro 13 - Tomo 14 - Partida 342.
 - RULETA ELECTROMECHANICA PLAYERS' GENERATION PLUS CON POZO ACUMULADO. Libro 13 - Tomo 14 - Partida 343.

La Dirección Nacional del Derecho de Autor tiene su dirección en la Calle 28 No. 13A-15, piso 17, Edificio Centro de Comercio Internacional de Bogotá.

2. A la Superintendencia de Industria y Comercio, División de Nuevas Creaciones para que remita la totalidad de la documentación obrante en los siguientes expedientes:
 - MESA DE JUEGO HT6 - 97. Expediente No. 04 109.751
 - MESA DE JUEGO FUTURE GENERATION. Expediente No. 04 109.758
 - MESA DE JUEGO FUTURE GENERATION PLUS. Expediente No. 04 109.757
 - MESA DE JUEGO L P. Expediente No. 04 109.753
 - MESA DE JUEGO PLAYERS FUTURE GENERATION PLUS. Expediente No. 04 109.749

A la Superintendencia de Industria y Comercio, División de Signos Distintivos para que remita la totalidad de la documentación aportada para la obtención de los siguientes

278

278
13

certificados:

- PLAYERS' GENERATION PLUS HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299230
- FUTURE GENERATION PLUS HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299231
- FUTURE GENERATION HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299229
- LP HEAL TECHONOLOGY. Certificado No. 299232
- HT6 - 97 HEAL TECHNOLOGY. Certificado No. 299217

Comprobante de pago No. 07-61793 Fecha 31-07-07.

Anexos:

- ☒ Comprobante de pago de la tasa
- ☒ Poderes, si fuere el caso
- ☒ Pruebas de los fundamentos de la oposición
- ☐ Documentos que acrediten el legítimo interés, si fuere el caso
- ☒ Certificado de existencia y representación legal de las partes, cuando sean personas Jurídicas

Advertencia: El documento contentivo del poder original otorgado a mi favor para la realización de este tramite se allegó con la oposicion presentada al expediente 05 097.676.

NOMBRE: ERNESTO RENGIFO GARCÍA

FIRMA: Ernesto Rengifo
C.C. 14.232.210 T.P. 49467

279

279

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



Nº. 05-109679- -00003-0000

Reg: 2007-07-31 12:09:50 Dep. 2020 NUECREACIONES
Tva 2 Pa. EN TLS Eje: 1 REGDEPOSITO
Act. 400 DPOSIOBSERVTER Folios: 141

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 07 - 61,793
FECHA : JULIO 31 DE 2007

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PGO	Vr. PAGO
PILAR GALVIS	CONSIGNACION	BANCO POPULAR	050-00110-6	66412249	26/07/2007	512,000.00

***** CONCEPTO *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-04	PRESENTACION DE OBSERVACIONES	
		12 MARCAS Y LEMAS COMERCIALES	256,000.00
		TOTAL :	\$ 256,000.00

SON: DOSCIENTOS CINCUENTA Y SEIS MIL PESOS

RESPONSABLE : 

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No. _____

EL SUSCRITO CONSUL GENERAL DE COLOMBIA EN

LIMA - PERU

CERTIFICA:

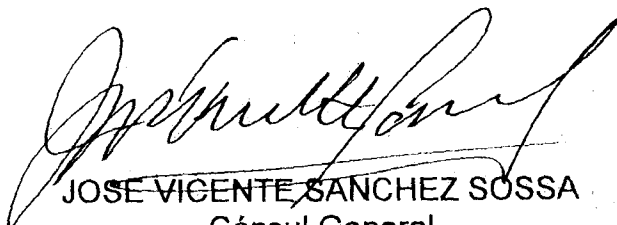
Que, según consta en documentos oficiales que ha tenido a la vista la Sociedad "HEAL TECHNOLOGY S.A.C." está constituida conforme a las leyes del Perú y cumple su objeto, según partida No.11012737 de la Superintendencia Nacional de los Registros Públicos de Lima.

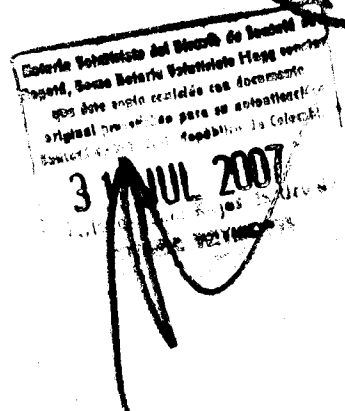
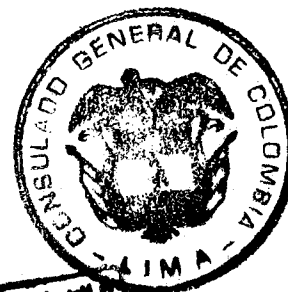
Que el señor **FERNANDO JORGE RICCIO** es el Apoderado y uno de los Representantes Legales de la citada compañía y como tal está facultado para firmar el poder adjunto a esta Certificación, de fecha veinticinco (25) de julio del dos mil siete (2007).

El suscrito Cónsul General no asume responsabilidad alguna por el contenido del presente documento.

Se expide la presente Certificación conforme al art. 480 del Código de Comercio Colombiano, en Lima a los veinticinco (25) días del mes de julio del dos mil siete (2007).

Pagado: Impuesto de Timbres y Derechos Consulares, ciento nueve (US\$109.00) dólares.


JOSE VICENTE SANCHEZ SOSSA
Cónsul General



JVSS/mcy

MINISTERIO DE
RELACIONES EXTERIORES

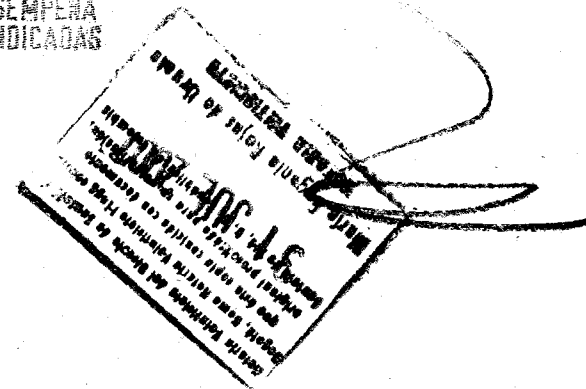
2001 JUL 31 A 8:11

Bam
JEFE DE LEGALIZACIONES
BOGOTA D.C.

NO SE Asume
RESPONSABILIDAD
DEL TEXTO

878566

Jose Sachz
CUYA FIRMA APARECE EN EL
DOCUMENTO DESEMPEÑA
LAS FUNCIONES INDICADAS



281

16
281

HEAL TECHNOLOGY S.A.C.



Señores

Superintendencia de Industria y Comercio
División de Nuevas Creaciones

FERNANDO JORGE RICCIO, mayor de edad, actuando como representante legal de la sociedad **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.**, con domicilio principal en Calle de los Negocios No. 424 Surquillo, Lima - Perú, por medio del presente les manifiesto que confiero poder especial, pero amplio y suficiente al doctor **ERNESTO RENGIFO GARCÍA**, mayor de edad, vecino y residente en la ciudad de Bogotá, abogado en ejercicio e identificado como aparece al pie de su firma, para que presente y lleve hasta su culminación los siguientes trámites:

1. Oposición a la solicitud de patente de invención titulada *Maquina de juego de ruleta*, tramitada bajo el numero de solicitud 05 109.679.
2. Oposición a la solicitud de patente de invención titulada *Maquina de juego, Método de control del juego y su programa*, tramitada bajo el numero de solicitud 05 097.676.

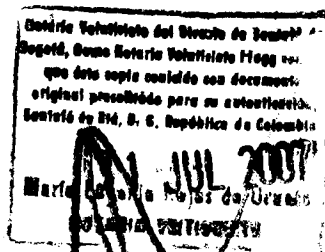
El apoderado queda ampliamente facultado para el cabal, esmerado y diligente cumplimiento del presente mandato, así como para recibir notificaciones, interponer recursos, desistir, transigir, recibir, sustituir, en los mismos términos en que aquí se le confiere el presente mandato, reasumirlo y en general le otorgo todas las facultades necesarias para adelantar la mencionada gestión.

Señor Jefe,

FERNANDO JORGE RICCIO
Pasaporte N°20597578

Acepto,

ERNESTO RENGIFO GARCÍA
C.C. No. 14.232.210 de Ibagué
T.P. No. 49467 del C.S.J





CONSULADO GENERAL DE COLOMBIA
Lima - Perú

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO

No. 591

En la ciudad de.....LIMA - PERU..... a los.....veinticinco.....días del mes de Julio.....de.....2007.....compareció ante el Consulado de Colombia el señor (a) **FERNANDO JORGE RICCIO** identificado (a) con Pasaporte Argentino No 20.597.578 expedido en Consulado General de Argentina en Lima-Perú manifestó que asume el contenido del presente documento.

El Cónsul certifica que en su presencia el otorgante firmó y estampó su huella.

Firma del interesado

Derechos:

Fondo Rotatorio USD: 20.00

Impuesto Timbre USD: 9.00

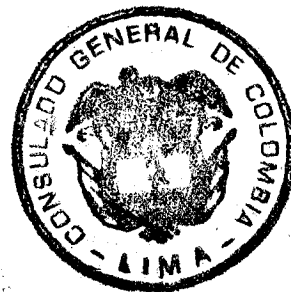
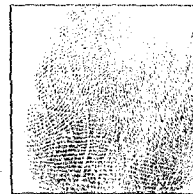
Firma del Cónsul de Colombia

JOSE VICENTE SANCHEZ SOSSA

Cónsul General

Dirección: Jorge Basadre 1500 Tel. (511) 4410530- 4410954 Fax: 2213661

Sitio Web: <http://www.embajadacolombia.org.pe/html/> - consuladogeneral@embajadacolombia.org.pe



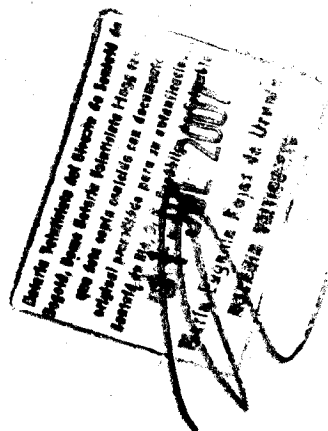
87856
Jose Sanch
CIVIL PRIMA
DOCUMENT
LAS UNICION

MINISTERIO DE
RELACIONES EXTERIORES

2007 JUL 31 A 8:11

Bam

JEFE DE LEGALIZACIONES
BOGOTA D.C.





SUNARP

SUPERINTENDENCIA NACIONAL
DE LOS REGISTROS PUBLICOS

EL REGISTRADOR DE LIMA
QUE SUSCRIBE CERTIFICA:

ATENCIÓN N° 579431 29.05.2007

Zona Registral N° IX - Sede Lima

Que, en el Asiento A1 de la Ficha N° 133381 del Libro de Sociedades Mercantiles del Registro de Personas Jurídicas aparece registrado y vigente la sociedad denominada "HEAL TECHNOLOGY S.A.C.". Constituida en mérito a la Escritura Publica del 20/09/96 y su Aclaratoria del 09/10/96 otorgadas ante Notario Aníbal Corvetto Romero.- Por Escritura Publica del 24/09/98 otorgada ante Notario Jorge E. Velarde Sussoni y por J.G.A. de fecha 04/09/98, se acordó adecuar el Estatuto a la N.L.G.S., Así consta registrado en el Asiento B00001 de la Partida N° 11012737.- Por Escritura Publica del 29/02/2000 otorgada ante Notario Ricardo Ortiz de Zevallos y por J.G. de fecha 17.02.2000, se acordó la adaptacion de la sociedad del rubro en una Sociedad Anónima Cerrada, modificándose el Estatuto Social en los siguientes términos: La sociedad se Denomina "HEAL TECHNOLOGY S.A.C.", de Duración indeterminada, tiene como Domicilio la ciudad de Lima. Así consta registrado en el Asiento B00002 de la Partida N° 11012737.- Por Escritura Publica del 07/07/2003 otorgada ante Notario Ortiz de Zevallos Villaran Ricardo y por Junta General del 26/06/2003, se acordó ampliar el objeto social y aumentar el capital por capitalización de utilidades, préstamos y ajuste por corrección monetaria, modificándose los siguientes artículos 2° y 5° del estatuto como sigue: El Objeto principal de la sociedad es dedicarse al ensamblaje, fabricación, importación y exportación de máquinas de juego, máquinas tragamonedas, máquinas de vídeo juegos, partes y repuestos de las mismas, la prestación del servicio de mantenimiento de las referidas máquinas, así como la prestación del servicio de desarrollo y la fabricación de hardware y software para aplicaciones diversas. Asimismo dedicarse a la explotación y/o administración de salones de juego de máquinas recreativas (máquinas tragamonedas, de salas de juego de bingo, casinos de juego, apuestas hípcas promovidas por el Jockey Club del Perú, discotecas, restaurantes, cafetería, snack bar y complementarios, su Capital social íntegramente suscrito y totalmente pagado es de S/.1'006,482.00, representado por 1'006,482 acciones nominativas de un valor nominal de S/.1.00 cada una, gozando todas de iguales derechos y prerrogativas. Así consta registrado en el Asiento B00003 de la Partida N° 11012737.- Por Junta General del 03/04/2006, se acordó Nombrar como Gerente General a DAVID LEMOR SCHMERLER. Así consta registrado en el Asiento C00007 de la Partida N° 11012737.-*****

En fe de lo cual expido el presente en Lima, a las ocho horas de hoy 05 JUNIO del dos mil siete.-*****

Der. S/. 21.00.-

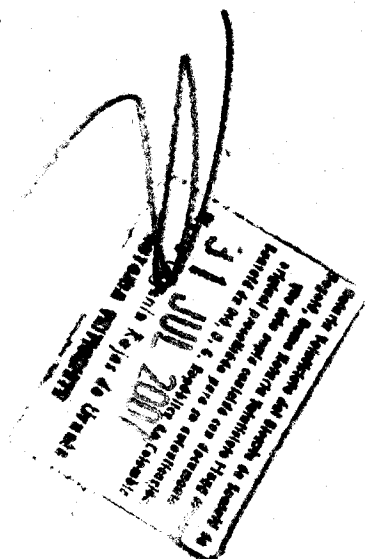
LIMA, - 6 JUN. 2007

GUILLERMO ISIDORO HERNANDEZ RAMOS
Registrador Público
Zona Registral N° IX - Sede Lima

05 JUNI. 2007 32
ENTREGADO
ESTE DOCUMENTO CARECE DE
VALOR SIN EL SELLO DE AGUA

Recebo del Registrador del Comercio de Socios
Recebo, Remo, Registro, Registrado, Hago co-
que esta copia contiene con documento
Certificado por el Registrador del Comercio de Socios
Recebo de D. G. República de Colombia
05 JUNI. 2007
GUILLERMO ISIDORO HERNANDEZ RAMOS

EL FUNCIONARIO QUE SUSCRIBE CERTIFICA QUE
LA FIRMA DEL(A) REGISTRADOR(A) DAVID LEMOR SCHMERLER
VERIFICADO EN EL REGISTRO DE FIRMAS, ES LA
MISMA QUE UTILIZA EN EL EJERCICIO DE SU
FUNCION.
LIMA, - 6 JUN. 2007



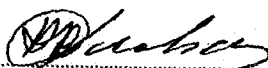
MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES
DIRECCIÓN GENERAL DE ASUNTOS CONSULARES

Legalización Nº 275852

Se legaliza la firma que antecede del Sr.(a)

Gswaldo Flores

SIN JUZGAR EL CONTENIDO DEL DOCUMENTO



Virgilio Z. Arenaza Pickmans
Departamento de Legalizaciones
Dirección de Trámites Consulares



LIMA 07 JUN. 2007

**EL REGISTRADOR DE LIMA
QUE SUSCRIBE CERTIFICA:**

Que, en el Asiento C00007 de la Partida N° 11012737 del Libro de Sociedades Mercantiles del Registro de Personas Jurídicas, correspondiente a la Partida Registral de la Sociedad Denominada **"HEAL TECHNOLOGY S.A.C."**, aparece registrado y vigente el acta de Junta General del 03/04/2006, donde se acordó: ...III) Nombrar como **APODERADO** de la sociedad a **FERNANDO JORGE RICCIO**, a quien para el ejercicio de sus funciones se le otorgan las siguientes facultades y atribuciones: 1) Ejercer la representación comercial, jurídica y administrativa de la sociedad, ante toda clase de personas naturales o jurídicas y autoridades civiles, judiciales, administrativas, municipales, políticas, de policía, tributarias, de aduanas, fiscales, de seguridad social, laborales, etc., teniendo todas las facultades del mandato conforme al Código Civil. En materia judicial representará a la sociedad ante el Fuero Común o Fueros Privativos con las facultades generales y especiales de representación previstas en los Artículos 74° y 75° del Código Procesal Civil, pudiendo realizar todos los actos de disposición de derechos sustantivos y demandar, reconvenir, contestar demandas y reconvencciones, desistirse del proceso y de la pretensión y allanarse a la pretensión, conciliar, transigir, prestar confesión, someter a arbitraje las pretensiones controvertidas, delegar la representación procesal y revocarla cuando lo estime conveniente y realizar los demás actos que exprese la ley. 2) Usar el sello de la sociedad y suscribir su correspondencia. 3) Suscribir contratos para comprar, vender y/o permutar toda clase de bienes muebles o inmuebles, incluyendo la venta de acciones de propiedad de la sociedad y/o la compra de acciones de propiedad de terceros en otras empresas. 4) Constituir hipoteca sobre bienes inmuebles de propiedad de la sociedad y levantar hipotecas otorgadas a favor de la sociedad y suscribir los documentos necesarios para el efecto. Otorgar en prenda de cualquier tipo, según sea el caso, bienes muebles de la sociedad y suscribir los documentos necesarios para el efecto. 5) Suscribir contratos de arrendamiento de muebles y/o inmuebles, como arrendador y arrendatario. 6) Constituir empresas en las que la Sociedad va a ser socia o accionista. Representar a la sociedad ante Directorios, Juntas de Accionistas o de Socios de sociedades en las que la sociedad tenga intereses. 7) Contratar préstamos, sea ello mediante contrato de mutuo, sobregiros, adelantos en cuenta corriente, créditos documentarlos o en cualquier otra forma. Abrir y negociar cartas de crédito y cartas fianza. 8) Abrir y cerrar cuentas corrientes en los Bancos e instituciones crediticias, girar cheques, contra las cuentas de la Sociedad que estén provistos de fondos o contra créditos o sobregiros que hayan sido concedidos a la sociedad. 9) Girar, aceptar, reaceptar, endosar, descontar, negociar, avalar, renovar, protestar, cobrar y ejecutar letras de cambio, vales, pagarés y avales y todo instrumento de crédito o título valor inclusive renovaciones. 10) Solicitar préstamos y retirar depósitos. Imponer y retirar fondos de las instituciones de crédito en cuenta corriente, en depósito a la vista o a plazos, en ahorros o en cualquier otra forma legal. 11) Solicitar fianzas y cartas de crédito, suscribir contratos de arrendamiento financiero, lease back, de factoring y en general cualquier otro vinculado a los intereses de la sociedad con entidades bancarias, financieras o terceros. 12) Otorgar avales, fianzas, u otras garantías a favor de terceros. 13) Delegar en terceros personas o cualquiera de las atribuciones otorgadas y revocarlas oportunamente. *****

En fe de lo cual expido el presente en Lima, a las ocho horas de hoy cuatro de junio del dos

Per. SL. 21.00.-

FUNCION.
LIMA,

GUILLERMO ISIDORO HERNANDEZ RAMOS
Registrador Público
Zona Registral N° IX - Sede Lima

CERTIFICADOS
05 JUN. 2007 32
ENTREGADO
ESTE DOCUMENTO CARECE DE
VALOR SIN EL SELLO DE AGUA

EL FUNCIONARIO QUE SUSCRIBE CERTIFICA QUE
LA FIRMA DEL(A) REGISTRADOR(A) Isabel Cordero
Isabel Cordero como -
VERIFICADO EN EL REGISTRO DE FIRMAS, ES LA

MISMA QUE UTILIZA EN EL EJERCICIO DE SU

FUNCION.

LIMA,

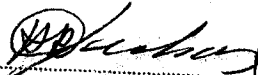
Se certifica la autenticidad del documento que se encuentra en el expediente N° 275852, del cual se ha tomado copia para su conservación. Se certifica la autenticidad del documento que se encuentra en el expediente N° 275852, del cual se ha tomado copia para su conservación.

MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES
DIRECCIÓN GENERAL DE ASUNTOS CONSULARES

Legalización N° 275852
Se legaliza la firma que antecede del Sr.(a)

OSWALDO FLORES

SIN JUZGAR EL CONTENIDO DEL DOCUMENTO


Virgilio Z. Arenaza Pickmans
Departamento de Legalizaciones
Dirección de Trámites Consulares



LIMA 07 JUN. 2007



MINISTERIO DEL INTERIOR Y DE JUSTICIA
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL
OFICINA DE REGISTRO

CERTIFICADO DE REGISTRO DE SOPORTE LOGICO

Libro - Tomo - Partida

13-14-342

Fecha de registro

13-Jul-2005

1. DATOS DE LAS PERSONAS

Page 1 of 1

AUTOR

Nombres y apellidos FERNANDO JORGE RICCIO
No de identificación PAS 20597578N

Nacional de ARGENTINA

Dirección CALLE DE LOS NEGOCIOS NO. 424

Ciudad LIMA

TITULAR DERECHO PATRIMONIAL

Razón social HEAL TECHNOLOGY S.A.C.

Dirección CALLE LOS NEGOCIOS 424

Ciudad LIMA

PRODUCTOR

Razón social HEAL TECHNOLOGY S.A.C.

Dirección CALLE LOS NEGOCIOS 424

Ciudad LIMA

2. DATOS DE LA OBRA

Título original RULETA ELECTROMECHANICA FUTURE GENERATION PLUS CON POZO ACUMULADO

Fecha de creación 2001

Fecha primera publicación 2005

País de origen PERU

CLASE DE OBRA

EDITADA

CARACTER DE LA OBRA

OBRA POR ENCARGO

ELEMENTOS APORTADOS DE SOPORTE LOGICO

DESCRIPCION DEL PROGRAMA

ELEMENTOS APORTADOS DE SOPORTE LOGICO

MATERIAL AUXILIAR

TÍTULO ANTERIOR DE LA OBRA

3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

ES UN SOFTWARE QUE PERMITE EL FUNCIONAMIENTO DE UNA RULETA PARA CASINO, QUE CONTIENE UN POZO ACUMULADO. POSEE Y CONTROLA UN PLASMA CENTRAL (PANTALLA). TIENE DIVERSOS GRAFICOS Y FUNCIONALIDADES CORRESPONDIENTES A UNA RULETA Y CONTROLA 12 PUESTOS

4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA

5. DATOS DEL SOLICITANTE

Nombres y apellidos ERNESTO RENGIFO GARCIA

No de identificación 14232210

Nacional de COLOMBIA

Dirección CL 70 4 30

Teléfono 2118014

Ciudad BOGOTA D.C.

Correo electrónico ernesto@guaridorengifo.com

Radicación de entrada 1-2005-13038

RICARDO BALLESTEROS VALENCIA
JEFE OFICINA DE REGISTRO

JRI

6525



MINISTERIO DEL INTERIOR Y DE JUSTICIA
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL
OFICINA DE REGISTRO

Libro - Tomo - Partida
13-14-343
Fecha de registro
13-Jul-2005

CERTIFICADO DE REGISTRO DE SOPORTE LOGICO

1. DATOS DE LAS PERSONAS

Page 1 of 1

AUTOR

Nombres y apellidos **FERNANDO JORGE RICCIO** No de identificación PAS **20597578N**
Nacional de **ARGENTINA**
Dirección **CALLE DE LOS NEGOCIOS NO. 424** Ciudad **LIMA**

TITULAR DERECHO PATRIMONIAL

Razón social **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.**
Dirección **CALLE LOS NEGOCIOS 424** Ciudad **LIMA**

PRODUCTOR

Razón social **HEAL TECHNOLOGY S.A.C.**
Dirección **CALLE LOS NEGOCIOS 424** Ciudad **LIMA**

2. DATOS DE LA OBRA

Título original **RULETA ELECTROMECHANICA PLAYERS' GENERATION PLUS CON POZO ACUMULADO**
Fecha de creación **2001** Fecha primera publicación **2005**
País de origen **PERU**
CLASE DE OBRA **EDITADA**
CARACTER DE LA OBRA **OBRA POR ENCARGO**
ELEMENTOS APORTADOS DE SOPORTE LOGICO **DESCRIPCION DEL PROGRAMA**
ELEMENTOS APORTADOS DE SOPORTE LOGICO **MATERIAL AUXILIAR**

TÍTULO ANTERIOR DE LA OBRA

3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

ES UN SOFTWARE QUE PERMITE EL FUNCIONAMIENTO DE UNA RULETA PARA CASINO, QUE CONTIENE UN POZO ACUMULADO. TIENE DIVERSOS GRAFICOS Y FUNCIONALIDADES CORRESPONDIENTES A UNA RULETA

4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA

5. DATOS DEL SOLICITANTE

Nombres y apellidos **ERNESTO RENGIFO GARCIA** No de identificación **14232210**
Nacional de **COLOMBIA**
Dirección **CL 70 4 30** Teléfono **2118014** Ciudad **BOGOTA D.C.**
Correo electrónico **ernesto@guaridorengifo.com** Radicación de entrada **1-2005-13039**

RICARDO BALLESTEROS VALENCIA
JEFE OFICINA DE REGISTRO

JRI



19 DEC 2004

13 DIC 2004

Resolución Directoral

N° 658 -2004-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 13 de diciembre de 2004

Visto, el Expediente N° 001490-2004-MINCETUR, de fecha 24.11.2004, presentado por la empresa Heal Technology S.A.C., en el que solicita autorización y registro de un (01) modelo de máquina tragamonedas;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153, modificada por la Ley N° 27796, se regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° del citado cuerpo legal que los modelos de máquinas tragamonedas cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

Que, el artículo 16° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, señala la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de los modelos de máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento establece que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro, a un examen técnico ante una entidad autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200411-28, de fecha 04.11.2004, expedido por el Laboratorio de Certificación de la Universidad Católica del Perú, y verificado los requisitos técnicos de la máquina tragamonedas cuya autorización y registro solicita, se advierte que la misma cumple con lo dispuesto en el artículo 16° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR;

Que, de la evaluación de la documentación e información adjunta, se concluye que la solicitante ha cumplido con las disposiciones legales aplicables para que la Dirección Nacional de Turismo acceda a la autorización y registro solicitada;

De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR y el Procedimiento N° 05 del Decreto Supremo N° 009-2003-MINCETUR, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 116-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR/JYM y Legal N° 760-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR;

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- Autorizar y registrar a solicitud de la empresa Heal Technology S.A.C., el modelo de máquina tragamonedas fabricado por la misma empresa solicitante (Perú), según el siguiente detalle:



Registro	B0000229
Código del Modelo	PG PLUS
Descripción	Máquina tragamonedas de ruleta electromecánica equipada con ocho (08) módulos de tecnología touch screen agrupados alrededor de una bóveda hemisférica de acrílico que contiene un plato mecánico con posiciones de llegada para la bola. Además cuenta con lectores de banda magnética y aceptador de billetes y un plato profesional de ruleta electromecánica. Asimismo, cuenta con una plataforma como cuerpo principal de forma octogonal.
Dimensiones del Modelo	Del piso al punto más elevado de la semiesfera del plato: Alto: 114.00 cm Del piso al nivel del módulo de apuesta: Alto: 78.00 cm Diámetro: 183.00 cm

Regístrese, Comuníquese y Publíquese

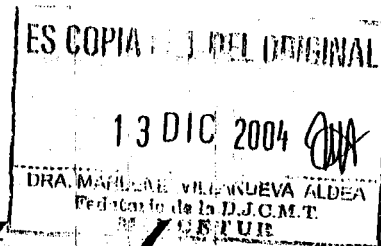
Miguel Antonio Zamora S.
Director Nacional de Turismo



ES COMPA...

13 DIC 2011

DEA...



Resolución Directoral

N° 645 -2004-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 10 de diciembre de 2004.

Visto, el Expediente N° 001542-2004-MINCETUR, de fecha 03.12.2004, presentado por la empresa **Heal Technology S.A.C.**, en el que solicita autorización y registro de memorias de sólo lectura;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los programas de juego cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

Que, el artículo 18° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, establece la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de las memorias de sólo lectura que integran los programas de juego de las máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro a un examen técnico ante una Entidad Autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200412-03, de fecha 02.12.2004, expedidos por el Laboratorio de Certificación de la Universidad Católica del Perú, así como de las memorias de sólo lectura, se advierte que las mismas cumplen con lo dispuesto en el artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, registrando los programas principales y de personalidad un porcentaje de retorno al público no menor del 85%;

Que, de acuerdo con lo establecido en el primer párrafo del artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, sólo podrán ser materia de Autorización y Registro las memorias de sólo lectura que contengan los programas principales y de personalidad;

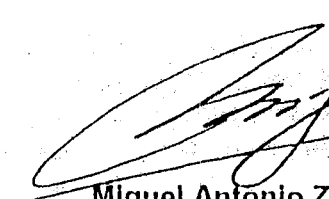
De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR y el Procedimiento N° 06 del T.U.P.A. del MINCETUR aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-2003-MINCETUR, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 117-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR-JYM y Legal N° 744-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR;

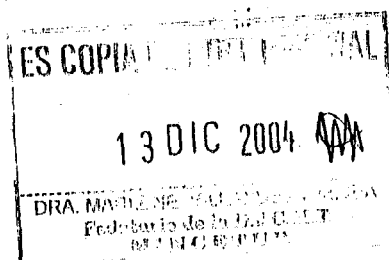
SE RESUELVE:

Artículo 1°.- Autorizar la inscripción y registro de seis (06) memorias de sólo lectura solicitadas por la empresa Heal Technology S.A.C., fabricadas por la misma empresa solicitante (Perú), según el siguiente detalle:

N°	Registro	Código de Memoria
1	A0005811	FG10 v1.3 MC1 (U1)
2	A0005812	FG10 v1.3 MJ1 (U1)
3	A0005813	FG10 v1.3 MJ2 (U2)
4	A0005814	FG10 v1.4 MC1 (U1)
5	A0005815	FG10 v1.4 MJ1 (U1)
6	A0005816	FG10 v1.4 MJ2 (U2)

Regístrese, Comuníquese y Publíquese

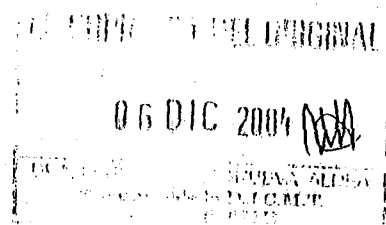
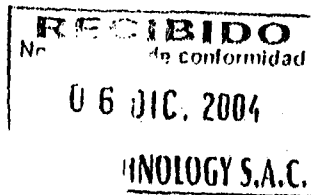

Miguel Antonio Zamora
Director Nacional de Turismo



288

23

288



Resolución Directoral

N° 611 -2004-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 3 de diciembre de 2004.

Visto, el Expediente N° 001489-2004-MINCETUR, de fecha 24.11.2004, presentado por la empresa HEAL TECHNOLOGY S.A.C., en el que solicita autorización y registro de tres (03) memorias de sólo lectura;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153, modificada por la Ley N° 27796 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los programas de juego cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

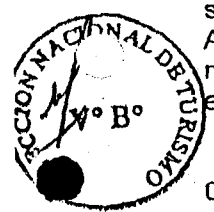
Que, el artículo 18° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, establece la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de las memorias de sólo lectura que integran los programas de juego de las máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro a un examen técnico ante una Entidad Autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200411-28 de fecha 04.11.2004, expedido por el Laboratorio de Certificación de la Universidad Católica del Perú, así como de las memorias de sólo lectura, se advierte que las mismas cumplen con lo dispuesto en el artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, registrando los programas principales y de personalidad un porcentaje de retorno al público no menor del 85%;

Que, de acuerdo con lo establecido en el primer párrafo del artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, sólo podrán ser materia de Autorización y Registro las memorias de sólo lectura que contengan los programas principales y de personalidad;

De conformidad con la Ley N° 27153, modificada por la Ley N° 27796, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR y el Procedimiento N° 06 del T.U.P.A. del MINCETUR aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-2003-MINCETUR, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 109-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR/JYM y Legal N° 719-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR;

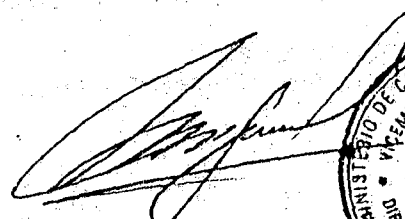


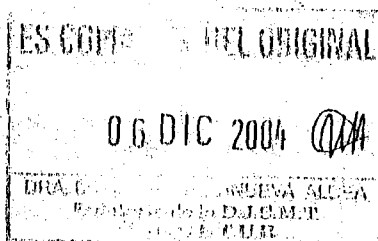
SE RESUELVE:

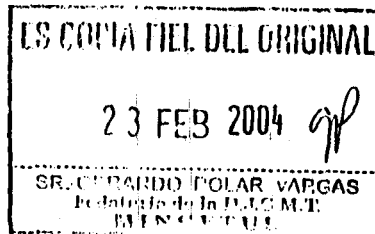
Artículo Único.- Autorizar y registrar a solicitud de la empresa HEAL TECHNOLOGY S.A.C., tres (03) memorias de sólo lectura fabricadas por la empresa Heal Technology S.A.C. (Perú), según el siguiente detalle:

Item	No de Registro	Código de la Memoria
1	A0005761	PG 8 MC 1 (U1)
2	A0005762	PG 8 MJ 1 (U1)
3	A0005763	PG 8 MJ 2 (U2)

Regístrese, Comuníquese y Publíquese


Miguel Antonio Zamora S.
Director Nacional de Turismo





Resolución Directoral

N° 114 -2004-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 23 de Febrero de 2004.

Visto, el Expediente N° 000137-2004-MINCETUR, de fecha 30.1.2004, presentado por la empresa Heal Technology S.A.C., en el que solicita autorización y registro de memorias de sólo lectura;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los programas de juego cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

Que, el artículo 18° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, establece la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de las memorias de sólo lectura que integran los programas de juego de las máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro a un examen técnico ante una Entidad Autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación de los Certificados de Cumplimiento Nros. 200401-12 y 200401-13, de fecha 20.1.2004, expedidos por el Laboratorio de Certificación de la Universidad Católica del Perú, así como de las memorias de sólo lectura, se advierte que las mismas cumplen con lo dispuesto en el artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, registrando los programas principales y de personalidad un porcentaje de retorno al público no menor del 85%;

Que, de acuerdo con lo establecido en el primer párrafo del artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, sólo podrán ser materia de Autorización y Registro las memorias de sólo lectura que contengan los programas principales y de personalidad;



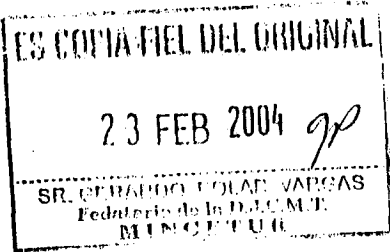
De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR y el Procedimiento N° 06 del T.U.P.A. del MINCETUR aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-2003-MINCETUR, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 016-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR-JYM y Legal N° 104-2004-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR;

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- Autorizar la inscripción y registro de siete (07) memorias de sólo lectura solicitadas por la empresa **Heal Technology S.A.C.**, fabricadas por la misma empresa solicitante (Perú), según el siguiente detalle:

N°	Registro	Código de Memoria
1	A0005327	FG10 v1.2 MC1 [U1 (C1)]
2	A0005328	FG10 v 1.2 MJ1 [U1 (J1)]
3	A0005329	FG10 v1.2 MJ2 [U2 (J2)]
4	A0005330	HT2004-MS0 (E) [F9]
5	A0005331	HT2004-MS0 (O) [E9]
6	A0005332	HT2004-MD0 (E) [F9]
7	A0005333	HT2004-MD0 (O) [E9]

Regístrese, Comuníquese y Publíquese



Miguel Antonio Zamora S.

Miguel Antonio Zamora S.
Director Nacional de Turismo

MINISTERIO DE COMERCIO EXTERIOR Y TURISMO
MINISTERIO DE TURISMO
REPUBLICA DEL PERU
DIRECCION NACIONAL DE TURISMO
MINCETUR



Resolución Directoral

N° 323 -2003-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 21 de Mayo del 2003.

Visto, el Expediente N° 000526-2003-MINCETUR de fecha 16.04.2003, presentado por la empresa Heal Technology S.A.C., en el que solicita autorización y registro de memorias de sólo lectura;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los programas de juego cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

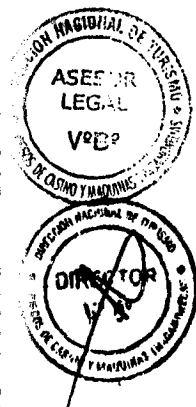
Que, el artículo 18° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, establece la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de las memorias de sólo lectura que integran los programas de juego de las máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro, a un examen técnico ante una Entidad Autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200303-06 de fecha 20.3.2003, expedido por el Laboratorio de Certificación de la Universidad Católica del Perú, así como de las memorias de sólo lectura, se advierte que las mismas cumplen con lo dispuesto en el artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, registrando los programas principales y de personalidad un porcentaje de retorno al público no menor del 85%;

Que, de acuerdo con lo establecido en el primer párrafo del artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, sólo podrán ser materia de Autorización y Registro las memorias de sólo lectura que contengan los programas principales y de personalidad;



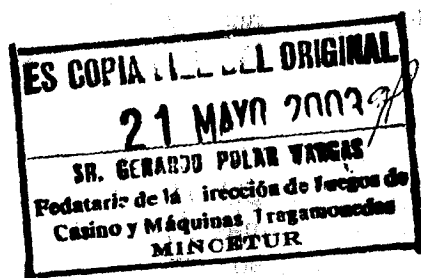


De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR y el Procedimiento N° 06 del T.U.P.A. del MITINCI aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-2003-MINCETUR, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 028-2003-MINCETUR/VM/DNT/DJCMT/DAR-JYM y Legal N° 257-2003-MINCETUR/VM/DNT/DJCMT/DAR;

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- Autorizar la inscripción y registro de tres (03) memorias de sólo lectura solicitadas por la empresa **Heal Technology S.A.C.**, fabricadas por la empresa Heal Technology (Perú), según el siguiente detalle:

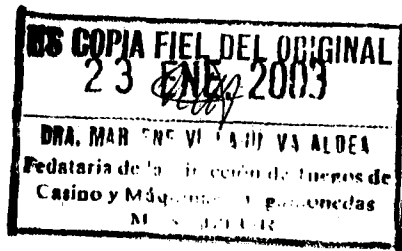
Nº	Registro	Código de Memoria
1	A0004678	FG 10 v1.1MC1 (U1)
2	A0004679	FG 10v1.1MJ1 (U1)
3	A0004680	FG 10v1.1MJ2 (U2)



Regístrese, Comuníquese y Publíquese

Miguel Antonio Zamora
Director Nacional de Turismo





Resolución Directoral

N° 34 -2003-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 22 de Enero del 2003.

Visto, el Expediente N° 000820-2002-MINCETUR, presentado por la **Heal Technology S.A.C.**, en el que solicita autorización y registro de un (1) modelo de máquina tragamonedas;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los modelos de máquinas tragamonedas cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

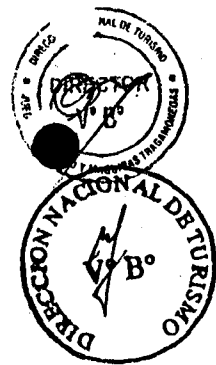
Que, el artículo 16° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, señala la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de los modelos de máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro, a un examen técnico ante una entidad autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200211-15 de fecha 26.11.2002, expedido por el Laboratorio de Certificación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, y verificado los requisitos técnicos de la máquina tragamonedas cuya autorización y registro solicitan, se advierte que cumple con lo dispuesto en el artículo 16° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR;

Que, de la evaluación de la documentación e información adjunta, se concluye que la solicitante ha cumplido con las disposiciones legales aplicables para que la Dirección Nacional de Turismo acceda a la solicitud presentada;

De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR y el Procedimiento N° 25 del Decreto Supremo N° 009-2002-ITINCI, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 003-2003-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/JYM y Legal N° 007-2003-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR-APD;



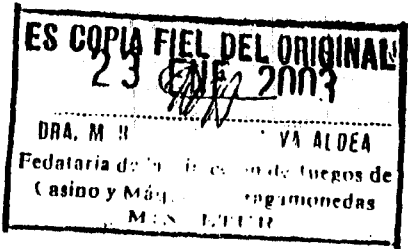
SE RESUELVE:

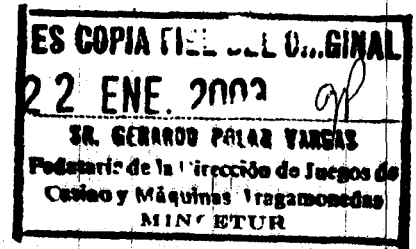
Artículo Único.- Autorizar y registrar el modelo de máquina tragamonedas que se señala a continuación:

N° de Registro	B0000194
Código del Modelo	Future Generation
Nombre del Fabricante	Heal Technology S.A.C.
Nacionalidad del fabricante	Perú
Descripción	Tragamonedas de ruleta electrónica equipado con: a) diez (10) módulos para la realización de las apuestas con monitor tipo: "touch screen" (monitor de tacto) de quince (15") pulgadas diagonales, b) cuenta con lectores de banda magnética y aceptador de billetes, c) un plato profesional de ruleta electromecánica, d) cuenta con una plataforma como cuerpo principal donde se encuentra un monitor de cuarenta y dos (42") pulgadas diagonales que hace las veces de paño virtual donde se visualiza las apuestas.
Dimensiones del Modelo	<u>Del piso al punto más elevado de la esfera del plato:</u> Alto: 118cm. <u>Del piso al nivel del paño virtual:</u> Alto: 90.00 cm Profundidad: 335.00 cm Ancho: 166.00 cm

Regístrese, Comuníquese y Publíquese

Miguel Antonio Zamora S.
Director Nacional de Turismo





Resolución Directoral

N° 04 -2003-MINCETUR/VMT/DNT

Lima, 21 de Enero del 2003

Visto, el Expediente N° 000821-2002-MINCETUR, presentado por la empresa **Heal Technology S.A.C.**, en el que solicita autorización y registro de memorias de sólo lectura;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los programas de juego cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

Que, el artículo 18° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, establece la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de las memorias de sólo lectura que integran los programas de juego de las máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 21° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro, a un examen técnico ante una Entidad Autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200211-15 de fecha 26.11.2002, expedido por el Laboratorio de Certificación de la Universidad Católica del Perú, así como de las memorias de sólo lectura, se advierte que las mismas cumplen con lo dispuesto en el artículo 18° del Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, registrando los programas de personalidad un porcentaje de retorno al público no menor del 85%;

De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 009-2002-MINCETUR, y el Procedimiento N° 26 del T.U.P.A. del MITINCI aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-2002-ITINCI, estando a lo opinado en los Informes Técnico N° 002-2003-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/JYM y Legal N° 003-2003-MINCETUR/VMT/DNT/DJCMT/DAR-APD;



JAN 10 2003

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- Autorizar e inscribir tres (03) memorias de sólo lectura, según el siguiente detalle:

N°	Registro	Código de Memoria	Empresa	País
1	A0004590	FG 10 MC 1 (U1)	Heal Technology S.A.C.	Perú
2	A0004591	FG 10 MJ 1 (U1)	Heal Technology S.A.C.	Perú
3	A0004592	FG 10 MJ 2 (U2)	Heal Technology S.A.C.	Perú

Regístrese, Comuníquese y Publíquese

Miguel Antonio Zamora S.
Director Nacional de Turismo



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

22 ENL. 2003

SR. GERARDO POLAR VARGAS

Fedatario de la Dirección de Juegos de
Casino y Máquinas Tragamonedas
MINCETUR



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

PEDRO CARY DULANTO
Fiscalario de la Of. General de Administración
MITINCI

Resolución Directoral

N° 0602 -2002-MITINCI/VMT/DNT

Lima, 31 de Mayo del 2002.

Vistos, el Expediente N° 005835-2002-MITINCI presentado por la empresa Heal Technology S.A.C., en el que solicita autorización y registro de memorias de sólo lectura, y los Informes Técnico N° 117-2002-MITINCI/VMT/DNT/DEJCMT/JYM y Legal N° 191-2002-MITINCI/VMT/DNT/DEJCMT/DAR-APD;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Ley N° 27153 se reguló la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, estableciéndose en el artículo 11° que los programas de juego cuya explotación es permitida en el país son aquellos que cuentan con autorización y registro;

Que, el artículo 11° del Reglamento de la Ley N° 27153, aprobado por Decreto Supremo N° 001-2000-ITINCI, establece la información y documentación que deben presentar los interesados en obtener la autorización y registro de las memorias de sólo lectura que integran los programas de juego de las máquinas tragamonedas;

Que, por su parte, el artículo 12° del citado Reglamento señala que los modelos de máquinas tragamonedas y las memorias de sólo lectura de los programas de juego deberán someterse con anterioridad a su autorización y registro, a un examen técnico ante una Entidad Autorizada, la cual expedirá un Certificado de Cumplimiento que acreditará que el modelo o las memorias que componen el programa de juego, según sea el caso, cumplen con los requisitos establecidos en la Ley, el Reglamento y las Directivas;

Que, realizada la evaluación del Certificado de Cumplimiento N° 200110-06 de fecha 29.10.2001 expedido por el Laboratorio autorizado de la Pontificia Universidad Católica del Perú así como de las memorias de sólo lectura, se advierte que las mismas cumplen con lo dispuesto en el artículo 11° del Decreto Supremo N° 001-2000-ITINCI y registran un porcentaje de retorno al público no menor del 85%;

Que, de la evaluación de la documentación e información presentada por la solicitante, se concluye que ha cumplido con las disposiciones legales aplicables para acceder a la solicitud presentada;

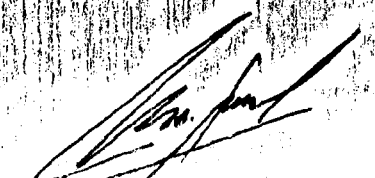
De conformidad con la Ley N° 27153, el Decreto Supremo N° 001-2000-ITINCI y el Procedimiento N° 26 del T.U.P.A. del MITINCI aprobado mediante Decreto Supremo N° 009-2002-ITINCI;

SE RESUELVE:

Artículo Único.- Autorizar e inscribir dos (02) memorias de sólo lectura, según el siguiente detalle:

Nº	Identificación	Código de Memoria	Fabricante	País
01	A0003740	HT 2001 E (F9)	Heal Technology S.A.C.	Perú
02	A0003741	HT 2001 O (E9)	Heal Technology S.A.C.	Perú

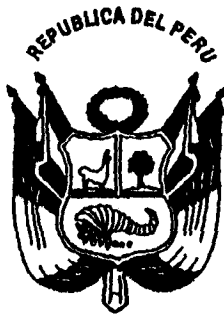
Regístrese, Comuníquese y Publíquese


Miguel Antonio Zamora S.
Director Nacional de Turismo



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL


PEDRO CARY DULANTO
Fedatario de la Of. General de Administración
MITINCI



Resolución

N°071-99-CNCJ

Lima, 07 de Julio de 1999

Vistos, el Expediente N°015479-99-MITINCI respecto de la homologación e inscripción de 05 memorias de solo lectura solicitadas por la empresa Heal Technology S.A., el Informe N°131-99-ST/CNCJ de la Secretaría Técnica de la Comisión Nacional de Casinos de Juego y los Informes Legales N°088-99-CNCJ/AL y N°112-99-CNCJ/AL;

CONSIDERANDO:

Que, con fecha 03 de Junio de 1999, la empresa Heal Technology S.A. solicita la homologación e inscripción de 05 memorias de solo lectura;

Que, mediante el Oficio N°464-99-ST/CNCJ se formulan observaciones que son subsanadas el 23 de Junio de 1999 por la empresa solicitante; recomendándose posteriormente mediante el Informe N°131-99-ST/CNCJ y el Informe Legal N°112-99-CNCJ/AL la homologación e inscripción de las 05 memorias de solo lectura que constan en el Expediente N°015479-99-MITINCI;

De conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Uso y Explotación de Máquinas Tragamonedas, sus normas modificatorias, las Resoluciones N°022-97-CNCJ y N°016-99-CNCJ; y estando a lo acordado por los miembros de la Comisión Nacional de Casinos de Juego en su sesión ordinaria de fecha 07 de Julio de 1999.

SE RESUELVE:

Artículo Único.- Aprobar la homologación e inscripción de 05 Memorias de Solo Lectura de acuerdo al siguiente detalle:

N° de Registro	Modelo	Empresa	País
A0000882	HT97E	Heal Technology S.A	Perú
A0000883	HT970	Heal Technology S.A	Perú
A0000884	HTCE	Heal Technology S.A	Perú
A0000885	HTC0	Heal Technology S.A	Perú
A0000886	HTS	Heal Technology S.A	Perú

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y PUBLIQUESE



GREGORIO LEONG CHÁVEZ
Presidente de la Comisión Nacional
de Casinos de Juego

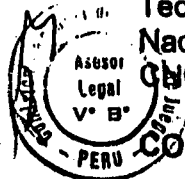


Resolución

N°072-99-CNCJ

Lima, 07 de Julio de 1999

Vistos, el Expediente N°015480-99-MITINCI respecto de la homologación e inscripción de 01 modelo de máquina tragamonedas solicitada por la empresa Heal Technology S.A., el Informe N°132-99-ST/CNCJ de la Secretaría Técnica de la Comisión Nacional de Casinos de Juego y los Informes Legales N°089-99-CNCJ/AL y N°114-99-CNCJ/AL;



CONSIDERANDO:

Que, con fecha 03 de Junio de 1999, la empresa Heal Technology S.A. solicita la homologación e inscripción de 01 modelo de máquina tragamonedas;

Que, mediante el Oficio N°465-99-ST/CNCJ se formulan observaciones que son subsanadas el 23 de Junio de 1999 por la empresa solicitante; recomendándose posteriormente mediante el Informe N°132-99-ST/CNCJ y el Informe Legal N°114-99-CNCJ/AL la homologación e inscripción del modelo de máquina tragamonedas que consta en el Expediente N°015480-99-MITINCI;

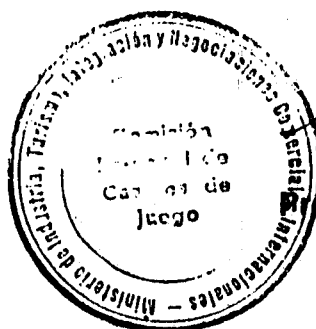
De conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Uso y Explotación de Máquinas Tragamonedas, sus normas modificatorias, las Resoluciones N°022-97-CNCJ y N°016-99-CNCJ; y estando a lo acordado por los miembros de la Comisión Nacional de Casinos de Juego en su sesión ordinaria de fecha 07 de Julio de 1999.

SE RESUELVE:

Artículo Único.- Aprobar la homologación e inscripción de 01 Modelo de Máquina Tragamonedas, de acuerdo al siguiente detalle:

Registro	B0000037
Modelo	HT6-97
Nombre del fabricante	Heal Technology S.A.
Nación del fabricante	Perú
Descripción	Tragamonedas horizontal de video y ruleta electromecánica con palancas y teclas para seis posiciones que opera mediante un sistema de tarjetas con bandas magnéticas. No incluye aceptador de monedas, de billetes ni monitor de tacto. No puede ser parte de un carrusel.
Dimensiones	Alto : 110.00 cms. Largo : 285.00 cms. Ancho: 130.00 cms.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y PUBLÍQUESE



Gregorio Leong Chávez
GREGORIO LEONG CHÁVEZ
 Presidente de la Comisión Nacional
 de Casinos de Juego

Patente de los EE.UU.

296
31
296
4,077,631

Tela, Sr.

Marzo 7, 1978

Juego Moderno de roulette

Abstracto

Un juego moderno de roulette que tiene un diseño moderno único y novedoso de grupos de numerales en la carta al lado de la rueda de roulette y base combinado con la adición de numerales pequeños concéntricamente por dentro de los numerales convencionales en la rueda de la roulette donde los numerales pequeños están orientados en relación con los numerales originales en forma para permitir que la roulette moderna sea jugada. En el diseño de la roulette moderna, los treinta seis números no están arreglados en forma consecutivo como en el diseño de la roulette convencional sino que están arreglados en grupos de cuatro números por grupo siendo nueve grupos que contienen dos números que son pares y dos números impares, y cuatro de los grupos contienen todos los números rojos y cuatro grupos contienen todos los números negros donde el grupo numero uno incluyendo números rojos medios y números negros medios. Los numerales pequeños en la rueda de la roulette por dentro de los números originales indican el grupo en que el numeral original cae en el diseño. La base para el juego de roulette se proporciona con patas de nivelación únicas y una estructura que indica el nivel se entrega en la base para asegurar la rotación adecuada de la rueda de roulette.

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

257 32 297
Inventores: **Tela, Sr.; Charles T. (Los Angeles, CA)**

Solicitud No.: **05/694,461**

Inscrito: **Junio 9, 1976**

Clase actual

273/142E

EE.UU.:

Clase

A63F 5/00 (20060101); A63F 3/00 (20060101); A63F 005/00 ()

Internacional

Actual:

Campo de **273/142R, 142A, 142B, 142C, 142D, 142E, 142F, 142G, 142H, 142HA, 142J, 142JA**

Investigación:

Referencias Citadas [Referenciado por]

Documentos de Patentes de EE.UU.

<u>D89120</u>	Enero 1933	Bustanoby
<u>1300315</u>	Abril 1919	Wilder
<u>1578412</u>	Marzo 1926	Ewig
<u>1670692</u>	Mayo 1928	Rosar
<u>1838398</u>	Diciembre 1931	Heidbrink

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpretre Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

3090623

Mayo 1963

Dugan

Documentos de Patente Internacional

474,286	Nov., 1914	FR
636,452	Ene., 1928	FR
799,645	Abr., 1936	FR
844,420	Abr., 1939	FR
372,312	Abr., 1923	DD
2,402,985	Jul., 1975	DT
978,701	Dic., 1964	UK
1,012,409	Dic., 1965	UK

Examinador Principal: Skogquist; Harland S.

Examinador Asistente: Kramer; Arnold W.

Apoderado, Agente o Firma: O'Brien; Clarence A. Jacobson; Harvey B.

Reivindicaciones

Lo que se reivindica como nuevo es lo siguiente:

1. Un Juego moderno de roulette que constan de la combinación de una base inmóvil en forma disco rotatoria que soporta una rueda de roulette ahí, esta

Eugenio Euterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 283 - Minjusticia 1991

300 35 300

rueda de roulette incluyendo una pluralidad de casillas periféricas en la superficie superior de ahí, un numeral asociado con cada casilla, esta base incluyendo una superficie inclinada periférica concéntrica con la rueda para recibir una bola rodante ahí en que la bola rodará en una de las casillas cuando la bola se detenga, y un arreglo de los numerales identificando las casillas en una superficie planar adyacente, este arreglo incluyendo una pluralidad de grupos de numerales con cada grupo que tiene un numero predeterminado igual de numerales en que se pueden colocar fichas cuando se apuesta cuya casilla numerada serán donde entre la bola, un conjunto mas pequeño de numerales posicionados en la rueda adentro de los numerales periféricos con cada numeral del conjunto más pequeño en alineación radial con un numeral periférico respectivo con el grupo mas pequeño de numerales indicando el grupo de numerales en el arreglo al cual pertenece su numeral alineado en la periferia externa de la rueda, los numerales en la periferia externa de la rueda incluyendo 0, 00 y 1-36, inclusive, estos grupos de numerales en el arreglo incluyendo numerales 1-36 divididos en nueve grupos de cuatro numerales cada uno con numerales 1-9 indicando los nueve grupos y siendo el numeral de avance más alto en cada grupo, el conjunto más pequeño de numerales en la rueda de roulette hacia dentro de la periferia de ahí incluyendo cuatro conjuntos de numerales 1-9, y cada uno de 0 y 00, estos numerales están asociados con colores distinguibles con los numerales 1-36 incluyendo un medio de los numerales siendo rojo y el otro medio siendo negro, el primer de los grupos de numerales en el arreglo incluyendo dos numerales rojos y dos numerales negros, cuatro de los grupos incluyendo todos los numerales

301

36
301

negros y cuatro de los grupos incluyendo todos los numerales rojos, la adición de los dos dígitos de números de doble dígito indicando el grupo al que los número de doble dígito pertenecen, cada numeral consecutivo en cada grupo siendo nueve más que el numeral precedente en cada grupo.

2. En un aparato de juego de roulette incluyendo una base inmóvil, una rueda de roulette con forma de disco, rotatable soportada en esta base, esta rueda de roulette incluyendo una pluralidad de casillas periféricas en la superficie superior de ahí, numerales periféricos de identificación asociados con estas casillas, esta base incluyendo una superficie inclinada periférica concéntrica con la rueda para recibir una bola rodante ahí con la bola rodando en una de las casillas cuando se detenga, y un arreglo de numerales identificando las casilla en una superficie planar adyacente, que la mejora compromete un conjunto interior de numerales ubicados en la rueda radialmente adentro de los numerales periféricos con cada numeral del conjunto interior en alineación radial con un respectivo numeral periférico, estos numerales en el arreglo incluyen una pluralidad de grupos de numerales con cada grupo que tiene un numero igual predeterminando de los numerales en que se pueden poner las fichas cuando se apuesta en que casilla numerada ingresará la bola, los numerales periféricos en la rueda incluyen de 0, 00 y 1-36, inclusive, estos grupos de numerales en el arreglo incluyen los numerales 1-36 divididos en nueve grupos de cuatro numerales cada uno con numerales 1-9 indicando los nueve grupos y siendo el numeral de avance más alto en cada grupo, el conjunto de numerales internos en la rueda de roulette incluyendo cuatro

302

302

conjuntos de numerales 1-9, y uno cada uno de 0 y 00, e indicando el grupo de numerales en el diseño en el cual pertenece el numero periférico alineado, el primer grupo de numerales en el diseño incluyendo dos numerales rojos y dos numerales negros, cuatro de los grupos en el arreglo incluyendo todos los numerales rojos, y cuatro de los grupos en el arreglo incluyendo todos los numerales negros.

3. La estructura según se define en la reivindicación 2, en el que todo numeral subsiguiente en cada grupo es nueve más que el numeral precedente, la adición de los dos dígitos de numerales de doble dígitos indicando el grupo al cual pertenece el numeral de doble dígitos.

Descripción

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

1. Alcance de la Invención

La presente invención generalmente se relaciona con juegos y dispositivos de juego y más particularmente con un juego de roulette en el que el arreglo de los números se altera del arreglo original y se proporcionan pequeños numerales adicionales en la rueda de roulette adyacente al centro para indicar un grupo en el arreglo en que el numeral original adyacente a la periferia externa de la

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

303

303

rueda de roulette cae para facilitar el juego de la roulette moderna.

2. Descripción del Arte Anterior

Las ruedas convencionales y arreglos han existido por muchos años y todos han jugado de la misma forma. La estructura constaba de una base con forma de plato o estuche que tiene una rueda con cojinete ahí para la rotación en una dirección donde se le da a la rueda una pluralidad de casillas en la periferia ahí. La rueda incluye treinta ocho casillas con numerales 1-36, 0 y 00 asociados ahí con la mitad de las casillas que son rojas y la otra mitad negras. La base viene con una superficie periférica que está inclinada hacia abajo y hacia adentro hacia la periferia de la rueda donde la rueda tiene una estructura de manilla en su centro por el cual puede ser rotado en una dirección mientras se proyecta la bola manualmente alrededor de la superficie inclinada en la dirección contraria para que la bola llegue a reposar en una de las casillas en una forma bien conocida. El arreglo convencional consiste de treinta seis números mas el 0 y 00 arreglados en tres hileras de doce números cada un donde los números comienzan con uno y siguen consecutivamente hasta treinta y seis con la mitad de estos números siendo rojos y la otra mitad siendo negro. El arreglo convencional también incluye varias áreas adicionales que tienen índices asociados con el mismo por el cual un juego puede ser jugado por los jugadores haciendo sus apuestas en una posición en particular en el arreglo. La U.S. Pat. Anterior No. 3,090,623 divulga una rueda de roulette que tiene una modificación estructural y la siguiente Patente de EE.UU. revela otros

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor / Interprete Oficial
Resol. No. 1639 Minjusticia 1991

304

304

dispositivos de juego incluyendo ruedas rotables asociadas con bases inmóviles.

Nos. 1,468,984; 1,606,157; 1,670,692

RESUMEN DE LA INVENCION

Un objeto de la presente invención es proporcionar un juego moderno de roulette con un arreglo moderno y la adición de pequeños numerales radialmente hacia adentro de y alineados con los numerales asociados con las casillas periféricas en una rueda de roulette en que el arreglo de numerales en el arreglo moderno proporciona mayor interés y requiere mayores habilidades en comparación con la roulette convencional.

Otro objeto de la invención es proporcionar un Juego moderno de roulette en que las características de nivelación se incorporan en le caso o base para la rueda de roulette para asegurar un equilibrio adecuado y la rotación de la rueda de roulette.

un objeto adicional de la invención es proporcionar un Juego moderno de roulette conforme a los objetos precedentes en que el arreglo moderno incluye nueve grupos de cuatro números cada uno con numerales pequeños dispuestos adyacentes al centro de la rueda de roulette indicando cual de los nueve grupos el numero original en la parte de la periferia externa de la rueda cae donde los numerales pequeños también incluyen de 0 y 00 alineados con el correspondiente 0 y 00 en la periferia externa de la rueda.

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

Estos, junto con los otros objetos y ventajas legarán a ser aparentes, residen en los detalles de la construcción y operación según como más adelante se describe con mayores detalles y se reivindica, con referencia a las ilustraciones acompañantes que forman una parte del presente, donde como numerales hacen referencia a todas las partes.

DESCRIPCIÓN BREVE DE LAS ILUSTRACIONES

La FIG. Es una vista de planta superior del estuche o base y una rueda de roulette incorporada ahí con los numeros adicionales orientados hacia adentro de los números convencionales en la periferia de la rueda.

La FIG. 2 es una vista seccional fragmental tomada generalmente a lo largo de la línea de sección 2-2 en la FIG. 1 ilustrando la estructura de una de las patas de nivelación.

La FIG. 3 es una vista de planta ilustrando el arreglo moderno.

La FIG. 4 es una vista de planta de una hoja parcial de puntaje.

DESCRIPCIÓN DE LA INCORPORACIÓN PREFERIDA

El dispositivo de roulette ilustrado en las FIGS. 1 y 2 generalmente está designado por el numeral 10 e incluye un estuche o base con forma de disco

12 incluyendo un elemento de fondo 14 que tiene un receso 16 ahí recibiendo la rueda de roulette giratoria 18. Una superficie inclinada hacia arriba periférica 20 está dispuesta hacia afuera de la rueda 18 y esta superficie está proporcionada en una pestaña horizontal generalmente 22 que tiene una porción periférica elevada 24 en forma de una costilla o similar, todo lo cual representa la construcción convencional de un dispositivo de ruleta en el cual la rueda de roulette 18 se proporciona con una manilla dispuesta centralmente en forma de proyección de brazos 26 por el cual se le puede dar giros a la rueda giratoria en cualquier dirección. El centro del elemento de fondo 14 se entrega generalmente con una estaquilla de pie que tiene medio de cojinete antifricción en el extremo superior de ahí recibido en un encaje correspondiente en el cubo central de la rueda de roulette 18. La estructura específica del dispositivo de roulette sigue convencional excepto por la entrega de tres o mas patas de nivelacion mas ajustables. 28, cada una de las cuales están en forma de un miembro roscado de pie 30 que tiene un soporte de pata o punta de engrane de superficie 32 en el extremo inferior de ahí donde el extremo superior está enroscado en un encaje enroscado internamente 34 en la superficie interior de la pestaña 22. Una tuerca de fijacion mariposa 36 está enroscada en la pata rosca de pie 30 para asegurar la pata 30 en posición ajustada en relación con la pestaña 22 para permitir que el estuche o base 12 ser soportada en una condición a nivel.

un indicador de nivel 38 se monta en la pestaña 22 y el indicador de nivel puede ser en forma de un vial individual que tiene una porción esférica superior

307

42
307

de una configuración que tiene una porción superior esférica para que la interioridad de la burbuja de ahí pueda usarse para indicar la condición de nivel del estuche o base. En lugar del indicador de nivel de tipo esférico individual, un par de tubos de nivel convencionales puede soportarse en perpendicular relación entre si en la pestaña 22 por lo tanto permitiendo que el dispositivo de roulette 10 se oriente precisamente en posición horizontal para que la rotación libre de la rueda 18 y movimiento de rodada de la bola en la superficie inclinada 20 esté completamente libre de cualquier efecto adverso que pueda ser ocasionado por una condición de desnivel del estucho o base 12.

Como en el convención, la periferia de la rueda 18 que se dispuso de cerca adyacente a la superficie inclinada 20 se proporciona con una pluralidad de casillas 40 cada una de las cuales se entrega con un numeral 42 donde las casillas son suficientes en tamaño para recibir la bola que se mueve periféricamente en la pista o superficie soporte 20 hasta que la gravedad hace que ruede dentro de una de las casillas 40 que se mueven en la dirección opuesta debido a la rotación de la rueda 18 en forma convencional al girar la manilla o los brazos 26. Toda la estructura y operación mencionadas anteriormente excepto por las patas de nivelación y el indicador de nivel representan la construcción convencional de los dispositivos del juego de roulette. Además a la incorporación de las patas ajustables 28 y el indicador de nivel 38, el dispositivo de juego de roulette está modificado con un arreglo convencional al proporcionar numerales pequeños adicionales 44 hacia adentro de los numerales mas grandes 42 en la periferia externa de la rueda 18. los

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2639 Minjusticia 1991

308

43
300

numerales más pequeños 44 están alineados con los numerales originales más grandes 42 y están dispuestos radialmente hacia adentro de ahí y se usan para facilitar el juego de la roulette moderna en la forma descrita a continuación.

Una rueda de roulette convencional incluye treinta y ocho casillas y estas casillas viene con números 0, 00 y 1-36, inclusive, con la mitad de las casillas identificadas por los numerales 1-36 siendo rojas y la otra mitad siendo negras y las casillas identificadas por los numerales 0 y 00 estando distinguidas con colores de ambos las casillas rojas y negras. Los numerales que identifican las casillas están en arreglo en un patrón particular como es en la convencional y según se ilustra en la FIG. 1 que se retiene en el Juego moderno de roulette por lo tanto permitiendo que los numerales pequeños 44 se apliquen directamente a una rueda de roulette convencional sin modificación alguna de la rueda de roulette distinta a la aplicación de los numerales que se colorean en forma correspondiente a los numerales más grandes u originales 42 con los que están alienados. En un diseño convencional o en un diagrama en la mesa o cualquier otra superficie apta adyacente al estuche de la roulette y la rueda, los treinta y seis números 1-36 se arreglan en tres hileras de doce números cada uno con los números en la esquina superior de la izquierda comenzando con el numeral 1 y siguiendo transversalmente consecutiva hasta el número 36 con mitad de os números siendo rojos y la otra mitad siendo negros. Sobre las hileras de los numerales hay un espacio indicando el 0 y un espacio indicando el 00 y a lo largo del lado de las hileras de los numerales hay varios espacios con relación a ciertos grupos de números todos los cuales pueden ser

Sergio Cleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2889 Minjusticia 1991

309

~~44~~
309

apostados al colocar fichas o similares en los espacios específicos involucrados. Los numerales rojos son 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36 donde los otros numerales son negros.

En el diseño moderno, ilustrado en la FIG. 3 y generalmente designado por el numeral 46, los espacios 48 y 50 se dan para el 0 y 00 pero los otros números, 1-36, se arreglan en grupos de cuatro números cada uno donde hay nueve grupos designados generalmente por referencia a los numerales 1-9 respectivamente. El color de los respectivos no se han alterado pero los numerales se han vuelto a arreglar para que no sean consecutivos aunque los numerales en cada grupo estén en forma ascendente, por ejemplo, en el grupo número uno los numerales 1, 10, 19 y 28 se arreglan en una hilera vertical según se ilustra en la FIG. 3 con los numerales 1 y 19 siendo rojo y 0 y 28 siendo negro. En los grupos dos, cuatro, seis y ocho, todos los numerales son negros y en los grupos tres, cinco, siete y nueve, todos los numerales son rojos por lo tanto dando cuatro grupos en los que todos los números son negros y cuatro grupos en los que todos los números son rojos y un grupo en el que la mitad de los números son rojos y la otra mitad son negros. Los numerales pequeños 44 incluyen 0 y 00 y cuatro conjuntos de numerales 1-9, inclusive, que indican el grupo en el que el numeral mayor u original pertenece al arreglo de 46, por ejemplo, si la bola rueda a la 40 indicando el numeral "1" ahí, que es rojo, el numeral más pequeño alineado ahí también sería el numeral indicando "1" indicando que el número ganador pertenece en el grupo uno según se ilustra en la FIG. 3 en el arreglo.

En el arreglo moderno, los números que aparecen en la primera hilera, que es grupo uno, cuatro y siete según se ilustra en la FIG. 3 son exactamente los mismo números que aparecen en la primera hilera vertical de un arreglo convencional pero estos numeros se arreglan en distinta secuencia y en grupos de cuatro integrantes cada uno y se destaca que cada grupo incluye dos números pares y dos números impares. Este arreglo de grupos cuando se encuentre en juego real por un jugador que conozca las reglas de la roulette moderna ofrecerá un nuevo juego interesante y el jugador jugará con mayor seguridad y confianza y obtendrá una oportunidad justa para **jugar roulette** según se comparación con la roulette convencional que no cumple en darle al jugador una oportunidad para ganar.

Los números en el arreglo están en los nueve grupos según se indica en la FIG. 3 con cada grupo arreglado científicamente en una forma matemáticamente importante. Inicialmente, se indica que el numero inicial de cada grupo de los nueve grupos indica que grupo en particular es. Por ejemplo, donde el numero principal en el grupo sea "5", esto indica que este grupo está en el numero cinco. Por lo tanto, el numero superior en cada grupo arreglado vertical de cuatro números indica el numero del grupo. Por lo tanto, todos los numeros 1-9 son numeros principales para sus respectivos grupos. La creación de cada uno de los nueve grupos se logra por medio de la adición de nuevo al numero principal, luego del cual, se agrega nueve al segundo numero del grupo, luego del cual se agrega nueve al tercer numero del grupo y así sucesivamente, los cuatros números de cada grupo se crean. Por ejemplo,

3H

36
311

en el grupo 1 en la FIG. 3, el numero principal es "1" y al agregar nueve al numero principal, el segundo numero en el grupo "10" se obtiene y esto se repite en todos los grupos.

Esta formula matemática es sólida científicamente y representa el fundamento de la roulette moderna. Este arreglo le brinda al jugador una oportunidad justa para ganar pero también da una mayor comprensión de la roulette convencional.

Según se establece anteriormente, los numerales pequeños 44 son numerales indicadores del numero de grupo y cada uno de estos numerales indicadores del numero de grupo se alinean directamente con el numero de la roulette convencional en el grupo en que está relacionado. Por ejemplo, si del numero 32 de la roulette sale un ganador, el numeral indicador del numero del grupo pequeño directamente en línea con el es el numero de grupo, en este caso, el grupo cinco. De esta forma, el director del grupo sabe inmediatamente cuando sale un ganador, exactamente a que grupo pertenece este numero ganador. En caso que el 18 sea el numero ganador, entonces pertenece en el grupo del nueve, etc. Otro método para determinar rápidamente a que grupo pertenece un numero ganador es agregar cualquier numero ganador doble y la suma indica a que grupo el numero ganador pertenece. Por ejemplo, si el numero 25 gana, al sumar el 2 y el 5, la respuesta 7 indica que el numero 25 pertenece al grupo siete. Por supuesto, los números solos son números principales e identifican inmediatamente al grupo al que pertenecen.

Sergio Cleutegio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

312

49
312

Al jugar la roulette convencional, un jugador puede seleccionar y jugar cualquier numero individual o grupo de números, sea en los colores rojo o negro, al ganador o aún dinero, números pares, números impares hileras o secciones de doce números. Comparativamente, la roulette moderna se juega principalmente por grupos con cada grupo lleno consistiendo en cuatro números. A medida que avanza el jugador en la roulette moderna, pueden entonces jugar por medio grupos que significa que puede seleccionar dos números de cada grupo escogido, en impares de 17 hasta 1 y a medida que lo domine más, puede jugar un numero de un grupo escogido en los impares completos de 35 hasta 1. Al jugar la roulette moderna, se debe usar una hoja de puntajes que tenga cinco columnas donde la primera se usa para registrar el numero de juegos, la segunda para registrar el numero de grupo al que pertenece el numero ganador el cual se debe escribir en su color, rojo o negro. Las próximas dos columnas son para registrar los números ganadores, impar o par. Con la tercera columna para los números impares y la cuarta columna para los numeros pares con los numeros ganadores tambien escritos con su color. Las últimas dos columnas son para registrar las victorias de rojo y negro. Dos juegos típicos se ilustran en la FIG. 4 en que el primer juego registrado inicia que el numero 34 fue el numero ganador y que pertenece al grupo siete con los "7" y "34" escritos en rojo y un punto rojo adecuado se coloca en la columna correspondiente. El segundo numero ganador ilustrado en la FIG. 4 es el 26 que cae en el grupo ocho y por consiguiente se escribe en tinta negra y se escribe un punto correspondiente en la última columna.

313

48
313

Al jugar la roulette moderna, cuando se haya registrado doce juegos, los grupos, que hayan ganado dos veces o mas entro de estas doce jugadas se registran. Estos grupos, designados grupos "calientes", se deben jugar para la exclusión de los otros grupos y el jugador puede proceder a jugar estos juegos, una ficha por grupo. Si un jugador lo desea, puede incrementar sus apuestas en una ficha o mas, después de cada jugada pero no debe ir mas allá de seis a ocho fichas donde el jugador hace su propio límite. Al determinar los grupos en que los números ganadores caen en intervalos periódicos, durante el juego, la lista de grupos "calientes" puede ser alterado. Con este arreglo, los grupos llenos se juegan en la roulette moderna y al registrar los resultados de una jugada, el jugador tiene mejor oportunidad de ganar al usar sus destrezas según se compara con la roulette convencional.

Al jugar medios grupos, un jugador puede jugar los dos números pares o los dos numeros impares de cualquier grupo seleccionado. Por ejemplo, si en los juegos mencionados anteriormente, ciertos grupos son "calientes", estos grupos podrán ser jugados en la parte impar. Por ejemplo, si el grupo uno es un grupo "caliente", los números 1 y 19 serían apostados y los impares son 17 a 1 y el límite para las apuestas puede extenderse hasta doce jugadas al incrementar la apuesta de fichas en grupos que van perdiendo una ficha después de cada jugada sin éxito. Por supuesto, el jugador tiene opción de jugar impares o pares en juegos de medio grupo. En caso que se desee, los numeros individuales de cada grupo se pueden jugar en cuyo caso los impares son de 35 a 1 y los límites de las apuestas pueden variar según se quiera.

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e interprete Oficial
Resol. No. 2869 Minjusticia 1991

314

44
314

Lo anterior se considera como ilustración únicamente de los principios de la invención. Además, puesto que ocurrirán numerosas modificaciones y cambios fácilmente para aquellos con destrezas en el arte, no es deseable limitar la invención a una exacta construcción y operación mostrados y descritos, y por consiguiente se puede recurrir a todas las modificaciones y equivalencias, que caigan dentro del alcance de la invención.

* * * *

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2469 Minjusticia 1991

Patente de EE.UU.

4,732,385

Castellanos

Marzo 22, 1988

Roulette para juegos de azar

Abstracto

Una ***roulette*** para juegos de azar, entregado con un conjunto de control y visualizaciones de opciones de juego, que incluye un motor para girar el cuerpo de la ***roulette*** donde rueda la bola, y al hacerlo a una velocidad que permite la alteración, para que la bola sea expulsada de una casilla y se deposite en otra al azar, y que además incluye sensores para detectar la posición de la bola, para compararlo con la posición jugada, y para dar un premio en el evento de que las dos sean la misma.

Inventores: **Castellanos; Rodolfo B. (Vitoria, ES)**

Solicitud No.: **06/903,499**

Inscrito: **Septiembre 3, 1986**

Calse Actual EE.UU:

273/142B ; 273/142E

Clase Internacional Actual:

A63F 5/04 (20060101); A63F 005/02 ()

Campo se Investigación:

273/142R-142G,143R

Sergio Euterio Latore Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. N.º 2839 Minjusticia 1991

316

51
316

Referencias Citadas [Referenciado por]

Documentos de Patentes U.S. Patent Documents

<u>518726</u>	Abril 1894	Roever
<u>1442651</u>	Septiembre 1921	Cory
<u>4036497</u>	Julio 1977	Garto et al.
<u>4396193</u>	Agosto 1983	Reinhardt et al.
<u>4643425</u>	Febrero 1987	Herzenberger

Documentos de Patentes Internacionales

0046306	Ago., 1981	EP
2609169	Sep., 1976	DE
8204804	Dic., 1982	NL
WO83/2904	Sep., 1983	WO
2042233	Sep., 1980	GB
2061585	May., 1981	GB
2073467	Oct., 1981	GB
2126108	Mar., 1984	GB

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

317 52 317
Examinador Primario: Shapiro; Paul E.

Apoderado, Agente o Firma: Lucas & Just

Texto de caso Principal

Esta es una continuación en parte de la Solicitud Ser. No. 726,348 inscrita en
Abr. 23, 1985 y ahora abandonada.

Reivindicaciones

Lo que se reivindica es :

1. Un aparato para jugar **roulette** que consiste en:

(a) una rueda de **roulette** entregada con ranuras o casillas que pueden
acomodar una bola,

(b) un medio de motor para proporcionarle a la rueda de la **roulette** una
velocidad de giro cuya magnitud y/o dirección puede ser alterados de tal forma
que la bola es expulsada de su ranura y entre en otra al azar,

(c) seleccionadores del juego para seleccionar una ranura sobre la cual el
jugador apuesta,

(d) una visualización con personaje de comodín para cada selector, con medio
para hacer que el comodín aparezca o desaparezca al azar en las
visualizaciones del personaje del comodín,

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor/Interprete Oficial
Resol. No. 7839 Minjusticia 1991

319

319

(e) los medios para permitir que el comodín visualizado en pantalla se tenga a voluntad,

(f) un primer platillo que se adjutan a la **rueda de roulette** como para girar integralmente con ella, este primero platillo tiene un indicador para mostrar cuando esta **rueda de roulette** pasa por cero,

(g) un primer transmisor/ detector de señal que se asocia con esta primer platillo y qu puede detectar este indicador y transmite una con respecto a la detección de este indicador,

(h) un segundo platillo que se adjunta a la **rueda de roulette** como para girar integralmente con ella, este segundo platillo puede dar una señal para cada de estas ranuras alrededor de la rueda de la **roulette**,

(i) un segundo transmisor/ detector de señal que se asocia con este segundo platillo y que puede detectar estas señales de este segundo platillo y transmitir una señal con respecto a esta señal de este segundo platillo,

(j) un cuarto transmisor/ detector para detectar la presencia de la bola en una ranura,

(k) un procesador equipado con medios para recibir the señal del primer

320
55
320

transmisor/ detector para indicar el paso por el cero, y también para recibir las señales del segundo transmisor/detector e indentificarlos con la respectiva ranura, y además para recibir información del cuarto transmisor/ detector para detectar la presencia de la bola, y otorgar un premio si la posición de la bola coincide con la ranura sobre la cual el jugador haya apostado por medio de la preselección en el selector del juego.

2. El aparato de la reivindicación 1 además compromete un cuarto transmisor/ detector que es idéntico al cuarto transmisor/ detector y espaciado a un ángulo ahí, por el cual el procesador decide en base de la misma información que sale de los dos, el cuarto transmisor /detector del cuarto para la posición de la bola.

3. El aparato de la reivindicación 1 en el que la **rueda de roulette** consta de un cuerpo principal en el que se encuentran las ranuras para acomodar la bola, y un borde de rodadura que rodea este cuerpo principal, este borde de rodadura tiene un cuerpo externo, la superficie interna de la cual está inclinada marcadamente y rodea este cuerpo principal.

4. El aparato de la reivindicación 3 en el que el cuerpo externo es fijo.

5. El aparato de la reivindicación 1 además compromete una pantalla para mostrar el número de juegos aún por ser jugados, una visualización para mostrar que la máquina está lista para jugar, y una visualización para indicar que la máquina no aceptará mas apuestas.

321 86 321

6. El aparato de la reivindicación 1 en el que the comodín procesador otorga premios adicoinales cuando el caracter tenido coincide con el selector del juego sobre el cual se ha hecho la apuesta y que se le ha otorgado un premio.

7. El aparato de la reivindicación 1 además consta de una visualización indicar la ranura en la que se ha detenido la bola.

Descripción

Esta invención se relaciona a un aparato de juegos al azar de **roulette** y más particularmente a un aparato para jugar **roulette** sin un croupier.

En el caso de una **roulette** de casino, un cuerpo principal o **rueda de roulette** que tiene ranuras se hace girar mientras que el croupier lanza la bola en la dirección opuesta al borde de rodadura que está limitado por un borde que lo rodea.

Tanto el borde de rodadura y el borde de limitación que lo rodea componen un solo compuesto que es integral con la mesa del juego de azar y son fijos en el caso de la **roulette** convencional.

En términos generales, la presente invención consta de una **roulette**, un tablero de control and un tablero de juego que permite que el jugador juegue la **roulette** sin necesidad de un croupier.

322

322

El solicitante ha descubierto que al cambiar la forma de la rueda y su configuración que se pone un juego mas al azar.

El Solicitante también ha descubierto que la diversión y emoción al jugar la **roulette** se aumenta al tener un medio para incrementar el premio después que el jugador haya escogido la ranura y la bola haya comenzado a girar pero antes que la bola lelgue a reposar en una ranura.

El Solicitante adicionalmente ha descubierto una nueva forma para detectar la ubicación de la bola en una ranura.

El Solicitante también ha descubierto que al variar o dejar caer marcadamente la velocidad de la rueda, la bola se pone en movimiento alrededor de la rueda.

Estos y otros aspectos novedosos de la presente invención llegarán a ser aparentes al leer las siguiente descripción detallada conjuntamente con los dibujos en los que:

La FIG. 1 muestra una vista en diagrama y en elevación parcialmente seccionada de la **roulette**.

La FIG. 2 muestra una vista gráfica del tablero de control del jugador y los componentes principales de ahí.

La FIG. 3 muestra una vista gráfica del tablero de juego de un jugador y los componentes principales del mismo.

La FIG. 4 es un diagrama de funcionamiento de la **roulette**.

323 323

En caso de una máquina de juegos de la presente invención, no hay croupier alguno para lanzar la bola, y por lo tanto es la máquina en si que lo hace.

Al ver la FIG. 1, la **roulette** of the present invención tiene **roulette** o cuerpo principal 1 que gira en la dirección de la flecha 4 y está rodeada por bordes alrededor 5. Cuerpo principal 1 tiene ranuras 11 y el borde de rodadura 12. la Ranura 11 acomoda la bola 13.

La **Roulette** 1 tiene por lo menos 36 ranuras 11, estos siendo números de 1 a 36, aún cuando dependiendo en las leyes internas en cada país, y sobre los reglamentos de juego de **roulette**, puede poseer 36 ranuras más una ranura para el cero, mas una ranura para el doble cero, y así sucesivamente.

En la FIG. 1 la bola 13 ya está yaciendo en la ranura 11 donde la **roulette** comienza a girar.

La **roulette** cubierta por esta está equipado con medios de motor 4A para girar la **roulette** 1. estos medios de motor pueden ser un motor electrico con un variador de velocidad programada asociado o cualquier otro medio convencional tal como cualquier experto podría reponer en lugar de su equivalent y que le brinda a la **roulette** su velocidad de rotación.

Para accoinar la liberacion de la bola 13, los medios de motor 4A hacen que la velocidad de la **roulette** 1 se detenga marcadamente, o invierta su dirección de rotación 4 como para hacer que la 13 sea liberada al borde de rodadura 12 en virtud de la inercia de la bola 13.

324

59
324

Si la **roulette** fuera una convencional usada en un casino, la bola 13, al salir de la ranura 11, rápidamente afectaría contra el borde que rodea 5 y se caería nuevamente a otra ranura cerca de la que acaba de salir, por lo tanto interfiriendo seriamente con la calidad de azar el juego.

Para prevenir que esto suceda, la **roulette** cubierta por esta invención incorpora el borde de rodadura 12 en la **roulette** 1 y hace que el borde de rodadura 12 sea una extensión de la **roulette** 1 que tiene el efecto de hacer que la bola 13 permanezca sobre el borde de rodadura 12 durante un periodo de tiempo mucho mas largo. Esta configuración asegura que la bola 13 caiga en una de las ranuras en forma totalmente al azar.

El Borde de rodadura 12 preferiblemente está inclinado y en prolongación seguida de las ranuras 11 para que la bola pueda ingresar y dejar esta ranuras con un mayor grado de facilidad, aun quando un bode corrugado o e forma similar puede usarse.

El borde que rodea 5 preferiblemente es inclinado marcadamente y fijo, mientras que la inclinación puede ladearse hacia adentro o hacia fuera.

La FIG. 2 ilustra el tablero de control 2 que tiene una ranura para insertar monedas 25; la visualización 21 para mostrar que la máquina está lista para jugar, la visualización 22 para mostar que la máquina no aceptará más juegos, la visualización 23 para mostar que la máquina no está funcionando; los medios 24 para mantener los comodins mostrados en la visualización de comodines 31 en la posición en que los comodines se muestran,; la

325

visualización 26 para indicar el número de juegos que quedan para ser jugados; visualización 27 para mostrar la ranura 11 donde la bola 13 ha aterrizado y ranura por la cual se otorgará un premio.

La FIG. 3 ilustra el tablero de juego 3 de jugadores que tiene un selector de juego 32 y visualizaciones de comodín 31.

Hay una relación entre la ranura 11 y los selectores de juego 32 las Ranuras 11 cuyos numeros oscilan desde 1 hasta 13 se relacionan con el selector 32a, las ranuras en la variedad desde 14 a 26 se relacionan al selector 32b, aquellos en el campo de 27 hasta 32 se relacionan al selector 32c, las ranuras en el campo desde 33 hasta 35 se relacionan al selector 32d, y la ranura numerada 36 se relaciona al selector 32e.

Con la construccion como se describe anteriormente, el juego se conduce de la siguiente forma: una o mas monedas se insertan en la ranura 25, donde el número de juegos que se pueden jugar se muestran en la pantalla 26. El número de juegos mostrados en pantalla 26 dependiendo en la cantidad de dinero insertado en la máquina y el número de juegos ya jugados. La **Roulette** 1 se pone a girar, en juego, por medios de motor 4A y la pantalla 21 se ilumina para indicar que la máquina está lista para jugar. Enseguida, el jugador oprime uno o más botones 32 las veces iguales al numero de juegos en que participará.

Si el jugador desea apostar en la ranura con el numero 20, uno debe oprimir el selector 32b, y cada vez que uno oprime el 32b, la apuesta de uno se

326
35
multiplica.

Cuando la pantalla 22 se ilumina y la pantalla 21 se extingue, significa que la máquina ahora no aceptará mas apuestas, puesto que la bola 13 está por caer en una de las ranuras 11.

Cuando la *roulette* 1 llega a un reposo, y la bola 13 cae en una ranura 11, después que la pantalla 27 se ilumine para indicar la ranura donde se haya otorgado un premio.

Supongamos que la bola 13 llega a reposar en la ranura No. 10, sto estando relacionado al selector 32a. en este caso, puesto que el jugador ha presionado el botón selector 32b, no es elegible para ningún premio.

Ahora supongamos que la bola 13 llegó a reposar en la ranura No. 18, que se relaciona al botón selector 32b. Aquí, en vista del hecho que el botón selector 32b fue oprimido, se le otorga un premio al jugador.

Antes que la bola 13 llegue a reposo en la ranura 11, y dependiendo en el programa de la máquina, puede o no aparecer un comodín repentinamente en cualquiera de las visualizaciones de comodines 31 al azar.

Tan pronto como el jugador presione el botón 24, el comodín se tendrá sobre la pantalla 31 en que se vio el comodín en ese momento.

Sergio Eleuterio Latorre
Traductor e Interpretador
Resol. No. 2879 Minjus

329 327

El jugador tratará de presionar el botón 24 cuando el comodín está visible sobre esa pantalla 31 que está opuesta a cualquier selector 32 que haya escogido para su juego.

Por lo tanto, por ejemplo, si el jugador ha seleccionado poner su apuesta en la ranura No. 35, oprimiría el botón selector 32d y entonces trataría de obtener el comodín en visualización 31d por medio del botón 24.

Hay dos posibilidades ahí. O el jugador tiene éxito en obtener el comodín en la visualización 31d, u obtiene el comodín en cualquier otra visualización 31.

Ahora supongamos que la bola 13 cae en la ranura No. 34.

En la primera de las dos posibilidades mencionadas anteriormente, el jugador recibe un premio especial, y el segundo se le concede un premio ordinario. Este aspecto de premio especial de la presente invención incrementa la diversión y emoción del juego al dar medios para incrementar el premio luego que el jugador haya escogido la ranura y la bola haya comenzado a girar.

La *Roulette* 1 posee una ranura 11 que está numerada de 0 a 36, y puede o no poseer huecos pequeños 18 conforme a que si el detector 10 es un detector emitiendo rayos o simplemente un detector para detectar la presencia.

Totalmente adjunto a la *roulette* 1 hay un primer platillo 9 que tiene un solo hueco 15 que está en línea con la posición cero de la *roulette* 1, y está asociado a este primer platillo 9 es un primer transmisor/ detector de rayo infrarrojo convencional 6 que le dice al procesador 17 si el rayo se recibió o no, o cual depende en que si este rayo está en línea con el hueco 15.

328

328

Cuando el hueco 15 llega en línea con el primer transmisor/ detector 6, el procesador 7 sabe que la esa *roulette* 1 va por el cero.

También hay un segundo platillo 16 que tiene tantos hoyos 8 como hay ranuras 11 en la *roulette*, junto con un segundo transmisor/ detector 7 asociado,

Cuando el procesador 17 recibe la señal para mostrar que la *roulette* está yendo por cero, comienza a contar los impulsos que recibe del segundo transmisor/ detector 7, aquellos siendo uno por ranura, y puesto que se entrega con un código que identifica la posición de cada ranura con respecto a cero por medio de su número relevante, el procesador 17 sabe con precisión que ranura están al frente de los transmisores /detectores.

Un tipo convencional de 10 para detectar la presencia, o alguna otra clase de de transmisor/ detector al frentede la ranura 11 a medida que pasa al frente del mismo mientrs la *roulette* 1 esté girando.

Si la 13 estuviera en la ranura al frente del detector 10, el detector 10 transferirá esta información al procesador 17 que ahí está en posesión de toda la información que necesita para descubrir en que ranura se encuentra la bola 13, y el número del mismo, e inmediatamente decide si otorga o no un premio conforme si este número es ese sobre el cual el jugador apostó su dinero o no.

Es imaginable que debido a su velocidad en movimiento, la bola 13, luego de ingtresar a cierta ranura y detector 10 informando al procesado 17 del mismo, salieran posteriormente de esa ranura y a la próxima por motivo de su inercia,

329

esto hecho también transmitido por el detector 10 al procesador 17, que entonces estaría en un dilema en cuanto a cual ranura es la que califica.

Para evitar una situación tal, uno o mas detectores 14 se espacian en ángulos uno al otro, y puesto que realizan una función idéntica a aquella del primer detector 10, ahí la información se transmite a un procesador 17 que decidirá a favor de esta ranura que es la cubierta por la información que viene desde los detectores 10, 14.

Se comprenderá que esta solicitud se intenta para cubrir todas las modificaciones y cambios de las incorporaciones preferidas de la invención seleccionada en el presente con el propósito de ilustración que no constituye una desviación del espíritu y alcance de la invención.

* * * * *

329

Lorgio Eusebio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2869 Minjusticia 1991

Patente de Estados Unidos

4,906,005

Manabe

Marzo 6, 1990

Dispositivo de Juego de Ruleta

Abstracto

Un dispositivo de juego de *roulette* (ruleta) incluye un dispositivo de golpe para liberar una bola en una pista circular compuesta de un primer rodillo giratorio dispuesto al inicio de una salida, un Segundo rodillo giratorio opuesto al primer rodillo y con espacio entre si por una distancia mas pequeña que el diámetro de la bola, y un impulsador para hacer girar el primer y segundo rodillo en dirección opuesta entre si. Este arreglo hace que sea fácil girar y liberar la bola para controlar el giro de la bola. Un dispositivo de liberación para la alimentación de la bola al dispositivo de golpe compuesto por un soplante para mandar aire hasta la salida por medio de un pasaje de liberación arriba de la salida, y un cargador para cargar las bolas una por una al paso de liberación. Este arreglo permite que la bola liberada en la pista circular se acelere de ahí.

Inventores: **Manabe; Katsuki (Tokio, JP)**

Cesionario: **Sigma Enterprises, Incorporated (Tokio, JP)**

Solicitud. No.: **07/120,127**

Inscrito: **Noviembre 13, 1987**

Información de Prioridad de Solicitud Internacional

Sergio Eleuterio Latorre Mendonça
Traductor/Interprete Oficial
Resol. No. 7839 Minjusticia 1991

331

331

Nov 14, 1986 [JP]	61-271564
Nov 14, 1986 [JP]	61-271565
Nov 14, 1986 [JP]	61-271566
Nov 14, 1986 [JP]	61-175094[U]JPX

Clase EE.UU. Actual: 463/22 ; 273/142B; 273/142F; 273/142R

Clase Internacional Actual: A63F 5/04 (20060101); A63F 7/06 (20060101);
A63F 9/00 (20060101); A63F 7/00 (20060101);
A63B 007/00 (); A63F 001/18 ()

Campo de Búsqueda: 273/142R,142A-142JD,138R,138A 124/78

Referencias Citadas [Referencia por]

Documentos de Patentes de EE.UU.

<u>4508346</u>	Abril 1985	Salvucci
<u>4559918</u>	Diciembre 1985	Ballerin et al.
<u>4632088</u>	Diciembre 1986	Bruce

Documentos de Patente Extranjeros

Sergio Eleuterio Latasa Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

332
332

0101522	Feb., 1984	EP
0194388	Sep., 1986	EP
157465	Nov., 1939	DE2
2609169	Sep., 1976	DE
2181230	Nov., 1973	FR
59-18072	Apr., 1984	JP
61-8704	Mar., 1986	JP
414861	Aug., 1934	GB
2095565	Oct., 1982	GB
8103432	Dec., 1981	WO

Examinador Primario: Grieb; William H.

Examinador Asistente: Harrison; Jessica J.

Apoderado, Agente o Firma: Birch, Stewart, Kolasch & Birch

Reivindicaciones

I Reivindicación:

1. Un dispositivo de juego de **ruleta** compuesto por una rueda giratoria **roulette** con pluralidad de casillas con marcas para apostar;

una pista circular sustancialmente inclinada que rodea la rueda de la **roulette**;

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2879 Minjusticia 1991

333 68 333

la división sustancialmente circular entregada alrededor del borde exterior de la pista sustancialmente circular continuamente ahí y que tiene una abertura para que se libere una bola a través de ella;

un dispositivo de golpe para liberar las bolas en esta pista sustancialmente circular de esta abertura a través de una salida, este dispositivo de golpe se compone de un primer rodillo giratorio puesto hacia arriba de esta salida, un segundo rodillo giratorio opuesto a este primer rodillo con una abertura entre los dos que es más pequeña que el diámetro de la bola, y medios de impulso para imputar estos primeros y segundos rodillos en direcciones opuestas a cada uno;

un dispositivo de liberación para cargar las bolas una por una a este dispositivo de golpe, este dispositivo de liberación está compuesto por un medio soplante para enviar el aire hacia esta salida por medio de un pasaje de liberación que se comunica con el lado inicial de esta salida, y que carga los medios para cargar las bolas una a una a este pasaje de liberación;

al menos un sensor de bola para detectar el recorrido de la bola en la pista sustancialmente circular pasando el mismo, por lo menos un sensor de bola dispuesto en una pared sustancialmente circular;

medio de detección para detectar a tiempo entre el tiempo cuando por lo menos un sensor de bolas detecta la bola y ese de cuando al menos un sensor de bola vuelve a detectar la bola, o una velocidad promedio se detecta basada en las salidas de al menos un sensor de bola; y

Torgio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

334

69

334

los medios de control para salir a la instrucción de NO APOSTAR cuando un valor detectado de este medio de detección alcanza un valor establecido.

2. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que estos primeros y estos segundos rodillos tienen velocidades distintas de rotación entre sí.

3. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que este primero y este segundo rodillo tiene un radio distinto uno del otro.

4. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que una pluralidad de estos sensores de bola se disponen en la división circular, espaciados con igual distancia entre sí.

5. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 4, en el que estos medios de detección detectan un tiempo entre el tiempo cuando los sensores de bolas adyacentes detecta la bola o detectan una velocidad promedia basada en una salida de sensores de bolas adyacentes.

6. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que una pluralidad de sensores de bola se disponen aproximados a las líneas divisorias entre esta pista sustancialmente circular y esta división sustancialmente circular.

7. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que la presión del aire de este medio sopiante se controla basado en un resultado de detección de este medio de detección.

8. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que este dispositivo de golpe tiene un sensor para detectar que la bola se coloca entre el primer

Fernando Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e interprete Oficial
Resol. No. 2/39 Minjusticia 1991

335
335
y segundo rodillo y cuando se detecta que se puso incorrectamente, este medio soplante se controla para incrementar su presión de aire.

9. El dispositivo de juego de **roulette** conforme a la reivindicación 1, en el que únicamente un sensor de bola se entrega.

10. El dispositivo de juego de **roulette** compuesto de:

una rueda giratoria de **roulette** que tiene pluralidad de cavidades para las bolas con marcas para apostar, una pista inclinada sustancialmente circular que rodea la rueda de la **roulette**; una división sustancialmente circular alrededor del borde externo de la pista sustancialmente circular continuamente al mismo y que tiene una abertura definida en la misma para que se libere una bola a través de ella; medios de impacto para liberar la bola a través de una salida; y medios de liberación para cargar las bolas una por una a estos medios de impacto, estos medios de impacto están compuestos por un primer rodillo giratorio dispuesto al inicio de esta salida, un segundo rodillo giratorio dispuesto opuesto a este primero rodillo con una abertura entre si que es más pequeña que el diámetro de la bola, medio de impulso para impulsar este primer y segundo rodillo en direcciones opuestas entre si, y medios de sensor para detectar que una bola se dispone entre este primer y segundo rodillo para y para sacar una señal cuando esta bola esté puesta incorrectamente, este medio de liberación está compuesto por un medio soplante para enviar aire hacia la salida por medio de un paso de liberación que se comunica con un lado de inicio de esta salida y el medio de carga para cargar bolas una por una a este paso de liberación, este medio soplante incrementa la presión de aire cuando esta señal sale de este medio de sensor cuando una bola está puesta incorrectamente, la bola cargada por este medio de liberación y al impacto por la rotación de este primer y segundo rodillo que se libera a través de este paso de liberación y esta salida.

336 336

Descripción

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Esta invención se relaciona a un dispositivo de juego de *roulette* que se juega al liberar una bola a uno de varias casillas de bola que llevan marcas para apostar.

El arte previo de esta campo al que pertenece esta invención se describe en, por ejemplo, Publicación de Patentes de Japón 18072/1984 y 8704/1986.

el arte previo del dispositivo de juego de *roulette* está compuesto por una rueda de *roulette*, una pista circular y una división circular, como elementos principales. La rueda de *roulette* está posicionada en el centro del dispositivo y tiene una pluralidad de casillas para bolas que llevan marcas para apostar. La rueda de la *roulette* gira por medio de un motor separado u otro medio. La pista circular está alrededor de la rueda de la *roulette* y tiene la superficie de recorrido declinada hacia dentro radialmente. La división circular está puesta del límite externo de la pista y está alrededor sin interrupción. Se permite que una bola salda de una abertura de liberación formada en la división circular. Pero en el dispositivo convencional descrito en la Publicación de Patentes de Japón No. 18072/1984 descrita anteriormente, una bola se libera por medio de un dispositivo de impacto incluyendo un mecanismo de carga de presión de

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2889 Minjusticia 1991

337 32 337

aire. Para liberar la bola a una velocidad inicial alta, el dispositivo de impacto debe ser grande. En el dispositivo de impacto que utiliza la fuerza de rebote de un resorte, es imposible ocasionar que una bola de impulso gire a una velocidad constante o controle la dirección, velocidad, etc, de un giro de la bola de impacto. En el caso, por ejemplo, donde el paso de liberación tiene una curva, a veces sucede que la bola reduce su velocidad debido a la resistencia ocasionada por porciones de toque de la superficie interna del paso de liberación. Por consiguiente, la bola que es impactada y liberada en la pista circular de la abertura de liberación algunas veces es lenta y no siempre tiene una velocidad constante. Esto daña los juegos de *roulette*.

de otra parte, los juegos que se juegan en el dispositivo de juegos de *roulette* por los jugadores que ponen monedas para apostar en las ranuras formadas en el dispositivo, anticipando la casilla de bola identificada por una marca de apuesta en la cual la bola caerá. Antes y después de la liberación de una bola, se prohíbe poner monedas en la ranuras.

En el dispositivo de arte previo, la prohibición de poner monedas de apuesta en las ranuras (NO APUESTAS) se cronometra manualmente, por ejemplo, por un operador de un centro de juegos. Eso es, un operador observa la bola que corre en la pista circular para presionar un botón de NO APUESTAS o similar como para rechazar oportunamente las monedas de apuesta puesta dentro luego de la operación del botón de NO APUESTAS. Para la operación automática de no apuestas, se propone rechazar las monedas de apuesta puestas dentro de un cierto periodo de tiempo de la liberación de la bola.

En el dispositivo en que la operación de NO APUESTAS hecha manualmente por un operador, es necesario para que operador siempre atienda el dispositivo. La

Sergio Enrique Latore Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

338 338

sincronización de la operación de NO APUESTAS es irregular dependiendo en su entorno, ejemplo, en un centro de juegos. En el dispositivo en que la operación NO APUESTAS se hace automáticamente luego de un cierto periodo de tiempo de la liberación de la bola, la operación se sincroniza incorrectamente cuando la bola se pierde.

La Publicación de Patentes de Japón No. 8704/1986 mencionada anteriormente revela el arte de disponer los sensores de bolas a lo largo de la pista circular. Pero los sensores son para acelerar las bolas con fuerza magnética y no para sincronizar la operación SIN APUESTAS.

RESUMEN DE LA INVENCIÓN

Como primer objetivo de esta invención esta brindar una dispositivo de juego de *roulette* que puede hacer girar una bola o controlar su giro.

Un segundo objetivo de esta invención es entregar un dispositivo de juego de *roulette* que puede impactar y hacer girar una bola y puede acelerar la bola liberada, en la pista circular.

Un tercer objetivo de esta invención es brindar un dispositivo de juego de *roulette* que puede controlar la velocidad de recorrido de la bola liberada en la pista circular y detectar el recorrido de la bola, para como estabilizar la sincronización de la NO APUESTAS, por el cual los juegos de *roulette* se hacen mas entretenidos.

Un dispositivo de juego de *roulette* de acuerdo con esta invención que se entrega para obtener el primer objeto de esta invención está compuesto de una rueda giratoria de *roulette* que tiene una pluralidad de casillas de bola con marcas de apuesta; una

Sergio Esteban Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

339

339

pista circular inclinada y alrededor de la rueda de *roulette*; y una división circular dispuesta en el borde externo de la pista circular continua ahí y que tiene una abertura para que una bola pase a través de ella, un dispositivo de impacto para liberar la bola a la pista circular de esta abertura por medio de una salida, y un dispositivo de liberación para cargar las bolas una por una a este dispositivo de impacto.

El dispositivo de impacto está compuesto de un primer rodillo giratorio dispuesto hacia arriba de esta salida, un segundo rodillo giratorio opuesto a este primer rodillo con una abertura entre si que es menor al diámetro de la bola, y medios de impulso para impulsar estos primero y segundo rodillos en direcciones opuestas entre si.

La bola que ha sido cargada por este dispositivo de liberación e impactada por la fuerza de rotación de este primer y segundo rodillo que es liberado a través de este pasaje de liberación.

Un dispositivo de juego de *roulette* conforme a esta invención que se ofrece para alcanzar el segundo objeto de esta invención está compuesto de una rueda giratoria de *roulette* que tiene pluralidad de casillas de bolas con marcas de apuestas; una pista circular inclinada y rodeando la rueda de *roulette*; y una división circular dispuesta en el borde externo de la pista circular sin interrupción en la misma y que tiene una abertura para que la bola sea liberada a través de ella, un dispositivo de impacto para liberar la bola a la pista circular de la abertura a través de una salida, y un dispositivo de liberación para cargar las bolas una por una al dispositivo de impacto.

el dispositivo de impacto está compuesto de un primer rodillo giratorio entregado al inicio de la salida, un segundo rodillo giratorio opuesto al primero rodillo con una

340 25 340

abertura entre si que es más pequeña que el diámetro de la bola, y medio de impulso para impulsar el primer rodillo y el segundo rodillo en direcciones opuestas uno al otro.

El dispositivo de liberación que compromete medio soplate para enviar aire hacia la salida por medio de un pasaje de liberación que se comunica con el lado de inicio de la salida, y con medios de carga para cargar las bolas una por una hasta el pasaje de liberación.

la bola que ha sido cargada por el dispositivo de liberación expulsada por la fuerza de rotación del primer rodillo y el segundo rodillo siendo liberado a través del pasaje de liberación.

Un dispositivo de juego de *roulette* conforme a esta invención que se da para lograr el tercero objetivo de esta invención está compuesta por una rueda giratoria de *roulette* que tiene una pluralidad de casillas de bola con marcas de apuestas; una pista circular inclinada y que rodea la rueda de *roulette*; y una división circular entregada alrededor del borde externo de una pista circular continua ahí y que tiene una abertura para que una bola se libere a través de ella; un dispositivo de impacto para liberar la bola en la pista circular de la apertura a través de una salida, y un dispositivo de liberación para cargar las bolas una por una al dispositivo de impacto.

el dispositivo de impacto está compuesto de un primer rodillo giratorio dispuesto al inicio de la salida, un segundo rodillo giratorio opuesto a este primer rodillo con una abertura entre los dos que es más pequeña que el diámetro de la bola, y medio de impulso para impulsar el primer y segundo rodillo en direcciones opuestas entre sí.

El dispositivo de liberación está compuesto por un medio soplate para enviar aire hacia la salida a través de un pasaje de liberación que comunica con el lado inicial de la salida, y medio de carga para cargar las bolas una por una al pasaje de liberación.

341 76 341

Como mínimo un sensor de bolas para detectar el recorrido de la bola en la pista circular que pasa por él se dispone en la división circular. Si se entregan varios sensores, se disponen en espacios entre si a ciertos intervalos.

los medios de detección se entregan para detectar un tiempo entre el momento que uno de los sensores de bola detecta la bola y ese cuando un próximo sensor de bola detecta la bola, o se detecta una velocidad promedia basada en los resultados de los sensores de bolas.

También se dan medios de control para sacar las instrucciones de NO APOSTAR cuando un valor detectado de los medios de detección alcanza un valor establecido.

El alcance adicional de la aplicabilidad de la presente invención será aparente desde la descripción detallada entregada anteriormente. Sin embargo se debe comprender que la descripción detallada y los ejemplos específicos, mientras indican incorporaciones preferidas de la invención, se dan como ilustraciones únicamente, puesto que varios cambios y modificaciones dentro del espíritu y alcance de la invención llegarán a ser aparentes a aquellas personas con habilidades en el arte de esta descripción detallada.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS PLANOS

La presente invención se podrá entender mas completo con la descripción detallada entregada a continuación y las ilustraciones acompañantes que se aportan únicamente como ilustración, y por consiguiente no son limitantes de la presente invención, y donde:

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2639 Minjusticia 1991

342

92
342

La FIG. 1 es una visa perspectiva que muestra el dispositivo de juego de *roulette* conforme a esta invención;

La FIG. 2 es una vista de sección lateral de una porción mayor del dispositivo de juego de *roulette* conforme a una incorporación de esta invención;

La FIG. 3 es una vista expandida de la porción cerca de la división circular en la FIG. 2;

La FIG. 4 es una visa en planta de la mayor porción del dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación, mostrando un arreglo de los integrantes;

La FIG. 5 es una vista de la construcción interna del dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación, mostrando un arreglo de los elementos que lo integran;

La FIG. 6 es una visa explicando la estructura del dispositivo de impacto, caracterizando el dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación;

La FIG. 7 es una vista lateral que explica las estructuras del dispositivo de liberación y el dispositivo de impacto caracterizando el dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación;

La FIG. 8 es un diagrama de bloques de la unidad de control del dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación;

La FIG. 9 es un diagrama de flujo que explica la operación de la unidad de control de la FIG. 8; y

La FIG. 10 es una vista que explica la estructura de otro ejemplo del dispositivo de liberación.

Tengio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

343

78

343

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA INVENCION

El dispositivo de juego de la *roulette* mostrada en la FIG. 1 tiene una rueda 2 giratoria de *roulette* dispuesta en el centro de la misma. La rueda de *roulette* 2 está rodeada por una pista circular 4 que está declinada radialmente hacia el interior. A lo largo de la línea de límite exterior de la pista circular 4, se dispone una división circular 6 con interrupción a su alrededor. En la pared circular 6 se forma una abertura de liberación 8 que permite que salga una bola 20 en la pista circular 4. Por ejemplo, se disponen diez dispositivos de juego de *roulette* 10 terminales alrededor del dispositivo de juego de *roulette*. Los jugadores usan los dispositivos de juego de *roulette* 10 terminal.

La mayor porción del dispositivo de juego de *roulette* mostrado en la FIG. 1 se muestra en la FIG. 2. La pista circular 4 y la división circular 6 se hacen continuas. La división circular 6 se ladea hacia adentro del plano vertical por un ángulo θ . La unión entre la pista circular 4 y la división circular 6 tiene un radio de curva levemente menor que el radio de la bola 20. Este arreglo trae la bola 20 recorriendo a lo largo de la circunferencia mas externa de la pista circular 4 en contacto con la pista circular 4 y la división circular 6 en los puntos A y B en la FIG. 3.

La abertura de liberación 8 se ubica en un nivel mas bajo que el nivel donde la bola 20 recorre a lo largo de la circunferencia del exterior de la pista circular 4, por ejemplo, en una posición donde el extremo inferior de la abertura de liberación 8 es mayor que el punto de contacto de la bola 20 a la división circular 6 (punto B en la FIG. 3). La abertura de liberación está en comunicación con una salida 22. La rueda de *roulette* 2 que tiene marcas de apuesta (ejemplo, numeros) se gira por un motor 24 en la dirección indicada por la flecha en la FIG. 2.

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e interprete Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

344 44 344

La FIG. 4 es una vista de planta que muestra un arreglo de la mayor porción de la incorporación mostrada en las FIGS. 1, 2 y 3. La FIG. 5 muestra una vista seccional de la FIG. 4. Un elemento de recuperación de forma de embudo 30 para recibir la bola 20 que cae se encuentra bajo la rueda de *roulette* 2. la bola recuperada se envía a un dispositivo de liberación. Este dispositivo de liberación 32 enviar fuera la bola 20 en un pasaje de liberación 34. Un dispositivo de impacto 36 hace impacto en la bola 20 del pasaje de liberación a una salida 22.

La Bola 20 se impacta y se libera por los dispositivos mostrados en las FIGS. 6 y 7. Como se observa en las FIGS. 6 y 7, se forman aberturas en los dos lados entre el pasaje de liberación 34 y la salida 22, y en las aberturas en un primer rodillo y un segundo rodillo 44, 46 están opuestos entre sí. La abertura entre el primer y el segundo rodillo se hace un poco menor al diámetro de la bola 20. El primer rodillo y el segundo rodillo 44, 46 están conectados respectivamente a los ejes 48, 50 a ser rotados respectivamente por el primer y segundo motor 52, 54. Las direcciones de rotación de los rodillos son puestos según se indica por las flechas en (B) en las FIGS. 6 y 7.

Según se muestra en la FIG. 7, un dispositivo de liberación 32 que libera las bolas una por una se disponen al inicio del pasaje de liberación 34 que se comunica con la salida 22. El dispositivo de liberación 32 está compuesto por un soplante 101 para forzar el aire del pasaje de liberación 34 a la salida 22, y un cargador de bola para hacer caer las bolas una por una adelante del soplante 101. Dos persianas 104, 105 se insertan en la abertura formada en un pasaje de carga 103 que es una parte del cargado de bolas 102. Las persianas 104, 105 son impulsadas por las secciones de impulso solenoides 106, 107 en la dirección indicada por la flecha en la FIG. 7. en el pasaje de

345 20 345

carga 103 hay dispuesto un sensor de bola que está compuesto de fuentes de luz P1, P2, y elementos de detector de foto D1, D2.

Una unidad de control del dispositivo de juego de *roulette* conforme a una incorporación de esta invención se arregla según se muestra en la FIG. 8. Una CPU 60 principal que controla generalmente el dispositivo de juego de *roulette* está conectado por un bus a una memoria del programa 62, una memoria win 64 y una memoria común 68. La memoria de programa 62 almacena los programas de juego de *roulette*. La memoria win 64 almacena las marcas de apuestas ganadoras y sus tiempos ganadores, etc. La memoria común 68 almacena varias informaciones. La CPU 60 principal también está conectado a un dispositivo I/O 70 y una unidad de entrada 72. El dispositivo I/O 70 transfiere información entre una unidad de impulso 78 y la CPU principal 60. La Unidad de impulso 78 ofrece un motor o similar que hacer girar la rueda de la *roulette* 2. en la unidad de entrada 72, las instrucciones de inicio del juego, etc., se ingresan, por ejemplo, un operador.

El dispositivo principal 3 compuesto de los elementos descritos anteriormente está conectado a un terminal de dispositivos de juego de *roulette* 10 a través de los dispositivos I/O 74, 92. Cada dispositivo de juego *roulette* terminal 10 tiene una CPU 90 esclava que controla generalmente el dispositivo 10. la CPU 90 está conectada por un bus a una unidad receptora de monedas 94, una unidad de pago con monedas 96, una memoria 97, y una unidad de control de pantalla 98. La unidad de recibo de monedas 94 recibe las monedas que se ingresan para la apuesta y cuenta el numero de monedas para la apuesta. La unidad de pago de monedas 96 paga cierto numero de monedas a los jugadores que ganan un juego. La memoria 97 almacena programas para la CPU 90 esclava, un numero de las monedas en apuesta, etc. La

346 81 346

unidad de control de pantalla 98 controla la pantalla en una pantalla 99 conforme a una instrucción del CPU esclavo 90.

El dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación está caracterizado en que el dispositivo contiene en el dispositivo principal 3 una unidad de prescripción 76, un detector de velocidad 80, y cuatro sensores de bolas 82a-82d. La unidad de prescripción 76 establece un valor dado correspondiente al tiempo de NO APOSTAR. Los sensores de bola 82a-82d detecta la bola 20 corriendo en la pista circular 4 pasando los sensores de bolas. Los sensores de bolas están dispuestos en la línea límite entre la pista circular 4 y la división circular 6 según indicaciones de 82a, 82b en la FIG. 2. El detector de velocidad 80 detecta la velocidad de recorrido de la bola 20 basada en una diferencia de tiempo entre las veces cuando la bola 20 pasa por dos adyacentes de los sensores de bolas 82a-82d, y en una distancia pre-establecida entre los dos sensores de bolas 82a-82d.

Enseguida, la operación del dispositivo de juego de *roulette* conforme a la incorporación será explicado.

Para la Explicación, el dispositivo de juego de *roulette* se comienza con una bola 20 ubicada en la rueda de la *roulette* 2. Primero, la rueda de la *roulette* 2 se baja conjuntamente con el motor de impulso 24 en la dirección indicada por la flecha A. Entonces la bola 20 en la rueda de la *roulette* 2 cae hacia el elemento de recuperación 30 en la dirección indicada por la flecha B y en el dispositivo de liberación 32. Las bolas 20 por consiguiente recibidas en el dispositivo de liberación 32 se almacenan una después de la otra primero en la posición indicada por la flecha A1 en la FIG. 7. Una primera bola 20a ha sido detectada por el sensor de bola compuesto por la fuente de luz P1 y el elemento detector de foto D1, y la persiana 104 se mueve

347 82 347

hacia atrás para permitir que la bola 20a se caiga en la dirección indicada por la flecha A2. La bola 20b dejada caer de esta forma se ocasiona que se traslade en el pasaje de liberación 34 en la dirección de la flecha C por el aire cargado por el soplante 101 en la dirección de las flechas F1, F2 (bola 20c). Entonces la bola 20d es atrapada por un primer y segundo rodillo 44, 46. Durante esta operación, la persiana 104 se mueve hacia delante, y la persiana 105, que se ha movido hacia atrás, se mueve hacia delante nuevamente. Entonces una próxima bola se coloca según como se muestra en la FIG. 7.

La Bola 20 en el dispositivo de impacto 36 se golpea hacia fuera sincrónicamente con el inicio de un juego, por ejemplo, cuando los jugadores han puesto monedas de apuestas en los dispositivos de juego *roulette* terminal 10 mostrados en la FIG. 1 o están listos para serios, y además, la rueda de *roulette* 2 es girada por el motor de impulso 24. Entonces, la bola 20 impactada fuera pasa a través de la salida 22 en la dirección indicada por la flecha D y se libera en la división circular 6 como se indica por la flecha E.

La operación de impacto a la bola por el dispositivo de impacto 36 será explicado. La bola enviada por el dispositivo de liberación 32 es atrapada en la abertura entre el primer y el segundo rodillo 44, 46. Debido a que el primer y segundo rodillo 44, 46 se rotan respectivamente por los motores 52, 54 en la dirección indicada por la flecha, la bola 20 se predispone y se impacta fuera a la salida 22.

En la incorporación, puesto que la presión de aire cargada del soplante 101 se utiliza para colocar una bola en el dispositivo de impacto 36, la bola 20 es atrapada en la abertura entre los rodillos 44, 46 sin falla alguna. La Posibilidad de un ajuste equivocado es muy bajo. En caso que ocurra un ajuste equivocado, será suficiente

348

incrementar la presión del aire. Específicamente, un sensor para detectar una bola 20 atrapada entre los rodillos 44, 46 se da entre los rodillos 44, 46, y cuando el sensor detecta un ajuste equivocado de una bola, el número de rotación del motor de impulso para el soplante 101 se incrementa por consiguiente. El sensor para detectar una bola puede ser un sensor óptico compuesto de un par de elementos emitiendo luz y un fotodetector o podría ser un microinterruptor.

Cuando una bola 20 es impactada fuera por el dispositivo de impacto, las velocidades de rotación de los cilindros 44, 46 se hacen diferentes entre si para que la bola 20 se haga girar según se requiere. La bola 20 sigue girando mientras pasa a través de la salida 22, y aún después que la bola 20 se libera de la abertura 8, la bola 20 aún sigue girando constantemente.

Produce los siguientes efectos ventajosos sorprendentes, que en esta incorporación la bola se puede liberar girando. Como primer efecto ventajoso, aún cuando la salida 22 sea curva, una bola puede salir a gran velocidad. Por ejemplo, en el caso donde la salida 22 sea curva a la derecha con respecto a la dirección de la trayectoria de una bola 20, la bola 20 se gira a la izquierda de ese modo para minimizar la resistencia debido al contacto de la bola a la salida 22. Como segundo efecto ventajoso, en la incorporación en que la bola recorre la pista circular 4 a la derecha de la división circular 6, la bola 20 se hace girar izquierda para que la bola 20 pueda correr en la pista circular suavemente. Otro efecto ventajoso es que la bola 20 puede ser ocasionada a comportarse en distintas formas al ajustar la dirección de giro de la bola 20 o la velocidad de rotación de la bola 20.

Inmediatamente posterior a que la bola 20 se impactada fuera, sigue el trayecto indicado por la flecha E en la FIG. 2. En este momento, la gravedad actúa en la bola 20 hacia abajo, pero puesto que la división circular 6 está inclinada hacia dentro por un

348

Fernando Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2859 Minjusticia 1991

349 84 349

ángulo θ . en la incorporación, una fuerza centrífuga actúa en la bola 20 hacia afuera, por consiguiente un componente actuando hacia abajo. Entonces la bola 20 rueda abajo la división circular 6 gradualmente hacia abajo hasta alcanzar el extremo más bajo de la división circular 6 al tiempo que la bola 20 realiza por lo menos un recorrido redondo a lo largo de la división circular 6.

Cuando la bola 20 vuelve a la posición donde se encuentra la abertura de liberación, la bola 20 está en el trayecto de recorrido indicado por la flecha E en la FIG. 2. No sucede que la bola 20 cae en la abertura de liberación, y por consiguiente el trayecto de recorrido de la bola 2 no se altera. Según se ha visto de la anterior explicación, el ángulo de inclinación θ de la división circular 6 está determinada por una fuerza centrífuga y gravedad. Esto es, puesto que el componente hacia abajo es mayor como un centrífugo mayor actúa en la bola 20, el ángulo de inclinación puede ser pequeño. Además, a medida que la gravedad actúa en la bola 20, el ángulo de inclinación puede ser más pequeño.

En la incorporación, el aire cargado del soplate 101 se sopla desde la abertura 8 a través del pasaje de liberación 34 y la salida 22 para circular a lo largo de la división circular 6. El aire por lo tanto que circula acelera la bola 20, para que aún si la bola se impacta fuera a una velocidad baja, la bola 20 puede correr a una gran velocidad suficiente. Por consiguiente, no sucede que la bola 20 tenga que ser impactada fuera a tal alta velocidad para que la bola se pueda desviar y pasar sobre la división circular 6.

Enseguida, con referencia al diagrama de flujo de la FIG. 9, la operación hasta la NO APUESTA será explicada. Primero, la preparación para dejar salir la bola 20 se hace (S10). Cuando se termina la preparación (S11), la bola es impactada hacia afuera por

Sergio Estanislao Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

350

350

medio del dispositivo de impacto 36 para ser liberada de la abertura de liberación 8 (S12). La bola 20 liberada a la división circular 6 primero pasa el sensor de bola 82a. el sensor de bola 82a primero detecta la bola 20 para ingresar el tiempo HASTA cuando la bola 20 haya pasado el sensor 82a hasta el detector de velocidad 80 (S13). Un numero ordinal de la detección, $n=0$, se ingresa (S14). Los números ordinales se establecen en, por ejemplo, una RAM incorporada en el dispositivo. Para detectar la bola 20 correctamente es preferible disponer los sensores de bolas 82a-en la línea de limite 82b entre la pista circular 4 y la división circular 6. Al posicionar los sensores de bolas 82a-82b especialmente en los puntos A y B en la FIG. 3, la posibilidad de errores en la detección de bolas puede reducirse

Enseguida, se agrega 1 al numero ordinal n (S15), cuando todo se ajusta para una próxima detección de la bola 20. El tiempo cuando el próximo sensor de bola 82b detecta la bola 20 se ingresa como $T=t_{\text{sub}.n}$ (S16). Entonces la diferencia entre el tiempo de la detección de la anterior bola y esa de la última se da de la siguiente forma: ##EQU1## Entonces, la diferencia $\text{DELTA}.T = t_{\text{sub}.1} - t_{\text{sub}.0}$ se compara con un valor pre-establecido que se ha ingresado a la sección de prescripción 76 (S17). Puesto que la distancia entre los sensores de bola 82a y 82b son conocidos, la velocidad se compara indirectamente.

cuando $\text{DELTA}.T = t_{\text{sub}.1} - t_{\text{sub}.0}$ está por debajo del valor preestablecido, se agrega 1 al numero ordinal n para hacer que $n=2$ (S15), cuando todo esté establecido para una próxima detección de bola. Cuando el sensor de bola 82c detecta la bola 20, la diferencia entre el tiempo $T=t_{\text{sub}.2}$ cuando la bola 20 pasa el 82c y el tiempo de sensor $T=t_{\text{sub}.1}$ se da de la siguiente forma; ##EQU2## Entonces la diferencia $\text{DELTA}.T = t_{\text{sub}.2} - t_{\text{sub}.1}$ se compara con el valor preestablecido (S17).

Este procesamiento se repite, y cuando una diferencia $\text{DELTA}.T = t_{\text{sub}.n} - t_{\text{sub}.n-1}$

351

86 351

entre los tiempos detectados así es mayor que el valor pre-establecido, se considera que la velocidad de la bola llegó a ser menor que el valor preestablecido, y se hace una operación de NO APOSTAR (S18). La operación de NO APOSTAR se realiza por la CPU 60 principal conforme a los procedimientos almacenados anteriormente en, por ejemplo, una memoria de programa 62.

Conforme a la incorporación, el momento de NO APOSTAR puede ser controlado según se requiera. Eso es, el tiempo de recorrido de la bola 20 puede ser controlado al variar la presión del aire soplado fuera de la abertura 8 por el soplante 101 a través del pasaje de liberación 34 y la salida 22. de otra forma, puesto que la bola 20 es acelerada dentro de la división circular 6 por la presión de aire cargada por el soplante 101, el tiempo hasta una diferencia entre los tiempos de las detecciones de bola llega a ser menor que un valor dado y puede controlarse selectivamente.

Cuando se opera NO APOSTAR, la bola 20 corre en la pista circular 4 gradualmente al centro del mismo y finalmente ingresa a una casilla de bola con una marca para apostar. Un sensor óptico (no mostrado) detecta a cual casilla identificada con una marca ha ingresado la bola. La señal de detección se envía al CPU 90 esclavo, y cuando se gana el juego, un numero dado de monedas se pagan desde la unidad de pago de monedas 96.

El número de monedas pagados así se da al CPU 60 principal y se almacena en una memoria de adición 66. Las pantallas 63, 65 se muestran en la FIG. 1 indican el dispositivo de juego de *roulette* de terminal que gana y la cantidad que se gana.

Esta invención no está limitada a la incorporación descrita anteriormente y puede ser modificada sin salirse del alcance reivindicado de esta invención.

352

352

para dar ejemplos, según se muestra en la Publicación de Patentes de Japón No. 18072/1984, se pueden formar dos aberturas de liberación 8, aberturas en direcciones opuestas entre sí. El otro trayecto a lo largo del cual la bola 20 se libera de la abertura de liberación 8 puede inclinarse levemente hacia abajo. El trayecto se puede dirigir levemente hacia adentro con respecto a la dirección circunferencial de la división 6.

La división circular 6 vertical no es necesariamente plana y puede ser cóncava, por ejemplo. Una canal de corte transversal cóncava para recibir la bola 20 se puede formar en la dirección indicada por la flecha F en la FIG. 2.

En la incorporación, se entregan cuatro sensores de bolas, pero el número de sensores de bolas no está limitado a cuatro. Tres o menos que tres, o cinco o mas que cinco sensores de bolas pueden entregarse. Preferiblemente los sensores de bola usan un sensor óptico en que la luz se aplica a la bola desde un elemento que emite luz, y la luz reflejada de la bola se detecta. Pero la detección puede hacerse por medio de la reflexión de la onda ultrasónica, la interrupción de la luz incidente en el sensor de bola por la bola, u otros.

El valor establecido en la sección de prescripción puede ser constante o variable. Por ejemplo, en un primer juego un operador toma el tiempo en la operación de NO APUESTAS, y basado en esta toma de tiempo (la velocidad corrida de la bola) determinado en el primer juego se pre-establece un valor. En los siguientes juegos la operación de NO APOSTAR se hace basado en el vaor pre-establcido. En este caso es necesario almacenar la velocidad de corrido de la bola (salida del detector de velocidad) cuando un operador hace una operación de NO APOSTAR en, por ejemplo, una RAM u otros construidos en la sección de prescripción y para usar el valor almacenado como un valor establecido en la sección de prescripción.

353

En el dispositivo de impacto, la bola puede ser girada por un solo motor al hacer los diámetros del primer rodillo y el segundo rodillo diferentes entre si. El primer y el segundo rodillo 44, 46 pueden ser rotados por un solo motor y medio de transmisión, tal como engranaje o correas. La forma del primer y el segundo rodillo no es necesariamente n forma de disco sino que puede tener forma de bola.

El dispositivo de impacto 36 podría ser como se muestra en la FIG. 10. Eso es, se forma una ranura en el paso de liberación 34 en el lado de inicio del primer rodillo y el segundo rodillo, y la persiana 42 está dispuesta en la ranura. La persiana 42 se desliza en dirección de la flecha J para permitir que la bola 20 que tiene recorrido en la dirección de la flecha C para ir en la dirección de la flecha H y es liberada por el primer y el segundo rodillo en la dirección indicada por la flecha I. El dispositivo de liberación puede tener la misma estructura que el dispositivo de impacto mostrado en la FIG. 6 o puede comprometer un resorte en espiral o resorte solenoide.

la invención siendo descrita por consiguiente, será obvio que la misma podrá ser variada en muchas formas. Algunas variaciones no se considerarán como una salida del espíritu y alcance de la invención, y todas estas modificaciones como sería obvio a una persona con conocimientos en el arte están intencionadas para ser incluidas en el alcance de las siguientes reivindicaciones.

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2639 Minjusticia 1991

Patente de los Estados Unidos

5,775,993

Fentz , et al.

Julio 7, 1998

Máquina de juego de Roulette

Abstracto

Una máquina electrónica de juegos que emula muy bien las acciones, apariencia y sentir de un juego de roulette de acción en vivo incluyendo el diseño de mesa de apuestas, operación de rueda de la roulette y las interacciones crupier con los jugadores del juego se logra por una mesa de juego en pantalla CRT y una torre CRT mostrando la imagen gráfica de una rueda de roulette y la apariencia del video y habla del repartidor. El juego de roulette consiste en cinco estaciones de jugadores alrededor de una mesa de juego simulada consistente en dos monitores CRT grandes horizontales que muestran el campo de apuesta de roulette. El juego es un programa en ROM controlado de un chasis de mesa de juego que se comunica con todas las estaciones de jugadores y el sistema de video de torre. Cada jugador por medio de una bola de ratón y botones de control, coloca o elimina una apuesta en el campo de apuestas en pantalla durante la fase de apuestas. A medida que progresa el juego aparecen anuncios a los jugadores en la mesa de apuestas CRT y en la pantalla de video de torre por la aparición de video en vivo del actual repartidor del juego. La pantalla de torre del juego muestra una rueda giratoria de roulette, y una bola superpuesta de gráfico de computador

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

355

355

(sprite) que gira en el borde de la rueda de roulette, cae del borde, rebota y eventualmente se detiene en un numero ganador seleccionado al azar en la rueda de roulette giratoria en una forma emulando muy bien la operación de una rueda de roulette real. Las imágenes gráficas de video desarrolladas y pregrabadas de un reproductor de disco láser o de un drive e disco duro PC conjuntamente con gráficos de superposición controlados por computador proporcionan la rueda de roulette, la bola de roulette, apariencia crupier y sus anuncios de voz. Además, la selección de uno de una pluralidad de patrones de rebote reduce los movimientos repetitivos de la bola durante las diferentes rondas, por lo tanto ofreciendo una simulación mas realista de un juego real de roulette.

Inventores: Fentz; Barry W. (Plymouth, MN), Olah; D. Bradley (Plymouth, MN), Lovely; Donald F. (Bloomington, MN), Hanscom; Cory James (New Hope, MN)

Cesionario Innovative Gaming Corporation of America (Reno, NV)

Solicitud No.: 08/594,807

Inscrito: Enero 31, 1996

Clase Actual EE.UU.: 463/17 ; 463/22; 463/31

Clase Internacional Actual: A63F 5/00 (20060101); A63F 005/00 ()

Campo de Investigación: 463/16,17,22,31,34 273/142E,142R 364/412

Sergio Esteban Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

356

91
356

Referencias Citadas[Referenciado por]

Documentos de Patentes de los EE.UU.

<u>D251395</u>	Marzo 1979	Kula
<u>D261782</u>	Noviembre 1981	Muir
<u>D276630</u>	Diciembre 1984	Gimbel
<u>D364650</u>	Noviembre 1995	Hanscom
<u>D371579</u>	Julio 1996	Hanscom
<u>3940138</u>	Febrero 1976	Ochi
<u>4321673</u>	Marzo 1982	Hawwass et al.
<u>4836553</u>	Junio 1989	Suttle et al.
<u>5098107</u>	Marzo 1992	Boylan et al.
<u>5221083</u>	Junio 1993	Dote
<u>5588650</u>	Diciembre 1996	Eman et al.

Examinador Principal: Harrison; Jessica

Examinador Asistente: Schaaf; James

Apoderado, Agente o Firma: Merchant, Gould, Smith, Edell, Welter & Schmidt,

P.A.

Luis Latorre Mendonza
Traductor e Interpreté Oficial
Vol. No. 2839 Minjusticia 1991

357 92 357

Reivindicaciones

Lo que se reivindica es:

1. Un aparato electrónico de juegos de roulette, que consiste en:

(a) una pantalla;

(b) un dispositivo de almacenamiento que saca una imagen gráfica pre-grabada de rueda de roulette giratoria a la pantalla; y

(c) un controlador que saca una imagen gráfica superpuesta de una bola a la pantalla, en el que el controlador sincroniza el movimiento de la imagen gráfica de la bola con la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria para simular el movimiento de una bola en una rueda de roulette.

2. El aparato de la reivindicación 1, further comprising a random number generator generating a random winning number. P

3. El aparato de la reivindicación 2, en el que the controlador generates a path para el movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria al seleccionar uno de una pluralidad de patrones de rebote, cada modelo de rebote consistiendo en una pluralidad de puentes de datos para mover la imagen gráfica de la bola de una pista externa a una pista interna de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda

Sergio Estanislao Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2859 Minjusticia 1991

358

358

de la roulette, y en el que el controlador modifica el patrón de rebote seleccionada para detener la imagen gráfica de la bola en un cubo en la pista interior de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette correspondiente al número ganador al azar.

4. El aparato de la reivindicación 3, en el que el controlador vuelve a calcular la posición de la imagen gráfica de la bola durante los periodos de volver sobre los pasos de la pantalla, y en el que el controlador interpola la posición de la imagen gráfica de la bola entre los puntos de datos al realizar una computación estría.

5. El aparato de la reivindicación 3, en el que el controlador calcula los puntos de inicio y parada para el patrón de rebote seleccionado, mueve la imagen gráfica de la bola a lo largo de la pista externa de la imagen gráfica de la rueda de roulette anterior al punto de inicio del patrón de rebote seleccionado, y mueve la imagen gráfica de la bola a lo largo de la pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette luego del punto de parada del patrón de rebote seleccionado.

6. El aparato de la reivindicación 1, en el que el dispositivo de almacenamiento es un reproductor de disco láser.

7. El aparato de la reivindicación 1, en el que el dispositivo de almacenamiento es un drive del disco duro.

Sergio Antonio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

359 94 359

8. El aparato de la reivindicación 1, además compuesto de:

(a) una pluralidad de estaciones de jugadores, cada uno para recibir ingreso del jugador; y

(b) una mesa de juego, acoplada al primer controlador y a las estaciones de jugadores, la mesa de juego incluye:

(1) una segunda pantalla que muestra un campo de apuestas; y

(2) un segundo controlador, acoplado a la pantalla, que coordina la operación del aparato, en el que el primer controlador y el segundo controlador pasan un número ganador al azar para atrás y para delante por lo menos dos veces antes de iniciar el movimiento de la imagen gráfica de la bola.

9. El aparato de la reivindicación 1, además compuesto de una tarjeta de sonido, acoplada al controlador, la tarjeta de sonido incluye una memoria a bordo cargada con sonidos de bola y número ganador, en el que la tarjeta de sonido reproduce sonidos almacenados en la memoria en respuesta a comandos del controlador.

10. Un aparato electrónico de juegos de roulette, que consiste de:

360

95
360

(a) primer medio de pantalla para mostrar una imagen gráfica of una rueda de roulette giratoria en una pantalla;

(b) determinar los medios para predeterminar un trayecto específico para el movimiento de una imagen gráfica de una bola en la pantalla relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, anterior al inicio de la pantalla de la imagen gráfica de la bola en el que el medio de determinación selecciona un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola de una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola de una pista externa a una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria; y

(c) un segundo medio de pantalla para la superposición de la imagen gráfica de la bola en la pantalla y el movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir el trayecto predeterminado.

11. El aparato de la reivindicación 10, en el que el primer medio de pantalla reproduce una imagen gráfica pregrabada, y en el que el segundo medio de pantalla sincroniza el movimiento de la imagen gráfica de la bola con la reproducción de la imagen gráfica pre-grabada.

12. El aparato de la reivindicación 11, en el que el patrón de rebote incluye una

361

96
361

tabla de puntos de datos, cada punto de datos incluye coordenadas x e y, en el que el medio de determinación modifica el patrón de rebote para detener la bola en un cubo en la pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette correspondiente a un número ganador, en el que el segundo medio de pantalla interpola la posición de la imagen gráfica de la bola entre los puntos de datos al realizar una computación de ranura y vuelve a calcular la posición de la imagen gráfica de la bola durante los periodos de trazo de retorno de la pantalla.

13. El aparato de la reivindicación 11, en el que la imagen gráfica pre-grabada incluye una imagen gráfica de un repartidor que proporciona información de estado a los jugadores.

14. Un método de jugar la roulette, donde el método consiste de los pasos de:

(a) reproducir una imagen gráfica pre-grabada de una rueda de roulette girando en una pantalla;

(b) la superposición de una imagen gráfica de una bola sobre la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria;

(c) determinar un camino para el movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria; y

(d) la sincronización del movimiento de la imagen gráfica de la bola a lo largo

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2879 Minjusticia 1991

362 97
362

del trayecto con la reproducción de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria.

15. El método de la reivindicación 14, en el que el paso de determinación incluye el paso de la generación de un número ganador al azar.

16. El método de la reivindicación 15, en el que el paso de determinación incluye además los pasos de:

(a) la determinación e un patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola de una pista externa a una pista interna de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette; y

(b) la modificación del patrón de rebote para detener la imagen gráfica de la bola en un cubo en la pista interna de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette correspondiente al número ganador al azar.

17. El método de la reivindicación 16, en el que el paso de determinar el patrón de rebote incluye el paso de seleccionar al azar el patrón de rebote de una pluralidad de patrones de rebote, cada uno de los cuales simula un patrón que es típico en una juego real de roulette.

18. El método de la reivindicación 16, en el que el patrón de rebote consta de una tabla de puntos de datos, cada punto de dato incluye coordenadas x e y.

363 9
363

19. El método de la reivindicación 18, en el que cada punto de datos en el patrón de rebote además incluye un representante de coordenada de campo del tiempo transcurrido, y en el que el paso de sincronización incluye los pasos de:

(a) monitoreo de una numero de campo actual para la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria; y

(b) para cada punto de datos en el patrón de rebote, que mueve la imagen gráfica de la bola hasta una posición relacionada a las coordenadas x y y del punto de datos cuando la coordenada de campo del punto de datos iguala el numero actual de campo para la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria.

20. El método de la reivindicación 19, en el que el paso de sincronización vuelve a calcular la posición de la imagen gráfica de la bola durante los periodos de trazo de retorno de la pantalla, y en el que el paso de sincronización además incluye el paso de interpolar la posición de la imagen gráfica de la bola entre los puntos e datos al realizar una computación de ranura.

21. El método de la reivindicación 19, en el que la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette girando incluye una bola pre-grabada dando vueltas a la pista externa de la rueda de roulette hasta un número de comienzo de campo

364 99 364

de la imagen gráfica pre-grabada, en cuyo tiempo la bola pre-grabada desaparece y en el que el paso de superimposición incluye el paso de posicionar la imagen gráfica de la bola directamente sobre la posición de la bola pre-grabada para dar una transición suave de la bola pre-grabada hasta la imagen gráfica o de la bola cuando desaparece la bola pre-grabada.

22. El método de la reivindicación 19, en el que el paso de sincronización incluye el paso de reproducir un sonido de rebote cuando dos puntos de datos idénticos en el patrón de rebote se encuentran,

23. El método de la reivindicación 16, en el que el paso de determinación incluye el paso de determinar el punto de inicio y el punto de parada para el patrón de rebote, y en el que el paso de sincronización además incluye los pasos de:

(a) anterior al punto de inicio del patrón de rebote, moviendo la imagen gráfica de la bola a lo largo de la pista externa en una dirección opuesta de la de la rueda de roulette giratoria en la imagen pre-grabada; y

(b) luego del punto de parada del patrón de rebote, moviendo la imagen gráfica de la bola a lo largo de la pista interna en una velocidad fija relacionada con la velocidad rotativa de la rueda de roulette giratoria en la imagen pre-grabada.

24. UN método de reproducir la roulette, el método constando de los pasos de:

365 100 365

(a) la representación de la imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en pantalla;

(b) la representación de una imagen gráfica de una bola sobre la imagen gráfica e la rueda de roulette giratoria;

(c) la predeterminación de una camino específico para el movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria anterior al inicio de la representación de la imagen gráfica de la bola incluyendo el paso de seleccionar un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola de una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola desde una pista externa a una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria; y

(d) el movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir el camino.

25. El método de la reivindicación 24, en el que el paso de reproducir la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria consta del paso de reproducir una imagen gráfica pre-grabada, y en el que el paso de movimiento incluye el paso del movimiento de sincronización de la imagen gráfica de la bola con la reproducción de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria.

26. El método de la reivindicación 25, en el que el paso de determinación incluye los pasos de:

366

101
366

(a) la generación de un número ganador al azar; y

(b) la modificación del patrón de rebote para detener la bola en un cubo en la pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette correspondiente al número ganador al azar.

27. El método de la reivindicación 25, en el que el patrón de rebote incluye una tabla de puntos de datos, cada punto de dato incluyendo coordenadas x y y, en el que el paso de sincronización vuelve a calcular la posición de la imagen gráfica de la bola durante los periodos de trazo de retorno de la pantalla, y en el paso de sincronización además incluye el paso de interpolar la posición de la imagen gráfica de la bola entre los puntos de datos al realizar un computación de ranura.

28. Un dispositivo de almacenamiento de programa que se puede leer por un sistema de computador acoplado al monitor, el dispositivo de almacenamiento de programa tangiblemente incorporando un programa de instrucciones que se pueden ejecutar por el sistema de computación para simular un juego de roulette de acción en vivo en la pantalla, el programa consiste de:

(a) un primer medio de pantalla para reproducir una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en la pantalla;

367
102
367

(b) medios de pre-determinación para determinar un camino específico para el movimiento de una imagen gráfica de una bola en la pantalla relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, anterior al inicio de la reproducción de la imagen gráfica de la bola en el que el medio de determinación selecciona un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola desde una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola de una pista externa a una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria ; y

(c) un segundo medio de reproducción para superimponer la imagen gráfica de la bola en pantalla y mover la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir el trayecto.

29. Un aparato electrónico de juegos de roulette, que consiste en:

(a) primer medio de reproducción para reproducir una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en pantalla, en el que este primer medio de reproducción reproduce una imagen gráfica pre-grabada;

(b) medio de determinación para determinar una trayectoria para el movimiento de una imagen gráfica de una bola en pantalla relativo a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, en el que el medio de determinación selecciona un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola desde una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen

368

103
368

gráfica de la bola de una pista externa hasta una pista interna de la rueda de roulette giratoria, en el que este patrón de rebote incluye una tabla de puntos de datos, cada punto de dato incluyendo coordenadas x y y, en el que el medio de determinación modifica el patrón de rebote para detener la bola en un cubo en su pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette correspondiente a un número ganador, y

(c) un segundo medio de reproducción para reproducir la imagen gráfica de la bola en pantalla y mover la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir la trayectoria, en el que el segundo medio de reproducción sincroniza el movimiento de la imagen gráfica de la bola con la reproducción de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria, y en el que el segundo medio de reproducción interpola la posición de la imagen gráfica de la bola entre los puntos de datos al realizar una computación de ranura y vuelve a calcular la posición de la imagen gráfica de la bola durante los periodos de trazo de retorno de la pantalla.

30. Un método para reproducir la roulette, el método consta de los pasos de:

- (a) la reproducción de una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en una pantalla, en que este paso de reproducción consta del paso de reproducir una imagen gráfica pre-grabada;
- (b) la reproducción de una imagen gráfica de una bola sobre la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria;

369 104
369

(c) determinar una trayectoria para un movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria incluyendo el paso de seleccionar un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola desde la pista externa hasta una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, en el que este patrón de rebote incluye una tabla de puntos de datos, cada punto de datos incluyendo las coordenadas x e y; y

(d) moviendo la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir el trayecto, en el que este paso de movimiento incluye el paso de movimiento de sincronización de la imagen gráfica de la bola con la reproducción de la imagen gráfica pre-grabada, en el que este paso de sincronización vuelve a calcular la posición de la imagen gráfica de la bola durante los periodos de trazo de retorno de la pantalla, y en el que este paso de sincronización además incluye el paso de interpolar la posición de la imagen gráfica de la bola entre los puntos de datos al realizar una recopilación de ranura.

Descripción

ALCANCE DE LA INVENCION

La invención se relaciona a una máquina electrónica de juegos. Mas particularmente la invención se relaciona con una máquina electrónica de juegos

Torgio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2879 Minjusticia 1991

370 108
370

para jugar el juego de roulette que simula el movimiento de un juego de bola y una rueda de roulette.

ANTECEDENTES DE LA INVENCION

Las máquinas electrónicas de juegos se han creado para simular un numero de distintos juegos de casino, incluyendo blackjack, craps, máquinas de ranura, etc. La mayoría de máquinas electrónicas de juegos se limitan a un solo jugador, como en el caso de las máquinas electrónicas de ranura. Sin embargo, se han as desarrollado máquinas electrónicas de juego como unidades de múltiples-jugadores que permite a varios jugadores participar en los juegos. Como un ejemplo, de máquinas de múltiples jugadores, U.S. Pat. Nos. 4,614,342 para Takashima y 5,263,715 para Matsumoto et al. Generalmente divulga juegos "electrónicos" de múltiple estaciones de Blackjack y Craps que están disponibles, por ejemplo, de Innovative Gaming Corporation of America (IGCA), el cesionario de la presente invención.

Los juegos Craps, por ejemplo, muestra una estación de repartidor/ campo de juego de mesa de juego rodeado por múltiples estaciones de jugadores. La estación del repartidor incluye dos monitores CRT grandes montados horizontalmente reproduciendo el campo de juego, y cada estación de juego permite a un jugador colocar o retirar apuestas independientemente en el campo de apuestas seleccionado. La estación del repartidor usa la lógica electrónica (firmware (programa en ROM)) que controla la secuencia del juego,

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2879 Minjusticia 1991

378

106
371

lanza los dados, da y controla la pantalla CRT del campo de juego, y independientemente hace interfaz con las estaciones de jugadores.

Toda estación de jugador usa la lógica electrónica (firmware) para permitirle a un jugador por medio de una bola de pista mover una mano en video a través del capo de juego y colocar apuestas específicas. Las apuestas y otra información se transmite sobre una interfase para permitir que la estación del repartidor realmente muestre las apuestas en el campo de apuestas.

Tanto las maquinas electrónicas de juego para un solo jugador como las de múltiples jugadores han disfrutado de una popularidad cada vez mayor. En parte, los juegos electrónicos han ganado popularidad con jugadores principiantes cuando se trata con operadores de juego en vivo.

Para maximizar la diversión, y por consiguiente, la rentabilidad de una máquina electrónica de juegos, es importante que la máquina sea fácil para aprender y usar. Además, también se ha hallado de importancia que la máquina simule un juego de acción en vivo lo mejor posible para que los usuarios sientan que están participando en un juego de acción real en vivo.

Muchos de los juegos de casinos detalladas anteriormente, ejemplo, blackjack y craps, han sido simulados electrónicamente a la satisfacción de la mayoría de jugadores. Sin embargo, también ha surgido una necesidad para una máquina electrónica de juegos que simule con realismo el juego de la roulette.

Intentos anteriores para simular la roulette en una máquina electrónica de juegos no ha tenido suficiente éxito debido al elemento primario visual de la

Sergio Clemente Latorre Mendonça
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No/2839 Minjusticia 1991

372 107 372

acción de la roulette en vivo, la interacción de un juego de bola y una rueda de roulette giratoria, no se ha simulado correctamente hasta ahora. Los intentos anteriores están caracterizados por representaciones gráficas crudas, audio defectuoso, y movimientos de bola no realistas, todo lo cual resulta en juegos no realistas que no son atractivos para los jugadores.

Por lo tanto, ha existido una necesidad sustancial para una máquina electrónica de juegos de roulette que simule mas correctamente y realista la acción en vivo de la roulette, especialmente con respecto a la interacción de una bola de juego con una rueda de roulette giratoria.

RESUMEN DE LA INVENCION

La invención trata estos y otros problemas asociados con el arte anterior para ofrece una máquina electrónica de juegos de roulette que incorpore la simulación del movimiento realista de un juego de bola en simulación gráfica, aún cuando cada una puede ser implementada por separado en las máquinas electrónicas de juegos de roulette consistentes con la invención.

Una técnica consiste de la superimposición de una representación gráfica generada por computador de un juego de bola sobre una imagen gráfica de video pre-grabada de una rueda de roulette girando a una velocidad constante. Con esta técnica, el procesamiento está básicamente limitada a la generación y movimiento e una imagen gráfica de la bola, como se ha hallado que el movimiento (en particular, la velocidad del giro) de una rueda de roulette fisica

Sergio Eleuterio Latorre Mendonza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2836 Minjusticia 1991

373 102 373

no cambia sustancialmente durante el giro de la bola y la fase de caída, y por lo tanto puede simularse correctamente con una imagen pre-grabada. Con la reducción en proceso, el desarrollo de la máquina es sustancialmente simplificado, y se puede usar hardware menos poderoso (y por lo tanto menos costoso) para implementar la máquina.

Otra técnica genera un patrón de rebote para la bola del juego al seleccionar desde una pluralidad de patrones de rebote preestablecidos tales que las simulaciones repetidas de un movimiento de una bola en juego no resultan en patrones de rebote idénticos. Por el "patrón de rebote", lo cual quiere decir es la forma en que una bola de juego rebota entre el periodo de tiempo en que la bola cae del borde superior de una rueda de roulette y el tiempo en que la bola aterriza y reposa en una de las casillas numeradas en la rueda de la roulette. Se ha hallado que las bolas de los juegos reales puede rebotar alrededor de la rueda de roulette en patrones muy diferentes. La pluralidad de los patrones de rebote observados del cual se selecciona un patrón de rebote puede ser escogido al azar, y además se puede sintetizar del análisis de movimientos de rebote de bola reales u observados. Cuando se acopa con un número ganador al azar, una gran variedad de gamas de movimientos de bola se pueden experimentar por los jugadores durante el curso de la sesión de juego, por lo tanto mejorando el realismo de la máquina.

Por lo tanto, conforme con un aspecto de la invención, se proporciona un aparato electrónico de juegos de roulette, que incluye una pantalla, un dispositivo de almacenamiento que saca una imagen gráfica pre-grabada de

Sergio Esteban Larrea Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2879 Minjusticia 1991

374 109 374

una rueda de roulette giratoria a la pantalla; y un controlador que saca una imagen gráfica de una bola superpuesta a la pantalla, en el que el controlador sincroniza el movimiento de la imagen gráfica de la bola con la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria para simular el movimiento de una bola en la rueda de la roulette.

Conforme con un aspecto adicional de la invención, se proporciona un aparato electrónico de juegos de roulette, que incluye un primer medio de reprodución para reproducir una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en pantalla; medios de determinación para determinar una trayectoria para el movimiento de una imagen gráfica de una bola en la pantalla relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, en el que el medio de determinación selecciona un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola desde una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola desde una pista externa hasta una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria; y un segundo medio de reproducción para reproducir la imagen gráfica de la bola en la pantalla y mover la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir la trayectoria.

De acuerdo con un aspecto adicional de la invención, se proporciona un método para jugar la roulette. El método incluye los pasos para reproducir una imagen gráfica pre-grabada de una rueda de roulette giratoria en una pantalla; superimpuesta a una imagen gráfica de una bola sobre la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria; determinando una trayectoria para el

395 40 375

movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria; y sincronización del movimiento de la imagen gráfica de la bola a lo largo del trayecto con la reproducción de la imagen gráfica pre-grabada de la rueda de roulette giratoria. De acuerdo con un aspecto adicional de la invención, se proporciona un método para jugar roulette. El método incluye los pasos de: reproducir una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en una pantalla ; reproducir una imagen gráfica de una bola sobre la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria; determinando una trayectoria para el movimiento de la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria incluyendo el paso de la selección de patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola desde una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola desde una pista externa hasta una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria; y moviendo la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir la trayectoria.

De acuerdo a otro aspecto de la invención, se proporciona un dispositivo de almacenamiento de programa legible por un sistema de computador acoplado a una pantalla. El dispositivo de almacenamiento de programa incorpora tangiblemente un programa de instrucciones ejecutables por el sistema de computador para simular un juego de roulette de acción en vivo en la pantalla. El programa incluye el primer medio de reproducción para reproducir una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en la pantalla; medios de determinación para determinar una trayectoria para el movimiento

376

III
376

de una imagen gráfica de una bola en la pantalla relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, en el que el medio de determinación selecciona un patrón de rebote para la imagen gráfica de la bola desde una pluralidad de distintos patrones de rebote, cada patrón de rebote para mover la imagen gráfica de la bola desde una pista externa hasta una pista interna de la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria; y un segundo medio de reproducción para reproducir la imagen gráfica de la bola en la pantalla y mover la imagen gráfica de la bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria para seguir la trayectoria.

Estas y otras ventajas y características, que caracterizan la invención, se establecen en las Reivindicaciones adjuntas al presente y que forma una parte adicional del mismo. Sin embargo, para una mayor comprensión de la invención, y de las ventajas y características obtenidas por su uso, se debe hacer referencia a las ilustraciones, y a la materia descriptiva acompañante, en que se describe las incorporaciones preferidas de la invención.

DESCRIPCION BREVE DE LAS ILUSTRACIONES

La FIG. 1 es una vista perspectiva de una máquina electrónica de juegos de roulette consistente con la presente invención.

La FIG. 2 es una vista perspectiva abierta de las unidades físicas principales que forman parte de la máquina de juegos de la FIG. 1.

La FIG. 3 es un diagrama en bloque de perspectiva general de los elementos electrónicos primarios en la máquina de juego de la FIG. 1.

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2834/Minjusticia 1991

377

#2
377

La FIG. 4 es una vista perspectiva de una de las estaciones de jugadores de la máquina de juegos e la FIG. 1.

La FIG. 5 es un diagrama en bloque mas detallado de los componentes electrónicos en la máquina de juegos de la FIG. 1.

La FIG. 6 es una vista perspectiva posterior de la torres de video en la máquina de juego de la FIG. 1.

La FIG. 7 es una vista perspectiva frontal de la torre de video de la FIG. 6.

La FIG. 8 es un diagrama de flujo que ilustra la operación de una rutina en la mesa de juego (GB) en la máquina de juegos de la FIG. 1.

Las FIGS. 9A, 9B y 9C son diagramas de flujo ilustrando la operación de la rutina de una pantalla (DB) en la máquina de juegos de la FIG. 1.

Las FIGS. 10 y 11 son vistas de planta superiores funcionales e dos patrones de rebote ejemplares para una bola relativa a la rueda de roulette para el uso con la máquina de juegos de la FIG. 1.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS INCORPORACIONES PREFERIDAS.

Mirando a la ilustración, en el que los números denotan partes iguales en todas las vistas, la FIG. 1 muestra una máquina electrónica de juegos de roulette preferida 10 consistente con los principios de la invención. La Máquina de juegos 10 generalmente incluye tres componentes principales: un campo de juego (mesa de juego) 20, una pluralidad de estaciones de jugadores 40, y una torre 60.

Configuración de Hardware/Mecánica

En un juego de acción en vivo de roulette, un jugador en, como mínimo una de las estaciones de jugadores, coloca una apuesta en una mesa central de roulette durante un periodo de apuestas. El repartidor entonces lanza una bola de juego alrededor del borde de una rueda de roulette giratoria. La Fricción rodante y la fuerza gravitacional pronto hacen que la bola se caiga del borde de la roulette y rebote y llegue a reposar en una casilla específica del "Número ganador". Dependiendo en la posición de las fichas del jugador en el campo de apuestas una variedad de sumas de pago se cobran o se pagan a los jugadores ganadores.

De igual forma, en la incorporación preferida, se conectan cinco estaciones de jugadores 40 a tres lados de la mesa de juego 20, y un par de monitores colocados horizontalmente presentan el trazado de un campo de juego de la mesa de roulette estándar. La Torre 60 ofrece una reproducción de la rueda de roulette y la aparición de uno o mas repartidores "en vivo" y sus anuncios del juego por un monitor 70. Adicionalmente, la torre proporciona los paneles 62 que detallan las reglas del juego y números de apuestas y también un una cubierta iluminada ornamentalmente 64.

La FIG. 2 muestra un diseño modular real del dispositivo de la roulette, que consiste de cono unidades electromecánicas (mesa de juego 20, cinco estaciones de jugadores 40, torre de video 60 y cubierta de torre 64) y dos esquineros 12. Todo los dispositivos de juego está armado mecánicamente al asegurar la cubierta de la torre 64 a la torre 60, y la torre a la mesa de juego

379

114
379

20, y cada estación de jugador 40 a la mesa de juego y a su estación de jugador adyacente y al esquinero o torre adyacente. Las unidades están atomilladas preferiblemente entre si para ofrecer una estructura sólida y rígida. Además, existe una interfase de señal y de desconexión de energía pronta (mostrado funcionalmente por los números de referencia 23, 24 en la FIG. 3) entre la torre 60 y la mesa de juego 20 y entre la mesa de juego 20 y cada estación de jugador 40.

La interconexión lógica y la señal de los principales componentes del dispositivo se muestran en el diagrama de configuración de componentes de la FIG. 3. La operación básica del juego se controla por un chasis (repartidor) de la mesa de juego o controlador 31 en la mesa de juego 20, que se comunica por medio de dos líneas de fibra óptica de doble via 23 con cada estación de jugador 40.

Cada estación de jugador 40 preferiblemente recibe entradas de los jugadores y transmite los ingresos al chasis de la mesa de juego 31, que entonces se mueve y muestra las manos de apuestas en los monitores 30, y registra y muestra las apuestas (fichas) colocadas por cada jugador. El chasis de la Mesa de juego 31 preferiblemente contiene la lógica y electrónica necesaria del programa para mostrar el campo de apuestas de la roulette, las manos de la estación de jugadores mencionada anteriormente y las fichas de apuestas en los monitores 30.

El chasis de la Mesa de juego 31 también se comunica por medio de cable de fibra óptica 24 y RS232 al convertiro de Fibra Óptica 76 con un controlador tal

380

#15
380

como el computador de control de video de la torre (PC) 80 en la torre 60. El chasis de la Mesa de juego 31 hasta la torre PC 80 ahí coordina el cronometraje y selección de los segmentos de video que muestran en el monitor de la torre 70 y sincroniza estos segmentos con las pantallas en los monitores 30.

La Torre PC 80 preferiblemente combina los gráficos trazados con una fuente grabada de imágenes gráficas de video y saca una señal S-video para reproducir tal como un monitor 70 por un S-video al convertiros RGB 71. Se podrían requerir otros convertidores, o pueda que no se necesiten, dependiendo en los respectivos tipos de señales con que la torre PC 80 y el monitor 70 sean compatibles. Las imágenes gráficas de video pregrabadas se almacena preferiblemente en un SVHS análogo en un dispositivo de almacenamiento tal como un reproductor de disco láser 72 para ofrecer la parte del video en vivo del juego incluyendo la rueda de roulette, las apariciones del repartido, algunos anuncios del repartidor, y la música del juego.

Las imágenes gráficas de video pregrabadas pueden almacenarse en cualquier medio de dispositivo de almacenamiento adecuado, e.g., CD-ROMs, medio magneto-óptico, discos magnéticos fijos o removibles, , memorias no volátiles (ejemplo, ROMs), etc., con un jugador 72 estando acoplado al medio específico usado (ejemplo, lectores de CD-ROM, lectores de magneto ópticos, drivefrs de disco duro, etc.), o aún omitidos (ejemplo, con algunas memoras no volátiles). Las imágenes gráficas de video pueden almacenarse en cualquier formato,

381

#6
381

ejemplo, señales de video VHS análogo, SVHS o RGB, o señales digitales tales como MPEG o formatos compatibles Quicktime.

Los sonidos específicos, tales como los ruidos de la bola y los anuncios del número ganador, se almacenan preferiblemente en la torre PC 80 y una salida a un amplificador de audio 73 que impulsa los parlantes 74. Un Amplificador de audio 73 también puede recibir sonidos desde el chasis de la mesa de juego 31 (ejemplo, colocación de fichas , el rastrillo de la mesa y los efectos del sonido de ganar), así como de un reproductor de disco láser 72 (ejemplo, para los sonidos tales como palabras dichas que pueden ser sincronizadas con las imágenes gráficas de video).

La FIG. 4 muestra una estación de jugadores 40 con los varios controles de operador en su tablero de control 42, así como los dispositivos de juego incluidos en la estación de jugadores. Cada tablero de control incluye una bola de pista 43 operable por un jugador para controlar una mano mostrada en la mesa de juego y utilizada para seleccionar las ubicaciones en la mesa de juego para poner las apuestas. Un juego de tres interruptores de botón 44 en el tablero de control 42 permite que el jugador seleccione una o diez veces el monto de crédito del juego estándar (apuesta) o cancelar una apuesta anterior. Un botón de pago 45 permite que el jugador seleccione el pago de créditos existentes y el pago ocurre por medio de un alimentador de retorno de monedas 46 u opcionalmente por medio de un tiquete impreso por una impresora 47 si la estación de juego está equipada con ella. Los créditos para apostar en cada estación de jugador se establecen sea por el ingreso de una

382 117 382

moneda 48 o por una inserción de un billete 49. Un parlante 41 produce os efectos de sonido para las acciones del jugador y para las veces que el jugador gana.

La FIG. 5 entrega un diagrama del bloque esquemático mas detallado de la máquina de juego de roulette completa incluyendo las conexiones de señales entre los componentes principales. Para cada estación de jugador 40 (únicamente uno del cual se desglosa en sus componentes principales) los distintos componentes de la estación de juego se muestran en la FIG. 4 (parlante 41, bola de pista 43, interruptores de botones 44, 45, alimentador de monedas 46, impresora 47, ingreso de monedas 48 y aceptador de billetes 49) se muestran lógicamente nuevamente en la FIG. 5, con todos los controles haciendo interfase directamente con una estación de juego CPU (Unidad Central de Procesamiento) 50. Además, la CPU 50 brinda información de posicionamiento de la bola de pista 43 y otras señales al chasis de la mesa de juego 31 de la mesa de juego 20 por medio de línea de datos de fibra 23, especialmente a la mesa de juego (repartidor) CPU 32. cada uno de los CPUs 50 de las cinco estaciones de juego se conecta a un puerto serial en la mesa de juego CPU 32.

El Repartidor CPU 32 está acoplado a un dispositivo de memoria ROM no volátil (preferiblemente Dispositivos EPROM) 36 para almacenar el programa de juego del repartidor (descrito a continuación con referencia a la FIG. 8), y a los dispositivos de memora RAM 35 para almacenar varios datos derivados de un juego. Una base de datos de imágenes (preferiblemente Dispositivos

383

118
383

EPROM) 34 también se proporciona para almacenar las imágenes de la mesa de juego (rastrillo, marcado, fichas y manos apostadas), y memorias de visualización (preferiblemente dispositivos de memoria RAM) 33 se ofrecen para almacenar información correspondiente a las mitades frontales y posteriores del campo de juego de *roulette* para la visualización respectivamente en las dos pantallas CRT 30.

La lógica generadora de números al azar 37 realizada por el repartidor CPU 32 genera números al azar. El generador de números al azar 37 preferiblemente genera un número al azar 1 hasta 38 para la roulette Americana y 1 hasta 37 para la roulette Europea, con números 37 y 38 equivalentes a cero (0) y doble cero (00), respectivamente. Estos números al azar (ganadores) así como los comandos de control para la torres 60 son enviados por el repartidor CPU 32 por medio de la línea de comunicación 24. El Repartidor CPU también puede dar una señal de audio al amplificador de audio 73 en la torre 60 para generar sonidos del tablero de juegos (e.g., rastrillo, gran victoria del jugador).

Muchos de los anteriores componentes descritos para mesa de juego 20 y las estaciones de jugadores 40 son adaptaciones directas de los juegos de Craps de múltiples estaciones electrónicas mencionadas anteriormente disponibles de IGCA, y por lo tanto estos componentes no se discutirán con mayor detalle generalmente en el presente. Sin embargo, será apreciado que se pueden hacer innumerables modificaciones al diseño preferido consistente con la invención.

Antonio Latore Mendoca
Interprete Oficial
No. 2839 Minjusticia 1991

384

49
384

Según se discutió anteriormente, la torre 60 incluye una torre PC 80, que es preferiblemente un sistema estándar compatible con PC basado en un microprocesador Intel x86, tal como el 486 DX2/66, y generalmente incluye un programa de control de video de roulette y varias tarjetas periféricas (ejemplo, tarjeta de sonido 84, I/O tarjeta 85, corrector con base en tiempo (TBC) tarjeta 86, y tarjeta genlock 87) necesarias para procesar las señales de video y sonido y para comunicarse con la mesa de juego 20.

Con la potencia encendida, un PC CPU 81 carga la rutina de un Tablero de visualización o programa 150 (descrito a continuación con referencia a las FIGS. 9A y 9B) de un drive de disco duro 83 a una memoria RAM 82. El drive del disco duro también preferiblemente contiene archivos de sonidos del juego (e.g., ruidos de bola y anuncios del número ganador), que se cargan previamente a la memoria interna RAM de la tarjeta de sonido 84, la cual preferiblemente es una tarjeta de sonido Sound Blaster AWE32 disponible de Creative Labs. La tarjeta de sonido preferiblemente tiene memoria interna suficiente (ejemplo 0.5 hasta 8 MB) para almacenar todos los archivos de sonido del juego necesarios en el mismo tiempo. Esto permite mayor sincronización segura con las imágenes gráficas de video del reproductor del disco láser 72, puesto que se puede acceder a cualquier archivo de sonido y ser iniciado casi simultáneamente cuando se precarga en la tarjeta de sonido. Alternamente, las corrientes de los archivos de sonido pueden ser transferidos directamente del disco duro 83 hasta la tarjeta de sonido 84 en una base según sea necesaria; Sin embargo, es más difícil sincronizar sonidos con las

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2839 Minjusticia 1991

385

120
385

imágenes gráficas de video debido al tiempo requerido para transferir la información del sonido desde el disco duro hasta la tarjeta de sonido.

La Torre PC CPU 81 recibe los comandos de los números ganadores y de sincronización de video de la mesa de juego 20 a través de la línea de control 24. La información de fibra óptica transmitida en la línea 24 se convierte a RS232 por medio del convertidor 76, y se ingresa al CPU 81 por medio de un puerto RS232 en tarjeta I/O 85. La CPU también controlar el jugador 72 por medio de un puerto RS232 en la tarjeta I/O 85.

El reproductor de disco láser 72 es preferiblemente un sistema de disco láser CAV (velocidad angular constante) tal como el Modelo AG-LD30 disponible de Panasonic. La corriente de video del reproductor 72 primero va a la tarjeta TBC 86 (corrector basado en tiempo) que se requiere proporcione señales estables de sincronización cuando la cabeza del reproductor de láser se mueve entre los segmentos de video. La tarjeta TBC proporciona una posición estable y horizontal ajustada al video a la genlock 87 (ejemplo, el XR200 disponible de Magni Systems), donde el video se superpone con varios gráficos (ejemplo, anuncios de juego, números ganadores anteriores, bola de roulette y número ganador actual) almacenados en el disco duro 83 y seleccionados por la PC CPU 81. La salida de la Tarjeta genlock 87 pasa el video al convertidor 71 para la visualización en el monitor 70.

En la incorporación preferida, el video de juego de roulette almacenado en el disco láser (o o un drive del disco duro A/V) es una imagen gráfica tridimensional de una rueda de roulette giratoria construida con precisión por

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No 2839 Minjusticia 1991

386

127
386

computador con apariciones de un repartidor de roulette en vivo agregadas en los puntos del juego adecuados para proporcionar información de estado a los jugadores. En la alternativa, las secuencias pre-grabadas de una rueda de roulette giratoria real se pueden usar como la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria, y/o el gráfico tridimensional construido por computador con precisión de los repartidores de la roulette se puede usar. Otros elementos gráficos, sean generados por computador o imágenes grabadas de objetos reales, también se pueden incorporar al video del juego de la roulette según se quiera.

El video del juego de la roulette se graba preferiblemente en un set de dos segmentos — una fase de apuestas y una fase de número ganador. Sin embargo, debido a que las apariciones del repartidor y las voces se incorporan preferiblemente al video juego, un total de seis segmentos de video se usan para soportar tres repartidores. La torre PC mantiene una tabla de los números de marco de inicio de cada segmento de video y otros puntos del juego ejemplo, cuando aparecen los repartidores, cuando la rueda se inclina de horizontal a vertical, cuando la bola del video pre-grabado desaparece, etc. Al preguntar frecuentemente ahí por el producto del disco láser para el número actual de marco, la torre PC puede sincronizar con precisión la visualización de gráficos superpuestos y la reproducción de sonidos con el video juego. Además, durante la transición entre la fase de apuestas y la fase del número ganador, la torre PC preferiblemente genera un gráfico tenue hasta una pantalla completa del marco de la última fase de apuestas para que los jugadores observen lo que parece ser un video continuo.

Sergio Enrique Latamé Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2837 Minjusticia 1991

387 122 387

La Torre PC 80 generalmente proporciona tres componentes funcionales. A la primera función de visualización para la torre PC es la de coordinar la visualización de una imagen gráfica de una rueda de roulette giratoria en el monitor. Una segunda función de visualización para la torre PC es esa de coordinar la visualización de una imagen gráfica de una bola de roulette en el monitor, que incluye la función de sincronizar el movimiento de la bola y la rueda de la roulette. Encargado de esta sincronización, la torre PC determina una trayectoria para el movimiento de la bola relativa a la rueda de roulette tal que la bola se mueve y aterriza en un cubo del número ganador en la rueda de roulette en una forma realista. Mientras todas estas funciones se manejan preferiblemente por la torre PC, se debe apreciar que las funciones pueden ser designadas a uno o más de otros dispositivos, y que la funcionalidad adicional puede ser incorporada a la máquina según se desee.

La FIG. 6 presenta una vista posterior isométrica de la torre 60 mostrando los principales componentes de la torre, mientras que la FIG. 7 muestra una vista frontal isométrica de la misma. La cubierta de la torre 64 es una parte ornamental de la torre y tiene las luces de neón de colores, y las luces que se destellantes alrededor que iluminan los números en el tablero de apuestas individual. La cubierta 64 también alberga los parlantes principales del juego 74. La parte superior de la torre 60 alberga el monitor 70, convertidor 71 y amplificador de audio 73. En la vista frontal cada tablero iluminado 62 detalla los números de pago, tipos de apuestas, reglas del juego e información acerca de cómo jugar. Los artículos 63 son decorativos, logos iluminados de Live

308

123
308

Video Roulette (Ruleta de Video en Vivo). La mitad inferior de la torre 60 alberga PC 80 y reproductor del disco láser 72.

Se podrá apreciar que se pueden hacer varias modificaciones a los componentes mecánicos y de hardware de la máquina electronica de juegos de roulette 10 consistente con la invención. Por ejemplo, varias funciones designadas a la mesa de juego, la torre y las estaciones de jugadores pueden ser asignadas a cualquier número de estaciones, y podrá ser incorporado en un sistema individual. Además, las funciones de las incorporaciones preferidas pueden ser implementadas por un programa de software ejecutando en un computador de propósito general, ejemplo, y PC compatible con IBM- o Macintosh. Otras modificaciones serán aparentes a uno con destrezas en el arte.

Configuración del Software

Según se discutió anteriormente, el chasis de tablero del juego 31 preferiblemente controla las operaciones primarias de máquina electrónica de juegos de roulette 10. el chasis de tablero de juego 31 también envia comandos y recibe ingresos para y desde las estaciones de jugadores 40 y la torre PC 80 para coordinar las actividades de la máquina.

La FIG. 8 ilustra un flujo de programa preferido de una rutina de tablero de juego 100 (de aquí en adelante el tablero de juego o GB) para el chasis del tablero de juego 31, así como la interacción entre el chasis del tablero de juego 31 y la torre PC 80 en la coordinación de la salida de audio/video en la

389

124
389

máquina. Las FIGS. 9A, 9B y 9C ilustran un flujo de programa preferido de una rutina de Tablero de visualización 150 (de aquí en adelante el Tablero de visualización or DB) para la torre PC 80. En la FIG. 8, toda las líneas con flechas a la derecha son mensajes del tablero de juego al Tablero de visualización, mientras todas las líneas con flechas apuntando a la izquierda son mensaje al tablero de juego desde el Tablero de visualización. Lo contrario es cierto para las FIGS. 9A-9C. Durante estas secuencias del programa el tablero de juego también se comunica con y procesa entradas de cada estación de juego pero no es necesario una explicación de estas funciones para comprender la invención.

Girando primero a la FIG. 8, en la ejecución inicial de la rutina del tablero de juego 100 se comienza con el Bloque 102, donde se inicializa la máquina y se hacen las revisiones internas para verificar que el tablero de juego está listo para iniciar un juego de roulette. Como resultado, en el Bloque 104 el tablero de juego noticia al Tablero de visualización que está (GB) listo para comenzar con un juego con un mensaje de GB listo. Enseguida, en el Bloque 106, el tablero el juego espera hasta que se reciba un mensaje de DB listo del Tablero de visualización. Después, en el Bloque 108, el tablero de juego espera hasta que los créditos se ingresen por lo menos a una de las estaciones de jugadores. Si no hay créditos, el Tablero de visualización es notificado por un mensaje de No Créditos para reproducir un segmento del video de introducción.

390

125
390

La fase de apuestas comienza en el Bloque 110 y dura por un periodo de tiempo predefinido, preferiblemente usando uno de cuatro valores que se hayan seleccionado previamente fuera de línea (20 a 60 segundos). Durante este periodo, las apuestas de los jugadores se detectan en el Bloque 112, y, en caso que el cronómetro comenzado en el Bloque 110 no haya vencido. El Bloque 114 pasa el control al Bloque 116 para procesar, grabar, y mostrar cualquier apuesta en la mesa de juego. Cuando el Bloque 114 detecta que el tiempo de apuestas se acaba, el tablero del juego muestra NO MAS APUESTAS en la mesa de juego, y envía un mensaje e Apuestas Paradas al Tablero de visualización (Bloque 118).

Enseguida, el tablero de juego computa un número al azar en el Bloque 120, y en el Bloque 122 el número ganador (al azar) se envía y se recibe dos veces desde el Tablero de visualización. Después de cada intercambio, los números enviados y recibidos se comparan en el Bloque 124, y si los números son diferentes, un mensaje de Error GB se envía al Tablero de visualización y la bandera de error DB se establece en el Bloque 126.

Después que las comparaciones del número ganador estén completa, si el tablero de juego espera en el Bloque 128 para que el sistema de video gire la bola, deje caer la bola por un patrón de rebote, aterrice en el número ganador y rote con la rueda de roulette giratoria por unos cuantos segundos, de tal forma que se describe con mayor detalle a continuación. Cuando la bola alcanza la parte superior de la rueda de roulette por segunda vez, el Tablero de visualización envía un mensaje de Bola Detenida al tablero de juego, que pasa

391 126 391

el control desde el Bloque 128 al Bloque 130. Entonces, el tablero de juego coloca el marcado en el número ganador y calcula los montos ganados para cada jugador. Las fichas perdedoras se retiran rastrilladas, y el pago de créditos a los jugadores ganadores comienza en el Bloque 132. En caso que hayan ganadores grandes más allá de ciertos umbrales, las estaciones de jugadores ganadores se notifican (Bloques 134 y 136) para que hagan señales con luces de colores en su tablero de control y que suene la música de celebración de sus parlantes. Enseguida, se realiza el pago en el Bloque 138, y cuando se complete, se envía un mensaje de Pago Completo al Tablero de visualización.

Tan pronto como se complete el pago, el tablero de juego espera un mensaje de DB Listo Nuevamente (Bloque 140) que permite un tiempo variable para que el Tablero de visualización reproduzca un mensaje o segmento de video opcionalmente. Una vez que el mensaje de Listo Nuevamente DB se recibe, el control pasa al Bloque 142, y si el Tablero de juego detecta que el número ganador del Tablero de visualización está incorrecto, el Tablero de juego completará el juego actual, pero no comenzará un nuevo juego a menos que el mensaje de Db Listo se reciba del Tablero de visualización en respuesta al comando de Listo GB Ready del Bloque 104. este evita que un nuevo juego comienza si el Tablero de visualización no está listo o no puede comunicarse con el tablero del juego.

Enseguida, la forma en que el programa del Tablero de visualización 150 controla la torre PC sistema de video y mantiene la sincronización con el

382
127
392

Tablero de juego se ilustra en las FIGS. 9A, 9B y 9C. La ejecución comienza con la energía arriba en el Bloque 152, donde el Tablero de visualización revisa para ver si el archivo de rastreo que se mantiene en el drive del disco duro PC ha llegado al tamaño máximo. El programa mantiene un registro de rastreo que es un archivo del disco que contiene la mayoría de las acciones de inicialización, todos los intercambios de comando con el tablero del juego y cualquier condición de error observable y es para fines de mantenimiento o de solución de problemas. En caso que el archivo de rastreo se llene, el archivo alternativo se activa y se sobrescribe en el Bloque 154.

Enseguida, en el Bloque 156 la comunicación y lo listo de los componentes del sistema de video y sonido se revisan y se inicializan. Adicionalmente en este momento, los dos archivos se cargan del disco al programa, uno de los cuales define los números específicos de marco de los eventos de video del disco láser, tales como, el inicio y el final de cada segmento de video, el comienzo de la inclinación de la rueda. El anuncio de No Más Apuestas, el último marco de bola de video, el doble cero (00) en la parte superior de la rueda, etc. El segundo archivo contiene parámetros de calibración de la bola del video utilizados en el Bloque 212.

Un programa de calibración fuera de línea se usa preferiblemente para modificar los valores iniciales de defecto de un conjunto de parámetros de bolas que definen precisamente el movimiento gráfico de la bola y la colocación en un monitor de resolución 640 por 480 VGA durante el juego de la roulette. El programa fuera de línea superpone la bola gráfica en imagen gráfica del video

393

128
393

de la rueda de roulette y permite que los parámetros de la bola sean ajustados para igualar el tamaño, ubicación y velocidad real de la rueda. El uso de este programa se prefiere para dar cuenta por las variaciones en las tarjetas de video PC, video de disco, y monitores de video. Los parámetros y sus unidades son:

x.sub.c : la coordenada x centro de la bola de pista (pixeles)

y.sub.c : la coordenada y centro de la bola de pista (pixeles)

R.sub.o : el radio de la pista externa (en pixeles)

R.sub.i : el radio de la pista interna (en pixeles)

S.sub.o : la velocidad de la pista externa en campos por revolución en dirección de las manecillas del reloj

S.sub.i : la velocidad de la pista interna en campos por revolución en dirección contraria a las manecillas del reloj.

Un segmento de video de introducción se comienza en el Bloque 158 y se reproduce hasta que se reciba un mensaje de GB Listo en el Bloque 160 del tablero de juego.

El Tablero de visualización mantiene un interruptor de software switch que acepta comandos del Tablero de juego y los procesa como se reciben. Después de procesar un mensaje del Tablero de juego, el Tablero de visualización nuevamente espera en el Bloque 160 para el próximo mensaje, con un punto de regreso común al Bloque 160 el cual es designado por un

Sergio Eleuterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2830 Minjusticia 1991

394

129
394

círculo "1". Los mensajes separados que se pueden recibir del Tablero de juego se ilustran en las FIGS. 9A, 9B y 9C.

Por ejemplo, en el Bloque 162 cuando el Tablero de visualización recibe un mensaje Listo GB, un Listo DB se regresa hasta el Tablero de juego en el Bloque 164 para indicar que el sistema de video está listo para jugar roulette. El control entonces regresa al Bloque 160.

También, cuando se recibe un mensaje de No Créditos en el Bloque 166, se reproduce un segmento de video de introducción en el Bloque 168. el segmento de video se programa para repetir preferiblemente hasta que se reciben un comando de Poner Apuestas del tablero de juego.

El recibo del comando de Poner Apuestas en el Bloque 170 comienza la primera de dos fases mayores del juego de roulette. En el Bloque 172, un segmento de video comienza a reproducirse que muestra una rueda de roulette girando en aproximadamente el mismo ángulo y distancia que como un jugador típico lo vería en una mesa de roulette en vivo. Se visualiza Poner sus Apuestas en el monitor de la torre (Bloque 174) simultáneamente con la aparición del repartidor actual en una ventana de video anunciado "Pongan sus Apuestas " (Bloque 176). Después que la ventana del repartidor desaparece, una lista de los últimos veinte números ganadores se visualiza en el monitor (Bloque 178) adyacente a la rueda de roulette giratoria, y el control regresa al Bloque 160.

395

130
345

Cuando se recibe un mensaje de Apuestas Detenidas en el Bloque 180, el Tablero de visualización muestra un segmento de video donde la rueda de roulette se ladea de horizontal a vertical en la pantalla del monitor para mejorar la visibilidad del jugador (Bloque 182). Al mismo tiempo se inicia el sonido del rodamiento de la bola (Bloque 183) y se visualiza el NO MAS APUESTAS en el monitor de la torre (Bloque 184) simultáneamente con la aparición del repartidor actual en una ventana de video anunciando "No más apuestas " (Bloque 186). El Tablero de visualización espera para el número ganador del Tablero de juego en el Bloque 188 y, tan pronto lo reciba, lo guarda inmediatamente y los devuelve al Tablero de juego en el Bloque 190.

Enseguida, en el Bloque 192, el Tablero de visualización espera recibir el número ganador por segunda vez y compara los dos valores recibidos en el Bloque 194. Si son iguales, el Tablero de visualización inmediatamente retorna el número ganador al Tablero de juego en el Bloque 196. Sin embargo, si los números ganadores recibido no son iguales, el Tablero de visualización detiene el segmento de video de ganador y comienza el segmento de video de introducción en el Bloque 202. si el nuevo numero es igual al primer numero, el control pasa al Bloque 196.

En el Bloque 196, el Tablero de visualización espera un segundo por un posible mensaje de error, y si se recibe un mensaje de error (Bloque 198), se detiene el video actual de la rueda de roulette video y el sonido, y se comienza con el video de introducción (Bloque 202) y entonces se espera por un nuevo comando para el Tablero de juego (Bloque 160). Si no se recibe mensaje de

396

131
396

error en el Bloque 198, el Tablero de visualización genera un comando interno de número ganador en el Bloque 200 que entonces será procesado por el Bloque 160.

La ejecución de un comando interno de número ganador comienza en el Bloque 204. primero, en el Bloque 206 una caída o patrón de rebote seleccionado al azar se escoge (preferiblemente 1 de 20 codificados). En general, la Torre PC genera una trayectoria para el movimiento e una imagen gráfica de una bola relativa a la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria. Esta trayectoria preferiblemente tiene tres componentes. En un primer componente, la imagen gráfica de la bola se mueve alrededor de la pista externa de la rueda de la roulette. En un segundo componente, la bola cae de la pista externa y sigue un patrón de rebote seleccionado para aterrizar en la casilla del número ganador. En un tercer componente, la bola se mueve a lo largo con la rueda de roulette mientras está en reposo en la casilla del número ganador. La Torre PC primero selecciona preferiblemente un patrón de rebote, luego modifica el patrón de rebote para computar los puntos de comienzo y parada que resultan en que la bola aterrice en la casilla adecuada. Los puntos de inicio y final para el primer y tercer componente, cuando la bola está moviéndose respectivamente a lo largo de las pistas externas e internas de la rueda de la roulette, entonces podrán ser determinadas del patrón de rebote modificado.

Regresando a la FIG. 9B, en el Bloque 208 una imagen de bola de roulette, o sprite, se crea desde un archivo de disco (ejemplo, un formato PCX) y se

397

132
397

coloca en la pantalla en el modo de fondo (escondido). El archivo de salida del anuncio del número ganador se carga en la tarjeta de sonido RAM en el Bloque 210. Entonces, en el Bloque 212, la coordenadas del patrón de rebote se vuelven a escalar para acordar con los valores de calibración.

Los patrones de rebote preferidos de la roulette pueden crease empíricamente de las acciones del juego de roulette real grabadas en video y observando a bolas caer. Los patrones de la trayectoria (después que cae del borde a lo largo de la pista externa hasta que se detiene en el cubo del número ganador a lo largo de la pista interna) pueden ser analizados, trazados y resueltos en una pluralidad de patrones de trayectoria únicos pero típicos. La trayectoria de la Bola puede entonces ser definida en términos de coordenadas normalizadas (x, y) y numeros de campo (un valor generalmente relacionado con el tiempo transcurrido, especialmente un conjunto seleccionado de intervalos de video) y especificados en una pluralidad de tablas de patrón. La parte inicial de cada patrón preferiblemente desacelera la bola de su velocidad fija inicial hasta que llega a una velocidad estimada de caída de borde, luego se define un conjunto único de coordenadas de caída/rebote.

En las incorporaciones preferidas, se generaron 20 patrones de rebote, que se hallaron simular con precisión la mayoría de patrones de rebote hallados en un juego real de roulette. Por ejemplo, las FIGS. 10 y 11 ilustran dos patrones de rebote ejemplares "A" y "B" (para una imagen gráfica de una bola 5) de los 20 patrones de rebote generados para las incorporaciones preferidas. Además se muestra una imagen gráfica de ana rueda de roulette 1 que tiene pistas

398

183
398

externas e internas 2, 3 con una pluralidad de casillas (ejemplo, casillas 4 y 4')
dispuestas cerca de la pista interna. Las coordenadas normalizadas (x, y) (cada
una normalizada a un valor entre -1 y +1) y los índices de tiempo
(preferiblemente valores escalonados relacionados a los números de campo)
se dan en las Tablas I y II a continuación:

TABLA I _____ Puntos de datos para
el ^a Patrón "A" (FIG. 10) Punto de dato X-Coordenada Y-Coordenada Índice de
tiempo _____ 1 -0.340 0.940 -1.000 2

0.000	1.000	0.000	3	0.342	0.940	20.000	4	0.643	0.766	41.111	5	0.866	0.500
63.333	6	0.985	0.174	86.667	7	0.985	-0.174	111.111	8	0.866	-0.500	136.667	9
0.643	-0.766	163.333	10	0.342	-0.940	191.111	11	0.000	-1.000	220.000	12	-	
0.342	-0.940	250.000	13	-0.643	-0.766	281.111	14	-0.866	-0.500	313.333	15	-	
0.985	-0.174	346.667	16	-0.985	0.174	381.111	17	-0.866	0.500	416.667	18	-	
0.643	0.766	453.333	19	-0.342	0.940	491.111	20	0.000	1.000	530.000	21	0.310	
0.850	570.000	22	0.520	0.620	610.000	23	0.620	0.360	650.000	24	0.630	0.110	
690.000	25	0.590	-0.110	730.000	26	0.590	-0.110	730.000	27	0.710	0.120		
770.000	28	0.690	0.390	810.000	29	0.530	0.640	850.000	30	0.230	0.750		
890.000			31		0.230			0.750				891.000	

TABLA II _____ Puntos de datos
para el Patrón "B" (FIG. 11) Punto de datos X-Coordenada Y-Coordenada
Índice de tiempo _____ 1 -0.340

399

134
399

0.940 -1.000 2 0.000 1.000 0.000 3 0.342 0.940 20.000 4 0.643 0.766 41.111 5
0.866 0.500 63.333 6 0.985 0.174 86.667 7 0.985 -0.174 111.111 8 0.866 -
0.500 136.667 9 0.643 -0.766 163.333 10 0.342 -0.940 191.111 11 0.000 -
1.000 220.000 12 -0.342 -0.940 250.000 13 -0.643 -0.766 281.111 14 -0.866 -
0.500 313.333 15 -0.985 -0.174 346.667 16 -0.985 0.174 381.111 17 -0.866
0.500 416.667 18 -0.643 0.766 453.333 19 -0.342 0.940 491.111 20 0.000
1.000 530.000 21 0.340 0.930 570.000 22 0.630 0.740 610.000 23 0.840 0.490
650.000 24 0.960 0.170 690.000 25 0.960 -0.170 730.000 26 0.830 -0.490
770.000 27 0.580 -0.690 810.000 28 0.280 -0.770 850.000 29 0.000 -0.790
890.000 30 -0.150 -0.730 914.000 31 0.070 -0.730 944.000 32 0.090 -0.500
974.000 33 0.110 -0.250 1004.000 34 0.400 -0.330 1034.000 35 0.630 -0.400
1064.000 36 0.640 -0.250 1084.000 37 0.740 -0.220 1104.000 38 0.740 -0.220
1105.000

Estos patrones de rebote se normalizan para comenzar en la posición superior bien en el centro (0,1) y final en un cubo relativo a esta posición superior bien en el centro. Sin embargo, para acomodar para varios números ganadores, el patrón de rebote normalizado seleccionado debe ser modificado por la torre PC para determina los puntos adecuados de comienzo y final para que el patrón de rebote comience y termine relativo a la rueda de roulette giratoria. Se debe apreciar que los anteriores patrones de rebote pueden comenzar con el segundo Punto de datos, con el primer Punto de datos siendo usado como valores iniciales en la determinación de la trayectoria. También se debe apreciar que, como con los patrones "A" y "B", patrones distintas pueden tener

400

135
400

largos distintos (números de puntos de datos), reflejando los tiempos transcurridos para los patrones, que también afecta aquellos puntos de comienzo y final.

En el Bloque 212 el programa de Tablero de visualización usa los parámetros predefinidos de la (cargados en el Bloque 156) para volver a computar el patrón seleccionado a valores consistentes con los valores calibrados fuera de línea. Basados en el patrón de caída seleccionado, los parámetros de bola y rueda, una posición de caída de bola (correspondiente al punto inicial del patrón de rebote seleccionado) se calcula (Bloque 214). Los cálculos requeridos se explican aquí con algún detalle:

Primero, el número de campos MF especificados en la tabla de patrón de caída seleccionado se determina. Entonces $S_{sub.R}$, la velocidad del movimiento de bola relativo a cualquier posición fija en la rueda, se calcula: **##EQU1##** donde $S_{sub.o}$ es la velocidad de la bola en la pista externa, y $S_{sub.i}$ es la velocidad de la bola en la pista interna, y donde $1/S_{sub.R}$ es el número de campos entre la bola alineando toda revolución con un número en particular en la rueda.

$DF_{sub.1}$ es el número de campos para dejar caer la bola a "00" (o "0" para la roulette Europea), basados en el número de campos en el patrón, y las velocidades de rotación de la bola y la rueda. Este valor se calcula con la ecuación: **##EQU2##** $DF_{sub.2}$ es la fracción del círculo en que la bola viaja en el patrón de caída seleccionado para aterrizar en el número ganador. Este valor se calcula con la ecuación: **##EQU3##** donde el valor " $\arctan 2(y,x)/2||$ " es

401

136

401

esa fracción de un círculo completo que la bola realmente mueve durante su caída, donde (y, x) son las coordenadas basadas en el patrón seleccionado donde la bola podría aterrizar si la caída hubiera comenzado en la parte superior de la fuera, donde WP es la posición en el círculo donde se encuentra el número ganador relativo a "00" (puesto que los números se distribuyen sin secuencia alguna alrededor de la rueda de la roulette), y donde WP/38 es la fracción de un círculo completo que el número ganador se aparta de "00". DF, el numero de campos requeridos para lograr DF.sub.2, se calcula entonces de la ecuación: ##EQU4##

En el Bloque 216 el Tablero de visualización espera para la culminación del último marco de video que contiene bola de video pregrabado circulando la rueda de roulette (un numero de campo inicial). El PC solicita el numero de marco de video actual del reproductor de laser y de ahí cuenta todo campo de trazo de retorno para que el programa de Tablero de visualización siempre conozca el numero actual de campo/marco. Cuando comienza el intervalo del trazo de retorno vertical (Bloque 218), la bola gráfica se activa en su posición de inicio para el próximo campo, por lo tanto proporcionando una transición suave entre la bola del video pregrabado y la imagen gráfica de la bola generada por computador. La posición de la bola gráfica en la pista externa se calcula después que cada pista de campo se complete y la salida al monitor (Bloque 220). La nueva posición de la imagen de la bola (x, y) en pixeles es: ##EQU5##

Sergio Eleuterio Latourre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2889 Minjusticia 1991

402

137
402

La bola gráfica da vuelta a la rueda de roulette (pista externa) durante algo menos que dos revoluciones hasta que se alcance el punto de inicio DF sub.s del patrón de rebote computado (Bloque 222), entonces comienza el procesamiento especial requerido para el patrón de rebote de la bola. DF.sub.s se calcula de la siguiente forma: ##EQU6##

Dos juegos de entrada de coordenada se leen de la tabla de patrones y se comparan en cada aro del programa para ubicar un punto de rebote (Bloque 224). Un punto de rebote está definido por dos entradas de campo de tabla idénticas con los mismos valores de coordenadas, aún cuando se puedan usar otras formas de indicar los puntos de rebote, ejemplo, usando una variable separada. Si se halla un punto de rebote se inicializa un sonido de "click" o de rebote de bola (Bloque 226). Después que el patrón de la bola haya disminuido la velocidad de la bola considerablemente (Bloque 228), el sonido de rodamiento de la bola se detiene (Bloque 230).

Para todo campo se computa una nueva posición de la bola al usar coordenadas de posición y tiempo de la tabla de patrones y una función de interpolación, ejemplo, una computación ranura cúbica Catmull-ROM, se realiza para proporcionar una trayectoria suave, mas realista entre los valores de coordenada de la tabla de patrones (Bloque 232). El programa espera que sea notificado que se ha comenzado un intervalo de trazo de retorno (Bloque 234), entonces mueve la bola a su nueva posición de coordenadas (Bloque 235). El conteo de campo se incrementa (Bloque 236), y se hace una revisión para ver si el último campo del patrón de rebote (el punto de parada) se ha

403

138
403

alcanzado (Bloque 238). Si no, el programa regresa al Bloque 224 para comenzar el procesamiento para el próximo campo. En caso positivo, la bola que sentando sonido se inicializa (Bloque 240).

En este punto, la bola ha aterrizado en el número ganador de la rueda de roulette. En el Bloque 242 la bola se mueve en su pista interna cada campo según su velocidad y radio de definida de la pista interna para mantener adecuadamente su posición en la imagen gráfica de la rueda de roulette giratoria. La nueva posición de la imagen de la bola (x, y) en pixeles es:
##EQU7##

La bola también se prende y apaga preferiblemente cada 25 campos para permitir que los jugadores vean con mayor facilidad el número ganador (Bloque 244). El Programa espera hasta que comience cada trazo de retorno (Bloque 246), entonces revisa para ver si un numero predeterminado de campos (por ejemplo, 120) se han presentado (Bloque 248), para asegurar que la bola se vea en la rueda durante un periodo adecuado, preferiblemente entre 2 y 6 segundos aproximados. El conteo del campo se incrementa, y en el Bloque 250 se hace una revisión para ver si la bola ha llegado a la parte superior de la rueda (puesto que la rueda en este punto se muestra vertical preferiblemente en la pantalla del monitor). En caso negativo, el programa regresa al Bloque 242 para procesar el siguiente campo. En caso positivo, la imagen de la bola se elimina de la pantalla (Bloque 252).

Enseguida, el gráfico de número ganador correspondiente (ejemplo, desde un archivo PCX) se reproduce en pantalla por unos cuantos segundos en el

Sergio Euterio Latortue Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2834 Minjusticia 1991

404

139
404

Bloque 254. en el Bloque 256 el anuncio del repartidor del número ganador se inicia desde la tarjeta de sonido del cual se almacenó en el Bloque 210. el Tablero de visualización entonces envía un mensaje de Bola detenida al tablero del juego (repartidor) en el Bloque 258 y el programa retorna al Bloque 160 para esperar el próximo comando del tablero de juego.

Cuando se recibe el mensaje de Pago Completo, el control del programa pasa al Bloque 260. El Bloque 262 revisa si hay tiempo para cambiar al repartidor (que puede ocurrir basado en el tiempo, número de rondas, etc.). En caso positivo, en el Bloque 264, el Tablero de visualización se ajusta para reproducir el nuevo segmento de video. En el 266 se realiza una revisión para ver si el archivo de rastreo está lleno, y en caso de estarlo, el programa se cambia para comenzar a re-escribir el archivo e rastreo alterno (Bloque 268). Enseguida, en el Bloque 270 el Tablero de visualización envía el mensaje de Listo Nuevamente DB para notificar al tablero del juego para comenzar un nuevo juego. El control entonces retorna al Bloque 60 para procesar los mensajes adicionales del tablero de juego.

Cuando se recibe un mensaje de DB Error en el bloque 272, el tablero de visualización ejecuta el bloque 274 para abortar el actual segmento de video y detener la corriente de sonido actual. Enseguida, en el bloque 276, el tablero de visualización comienza segmento de video de introducción y regresa al bloque 160.

Un teclado puede conectarse opcionalmente al tablero de control del juego (no mostrado), y si un operador ingresa un comando de parada Manual en el

Sergio Euterio Latorre Mendoza
Traductor e Interpreté Oficial
Resol. No. 2939 Minjusticia 1991

405

148
405

bloque 278, el programa de tablero de visualización, y las funciones de video y sonido del sistema de video se detienen en el bloque 280.

Se apreciará que varios programas, rutinas y datos gráficos/de video divulgados en el presente son residentes en distintos momentos en uno o mas de "dispositivos de almacenamiento de programa." Según como se usa en el presente, el termino "dispositivo de almacenamiento e programa " puede incluir cualquier dispositivo o aparato capaz de almacenar información en forma volátil o no volátil. Por consiguiente, un dispositivo de almacenamiento de programa puede comprometer dispositivos e memoria tales como RAMs, ROMs, EPROMs, procesador y memorias cache memorias flash, circuitos integrados individualizados, etc., así como medios de almacenamiento masivo fijos o removibles tales como discos magnéticos (fijos o removibles), CD-ROMs, cintas magnéticas, etc. Por lo tanto, un dispositivo de almacenamiento de programa puede ser cualquiera de las memorias y dispositivos de almacenamiento divulgados para la máquina 10, o también puede ser un CD-ROM, floppy disk, o cualquier otro medio que se use para cargar el software en la máquina 10.

Ademas, se apreciará que los distintos programas, rutinas y datos gráficos y de video (genéricamente "productos de programa"), podrán ser transferidos o descargados a una máquina o sistema de computador por medio de una red o modem a cambio de ser proporcionado en un medio de almacenamiento tal como un floppy disk o CD-ROM, generalmente al primero establecer una conexión entre la máquina y un computador de tipo servidor, y de ahí en

Sergio Estanislao Latorre Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2899 Minjusticia 1991

406

41
406

adelante transmitiendo el producto del programa a la máquina. De esta forma, se apreciará que un "dispositivo de almacenamiento de programa" también podrá incluir cualquiera de los medios de memoria y almacenamiento de un computador tipo servidor (ejemplo un tablero de boletines o sitio ftp) que descargan o transfieren un producto de programa a otro sistema de computador pero no ejecuta realmente el producto de programa descargado o transferido.

Se pueden hacer varias modificaciones a las incorporaciones preferidas sin salirse del espíritu y el alcance de la invención. Como serán aparentes otra modificaciones para uno con destrezas en el arte, la invención por lo tanto yace en las Reivindicaciones anexado al presente.

* * * * *

Sergio Eleuterio Latourne Mendoza
Traductor e Interprete Oficial
Resol. No. 2869 Minjusticia 1991

2020
Bogotá, D.C.,

Doctor:
Juan Pablo Cadena Sarmiento
Apoderado

Oficio N°: 011252

ASUNTO:	Radicación N°	05-109679
	Trámite	002
	Evento	001
	Actuación	440
	Folios	143

Con fundamento en lo previsto por el artículo 43 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina, se le comunica que la oposición presentada por el doctor Ernesto Rengifo García, quien actúa en calidad de apoderado de la sociedad Heal Technology S.A.C., reúne los requisitos formales exigidos por la ley al momento de su presentación.

En cumplimiento de lo dispuesto en la citada norma, se le concede el término de sesenta (60) días hábiles siguientes a la fecha de notificación del presente oficio, para que haga valer sus argumentaciones y presente pruebas.

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 CESPEDES DE VERGEL
Jefe de la División de Nuevas Creaciones.

El anterior oficio fue notificado por fijación en lista de fecha, 13 SET. 2002.

202021