

CAVELIER

ABOGAT

www.cavelier.com
cavelier@cavelier.com

EDIFICIO S
CARRERA 4 N
BOGOTA 8, CC

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 06-099260- -00003-0000

Fecha: 2008-06-18 16:35:45 Dep. 2020 NUECREACIONE
Tra. 11 PATENTEIYII Eve: 379 FASENACIONALII
Act. 538 PETICION Folios: 2

311
350
860
660

Señora Jefe de la

DIVISION DE NUEVAS CREACIONES

Superintendencia de Industria y Comercio

E. S. D.

Trámite : 011

Evento : 379

Actuación : 538

Referencia : Expediente No. 06.099.260

Asunto : Solicitud de patente para: **MONTAJE DE JUEGO
AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA UN MEJORAMIENTO
VISUAL DEL JUEGO**

Solicitante : **LABTRONIX CONCEPT INC.**

Publicada en : Gaceta No. 583 del 18 de diciembre de 2007

Fecha solicitud: 2 de octubre de 2006

1. Yo, Emilio FERRERO, identificado como aparece al pie de mi firma, actuando como apoderado en el asunto de la referencia, atentamente solicito se efectúe el examen de patentabilidad de la solicitud en referencia presentada de acuerdo con el Capítulo II del PCT y según lo establecido en el artículo 44 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina. Para tal efecto presento junto con este escrito el recibo por valor de \$210.000.00, que corresponde a la tasa fijada según lo dispuesto en la Resolución No. 44372 del 26 de diciembre de 2007.

2. Ruego atentamente a la Señora Jefe se sirva ordenar que se anexe este recibo para que se efectúe dicho examen y se continúe con el trámite de la solicitud.

Señora Jefe,

EMILIO FERRERO

T.P.A. No. 31.929

COLO-15554-841-001-0

JGG\JGG\ID-128631\WPC15554

No. M-2008-128631\JGG

115
115

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO



No. 06-099260- -00003-0000

Fecha: 2008-06-18 16:35:45 Dep. 2020 NUECREACIONE
Tra. 11 PATENTEIYII Eve: 379 FASENACIONALII
Act. 538 PETICION Folios: 2

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

NIT : 800176089-2

RECIBO OFICIAL DE CAJA : 08 - 45,901
FECHA : JUNIO 9 DE 2008

***** CONSIGNACION *****

DEPOSITANTE	TIPO PAGO	BANCO	CUENTA	No. PAGO	FECHA PAGO	Vr. PAGO
CAVELIER ABOGADOS	CONSIGNACION	BANCO DE BOGOTA	062754387	2678328	09/06/2008	89,445,000.00

***** CONCEPTO *****

CANT.	RENTISTICO	CONCEPTO	TOTAL CONCEPTO
1	50005-01-01	SOLICITUDES	
		114 PTC CAP-II EXAMEN DE PATENTIBILID	210,000.00
		TOTAL :	\$ 210,000.00

SON: DOSCIENTOS DIEZ MIL PESOS

RESPONSABLE :

RECIBO DE CAJA APLICADO AL EXPEDIENTE No.

066 15554-841-001-0

DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES

RADICACIÓN EXPEDIENTE No. 06-99260

EL EXTRACTO DE LA PRESENTE SOLICITUD DE **PATENTE DE INVENCION**

FUE PUBLICADO EN LA GACETA DE PROPIEDAD INDUSTRIAL No **583** DE

FECHA **18 DE DICIEMBRE DE 2007** EL TÉRMINO HÁBIL SEÑALADO POR LA

LEY EXPIRA EL **14 DE MARZO DE 2008**

NOTA: Dentro del plazo de los seis (6) meses siguientes a partir de la fecha de publicación en la gaceta de Propiedad Industrial, deberá solicitar y cancelar el examen de patentabilidad so pena de que la solicitud caiga en abandono, de acuerdo con lo establecido en el Artículo 44 de la Decisión 486/2000.

SE PRESENTARON OPOSICIONES POR PARTE DE TERCEROS.

SI _____

NO X



US006659866B2

#7
117(12) **United States Patent**
Frost et al.(10) **Patent No.: US 6,659,866 B2**
(45) **Date of Patent: Dec. 9, 2003**(54) **AUTOMATIC TABLE GAME**(58) **Field of Search** 273/274, 293,
273/138.1, DIG. 142; 463/16-17(75) **Inventors:** **Brian Frost**, Cronulla (AU); **Jason Choo**, Ashfield (AU); **Jim Williams**, Richmond (AU); **Andrew MacDonald**, South Melbourne (AU); **Dougall Alasdair McBurnie**, Albert Park (AU); **Peter James Herring**, Heathmont (AU)(56) **References Cited****U.S. PATENT DOCUMENTS**

4,467,424 A	8/1984	Hedges et al.	
5,588,650 A *	12/1996	Eman et al.	273/142 B
5,770,533 A *	6/1998	Franchi	463/42
5,857,909 A *	1/1999	Rubin	463/17
5,934,999 A	8/1999	Valdez	

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

DE	32 33 405	3/1984
DE	34 03 018	4/1985
EP	0 542 664 A2	11/1992
EP	0 599 769 A2	11/1993
GB	956 223	4/1964
GB	1 544 962	4/1979

* cited by examiner

Primary Examiner—Benjamin H. Layno*Assistant Examiner*—Vishu Mendiratta(74) *Attorney, Agent, or Firm*—Akerman Senterfitt(73) **Assignees:** **Stargames Corporation Pty Ltd.**, Milperra (AU); **Crown Limited**, South Bank (AU)(*) **Notice:** Subject to any disclaimer, the term of this patent is extended or adjusted under 35 U.S.C. 154(b) by 0 days.(21) **Appl. No.: 10/095,412**(22) **Filed: Mar. 12, 2002**(65) **Prior Publication Data**

US 2002/0090988 A1 Jul. 11, 2002

Related U.S. Application Data

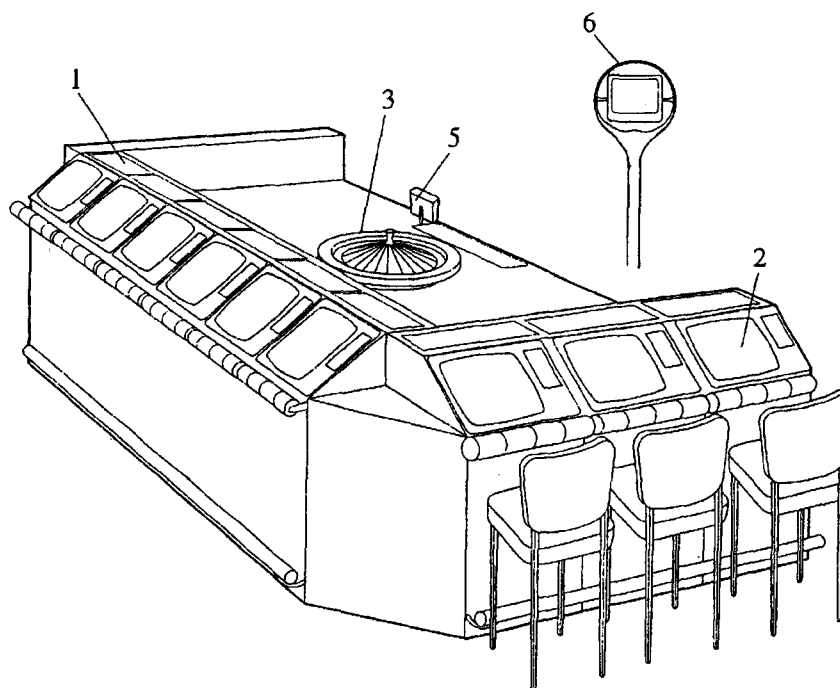
(63) Continuation of application No. 09/661,154, filed on Sep. 13, 2000, now abandoned.

(30) **Foreign Application Priority Data**

Mar. 8, 2000 (AU) PQ6107

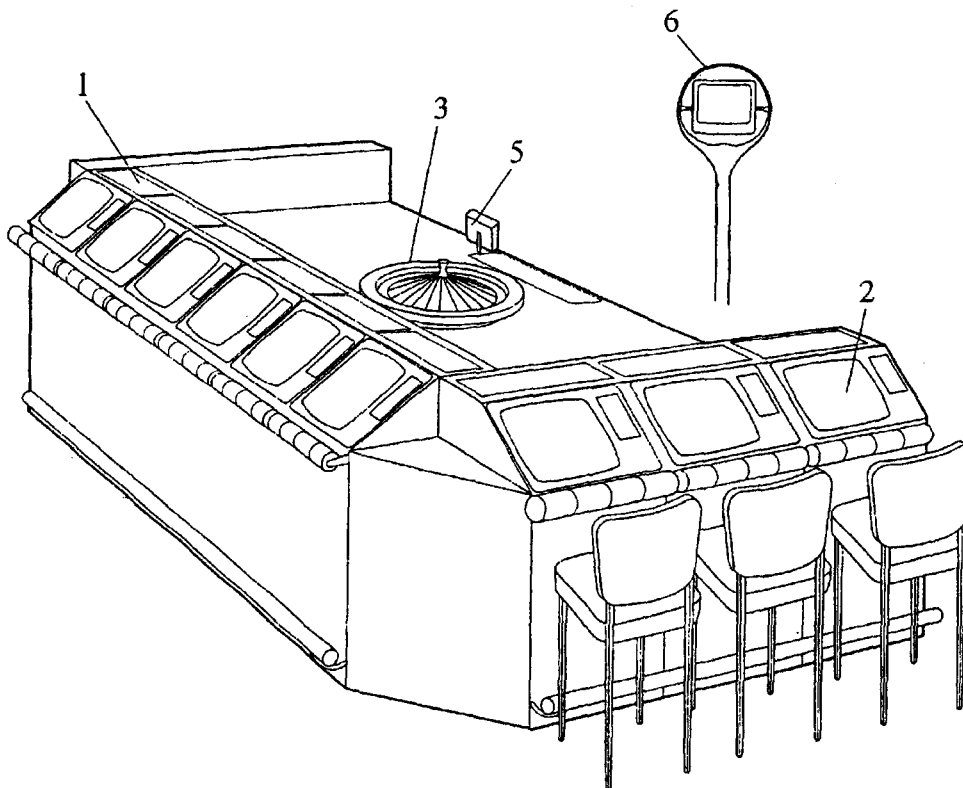
(51) **Int. Cl.⁷** **A63F 5/00**(52) **U.S. Cl.** **463/17; 273/279; 273/142**(57) **ABSTRACT**

A gaming table in which the outcome of the game is determined manually, and in which players place bets electronically and wins or losses are calculated electronically. The gaming system is applicable to any suitable game including roulette.

8 Claims, 4 Drawing Sheets

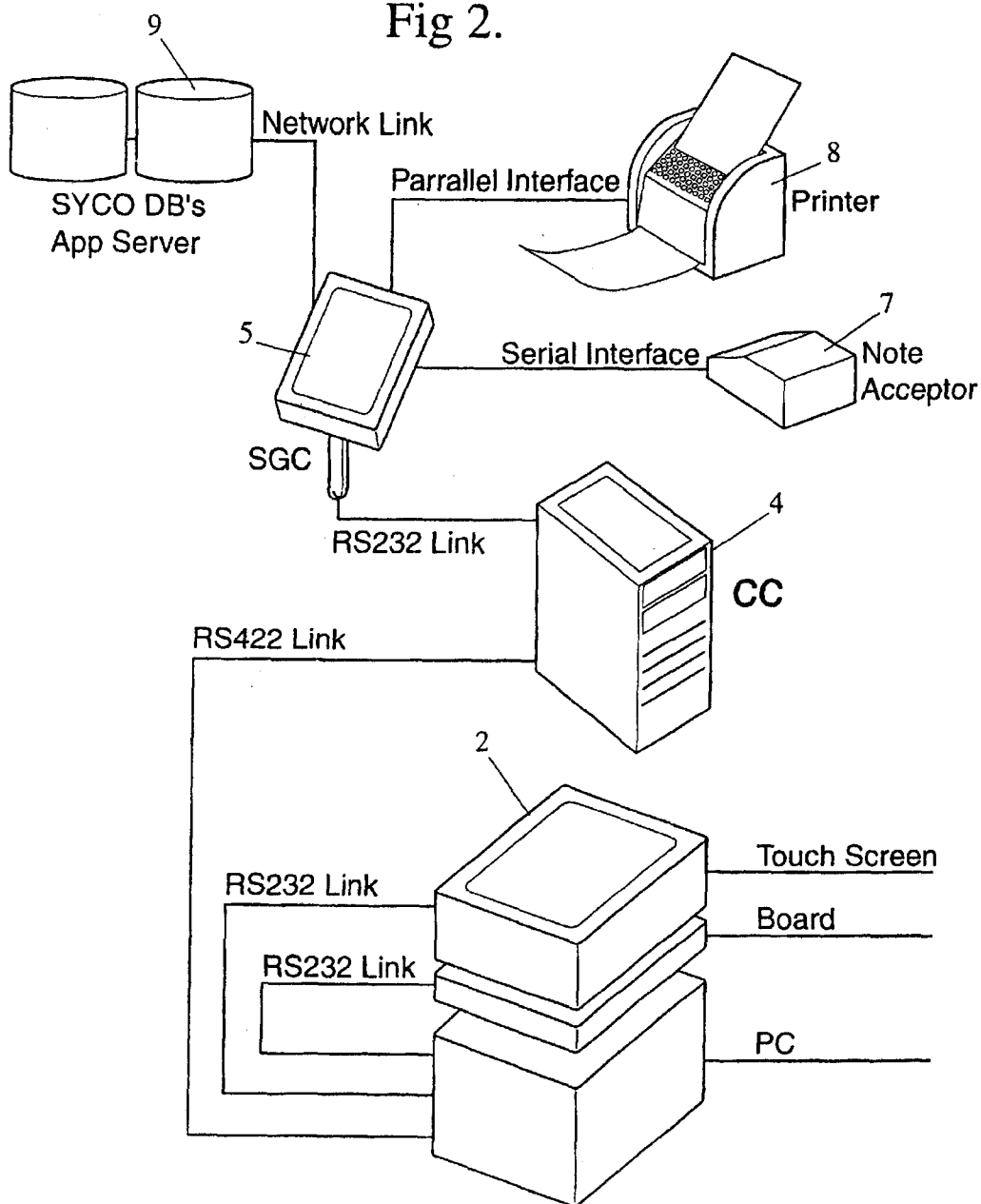
118
"3

Fig 1.



49
119

Fig 2.



AUTOMATIC TABLE GAME

This application is a continuation of Ser. No. 09/661,154 filed Sep. 13, 2000 now abandoned.

TECHNICAL FIELD

This invention relates to table games such as roulette, traditionally played in casinos and similar gaming establishments.

BACKGROUND TO THE INVENTION

Games of chance have been part of many societies for centuries and are ever present today. Casinos exist to provide gambling entertainment to the community in the form of many different games.

These games can generally be divided into two categories. The first is automatic games, such as poker machines, in which a player bets on various outcomes being generated. These outcomes are generated automatically, using sophisticated random (all pseudo random) number generators. The player wins or loses depending upon the outcome of a particular game.

The second category of games is known as a table game, in which a human operator, known as a dealer or a croupier, determines the outcome of the game and pays betting players accordingly. Such table games include roulette and blackjack. In the case of blackjack, players are dealt a number of cards by a dealer, who also deals him or herself some cards. The cards themselves determine the outcome of a particular game, directed by the dealer, and influenced by individual players' choices of various parts of the game.

Simplistically, in roulette, players bet on where they think a ball, spun within a wheel divided into thirty seven regions marked from 0-36, will land. After bets are placed, the wheel is spun and the ball is dropped onto the spinning wheel and is allowed to move freely until coming to rest in one of the thirty seven regions of the wheel. Those players who bet on the correct number win, while those who did not, lose.

In both scenarios of the table games described above, all actions, including players betting, game outcome determination, calculation of winners and losers and subsequent settlement, are conducted manually.

This presents a number of problems. Firstly, mistakes can be made by the player in placing a bet, resulting in an invalid bet, while mistakes may be made by the croupier in determining winners and more particularly, in calculating and paying out wins. Furthermore, it is not uncommon for some players to attempt to cheat by surreptitiously increasing or decreasing a bet while the croupier is not looking once the outcome of a game is known.

Another problem lies with the comfort and confidence of the players. One of the attractions of automatic gaming machines is that the player does not need to deal with other people, which is an advantage if the player is not entirely familiar with or confident about the rules of the game and may be intimidated by other people observing this.

Another disadvantage of traditional gaming tables is that generally, only six players can play at a table at any one time. This is an inefficient use of space. Furthermore, their number within a given establishment is limited by legislation. Due to the limited number of tables, it is often difficult for players to find a place available at a table.

Further, due to the requirement of the croupier having to maintain full control including supervising players, taking

bets, determining the outcome of the game, calculating and paying winnings, collecting losses and all the while trying to be aware of any instances of cheating, the number of players per table must be limited so as not to overtax the croupier. Accordingly, the overall profit of the casino derived from the game is limited because the ratio between the croupier's salary and the income generated from the players is not high.

It is therefore an object of the present invention to provide a table game which improves security and increases profit to the casino

SUMMARY OF INVENTION

In broad terms the present invention provides a casino gaming table, in which the game itself is conducted using traditional, manual systems, and the players place bets and wins or losses are calculated using electronic means.

The core advantage of such an arrangement is that the croupier need only physically conduct the game elements—for example, spinning a roulette wheel. The croupier need not watch for irregularities or calculate wins and losses. As a result, play can proceed more rapidly, and more players can be accommodated simultaneously.

According to one aspect, the present invention provides a gaming table system including;

a gaming surface, at least one manual random game outcome determinator, game outcome data capturing means and one or more electronic player terminals to allow one or more players to place bets electronically.

According to a further aspect, the present invention provides a method for operating a casino gaming table, said table including player terminals for players to electronically place bets on the outcome of a game, said method including the steps of:

electronically receiving a betting amount from a player; manually determining a game outcome; calculating win/loss data in accordance with the outcome of the game; and electronically updating player terminals in accordance with said win/loss data.

Preferably, the system will include processing means for calculating win/loss data in accordance with the outcome of the game.

Preferably, the system also includes updating means for updating customer credit values in accordance with the win/loss data.

The system may also provide a countdown to inform the players of the time remaining before all bets must be placed.

BRIEF DESCRIPTION OF FIGURES

The Invention will now be described in more detail with reference to the following figures.

FIG. 1 shows a typical layout of a preferred embodiment of the present invention;

FIG. 2 shows a schematic block diagram of the layout of FIG. 1, showing how the various elements of the system are connected;

FIG. 3 shows an example of a screen display of a player terminal of the present invention; and

FIG. 4 shows an example of a screen display of the System Game Controller of the present invention.

DETAILED DESCRIPTION OF THE PREFERRED EMBODIMENT

As can be seen from FIG. 1, a preferred embodiment of the present invention will include a gaming table 1, around

170
H

3

which players will sit and operate respective automatic player terminals 2. The game outcome determinator in this case will be a traditional roulette wheel 3, which is operated in the normal manner by a human operator.

Situated close to the gaming table where the outcome is determined, is Central Controller (CC) 4 (not shown in FIG. 1). Central Controller 4 is connected to player terminals 2 as well as to a System Game Controller (SGC) 5. The player terminals 2 are used for placement of bets, display of winning bets, cash balances and promotional and other informative data. The screen of player terminal 2 displays an image of a playing surface related to the participating gaming table. Players may place their bets by following the instructions displayed on the screen as will be described in more detail below, with reference to FIG. 2.

The arrangement of the present invention may also include a "display tree" 6, which is used to display the outcome of the game. Optionally, the display tree may also display the outcome of any number of the preceding games.

The CC 4 acts as an interface between the player terminals 2 and the SGC 5. The CC 4 monitors and processes payment amounts, buy-in amounts, winning results and bet positions.

The SGC 5 communicates with the CC 4 and can also be used to provide data and statistical information to Casino databases. The dedicated gambling table dealer operates the SGC to register buy-in amounts and allocates these to individual player terminals and processes winning and losing results. It also maintains transaction records and communicates winning result information to the CC 4, and provides information to the gaming table operator and CC 4 regarding cash out amounts when players finish playing.

A schematic diagram of a typical layout of the invention is shown in FIG. 2, where like elements described above in relation to FIG. 1 are labelled accordingly.

Casino management databases 9 are connected to the SGC 5 via dedicated application server software. Furthermore, peripheral elements may include a Note Acceptor 7 that is connected to the SGC 5 via a serial interface and is responsible for processing all local currency. Under control of the croupier, notes fed into the Notes Acceptor will result in a credit being issued to the corresponding player's terminal for use throughout the game. The Components

SGC

The SGC 5 controls game execution. While the croupier spins the roulette wheel to generate the game outcome, it is the SGC 5 that is responsible for handling buy-in and collect amounts, maintaining transaction history, processing patron ratings and generally administering the game.

Before the commencement of a game, the SGC 5 sends a new game request to the central controller which then confirms that all terminals are synchronised. The SGC 5 then initiates the countdown by sending the Central Controller 4 a "Start Game" command, with the associated time limit which is then relayed to the player terminal screens and acknowledged.

The countdown time is the time allowed for players to place their bets. At the completion of the countdown period, the player terminals 2 will send respective betting information to the Central Controller 4. If no bet is placed for a particular terminal within this time, the terminal 2 sends a "zerobet" packet to Central Controller 4.

At the completion of the countdown, the Central Controller 4 sends a message to the SGC 5 that the countdown has expired and polls for the acknowledgement from each terminal. All associated bet details are then passed to the

4

SGC 5 via the Central Controller 4. At this time, bets can no longer be placed, and the amount bet is deducted from the account balances stored on the respective player terminals 2. The croupier then calls "No More Bets", and spins the wheel to determine the winning number. The winning number is then confirmed by the croupier, as is discussed in more detail below, and is sent to the Central Controller 4. The SGC 5 then calculates win/loss data for each player terminal 2, and each is then updated accordingly through the Central Controller 4.

The countdown feature is also particularly advantageous to both players and the casino. The countdown allows players to be aware of the remaining time before having to place their bet. In traditional systems, there is no systematic way of knowing when the "end of bets time" is approaching. The croupier may call "last bets", but the final time is variable within limits. It is possible that the croupier will call "no more bets" just before a player decides where and in what amount to place the bet. When this happens, the player misses out on participating in that game and the casino misses out on the opportunity of winning the player's money.

With the countdown feature, this situation is avoided because the player can see that the final time for placing a bet is approaching, and knows exactly how much time remains in which to place the bet. Accordingly, if the player intends to place the bet for that particular game, he or she is more likely to do this before the betting time expires. In this way, the player will not be excluded from the given game for having missed out on placing the bet, and the casino is able to have bets placed in a more consistent manner, contributing to the increased profits provided by the system of the present invention.

CC

The CC is a multi-line user system running several processes needed to co-ordinate the game. The CC's role includes:

Game handler—calculation of winning amounts, updated player credits and handling of the game state;

Player terminal handler—detection of newly-connected player terminal units, configuration of the player terminal units, upgrade of the player terminal unit software, detection of malfunctioning or disconnected units;

Casino Management system handler—transfer between local database and casino specific database, maintain integrity of data by moving essential data off the gaming floor and onto the area of high security;

Local database handler—provide a standard interface that game systems according to the present invention can access;

Local database—reliably store gaming data required for the reliable running of the game system, provide access to real time information needed during a game;

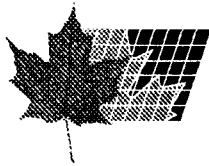
Gaming hardware handler—transformation of the signals from third party hardware into a format suitable for the system of the present invention;

Firewall—isolates the player terminal units from an external network, promoting a basic level of security, allowing the game system to exist on a single casino network without interference.

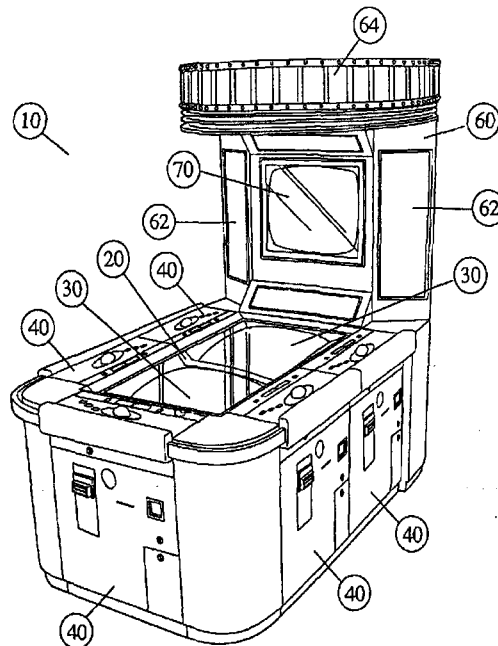
Player Terminals

The player terminals are employed as the interface between the player and the system of the present invention. The main components of the player terminal include:

Touch screen monitor—display of all selectable game features that relate to the dedicated gaming table;



(72) Fentz, Barry W., US
(72) Olah, D. Bradly, US
(72) Lovely, Donald F., US
(72) Hanscom, Cory James, US
(71) Innovative Gaming Corporation of America, US
(51) Int.Cl.⁶ A63F 5/00, A63F 9/24
(54) **JEU DE ROULETTE**
(54) **ROULETTE GAMING MACHINE**



(57) L'invention est une machine de jeu électronique qui simule la roulette avec réalisme. Ce jeu comporte une configuration de table de pari et une roulette, les interactions du croupier avec les joueurs se faisant par l'intermédiaire d'une table de jeu affichée sur un écran cathodique, alors qu'un écran cathodique monté verticalement affiche l'image d'une roulette, ainsi que le croupier dont on entend les paroles. Le jeu comporte cinq stations de joueurs entourant une table de jeu simulée

(57) An electronic gaming machine that closely emulates the actions, look and feel of a live action roulette game including betting table layout, roulette wheel operation and croupier interactions with the game players is accomplished by a CRT displayed game table and a tower CRT displaying the graphic image of a roulette wheel and the video appearance and speech of the dealer. The roulette game consists of five player stations surrounding a simulated game table consisting of two



synthesized from analysis of actual, or observed, ball bounce movements. When coupled with a random winning number, a widely varying range of ball movements may be experienced by players during the course of a gaming session, thus enhancing the realism of the machine.

Therefore, in accordance with one aspect of the invention, there is provided an electronic roulette gaming apparatus, which includes a display; a storage device outputting a pre-recorded graphic image of a spinning roulette wheel to the display; and a controller outputting a superimposed graphic image of a ball to the display, wherein the controller synchronizes movement of the graphic image of the ball with the pre-recorded graphic image of the spinning roulette wheel to simulate movement of a ball on a roulette wheel.

In accordance with an additional aspect of the invention, there is provided an electronic roulette gaming apparatus, which includes first display means for displaying a graphic image of a spinning roulette wheel on a display; determining means for determining a path for movement of a graphic image of a ball on the display relative to the graphic image of the spinning roulette wheel, wherein the determining means selects a bounce pattern for the graphic image of the ball from a plurality of different bounce patterns, each bounce pattern for moving the graphic image of the ball from an outer track to an inner track of the graphic image of the spinning roulette wheel; and second display means for displaying the graphic image of the ball on the display and moving the graphic image of the ball relative to the graphic image of the spinning roulette wheel to follow the path.

According to a further aspect of the invention, a method of playing roulette is provided. The method includes the steps of playing a pre-recorded graphic image of a spinning roulette wheel on a display; superimposing a graphic image of a ball over the pre-

control panel includes a track ball 43 operable by a player for controlling a displayed hand on the game table and used to select the locations on the game table to place bets. A set of three button switches 44 on control panel 42 enables a player to select one or ten times the standard game credit (bet) amount or to cancel a previous bet. A payout button 45 enables a player to select payout of existing credits, and payout occurs via a coin return hopper 46 or optionally via a ticket printed by a printer 47 if the player station is so equipped. Credits for betting at each player station are established either by a coin input 48 or by a bill insert 49. A speaker 41 produces sound effects for player actions and for player wins.

Fig. 5 provides a more detailed schematic block diagram of the complete roulette game machine including the signal connections between the major components. For each player station 40 (only one of which is broken down into its major components), the player various station components shown in Fig. 4 (speaker 41, trackball 43, button switches 44, 45, coin hopper 46, printer 47, coin input 48 and bill acceptor 49) are shown logically again in Fig. 5, with all controls interfacing directly with a player station CPU (Central Processing Unit) 50. Moreover, CPU 50 provides positioning data from trackball 43 and other signals to game table chassis 31 of game table 20 via fiber data line 23, specifically to a game table (dealer) CPU 32. Each of the five player station CPUs 50 connects to a serial port on game table CPU 32.

Dealer CPU 32 is coupled to non-volatile ROM memory devices (preferably EPROM devices) 36 for storing the dealer game program (described below with reference to Fig. 8), and to RAM memory devices 35 for storing various data derived from game play. An image data base (preferably EPROM devices) 34 is also provided for storing game table images (rake, marker, chips and bet

125
125

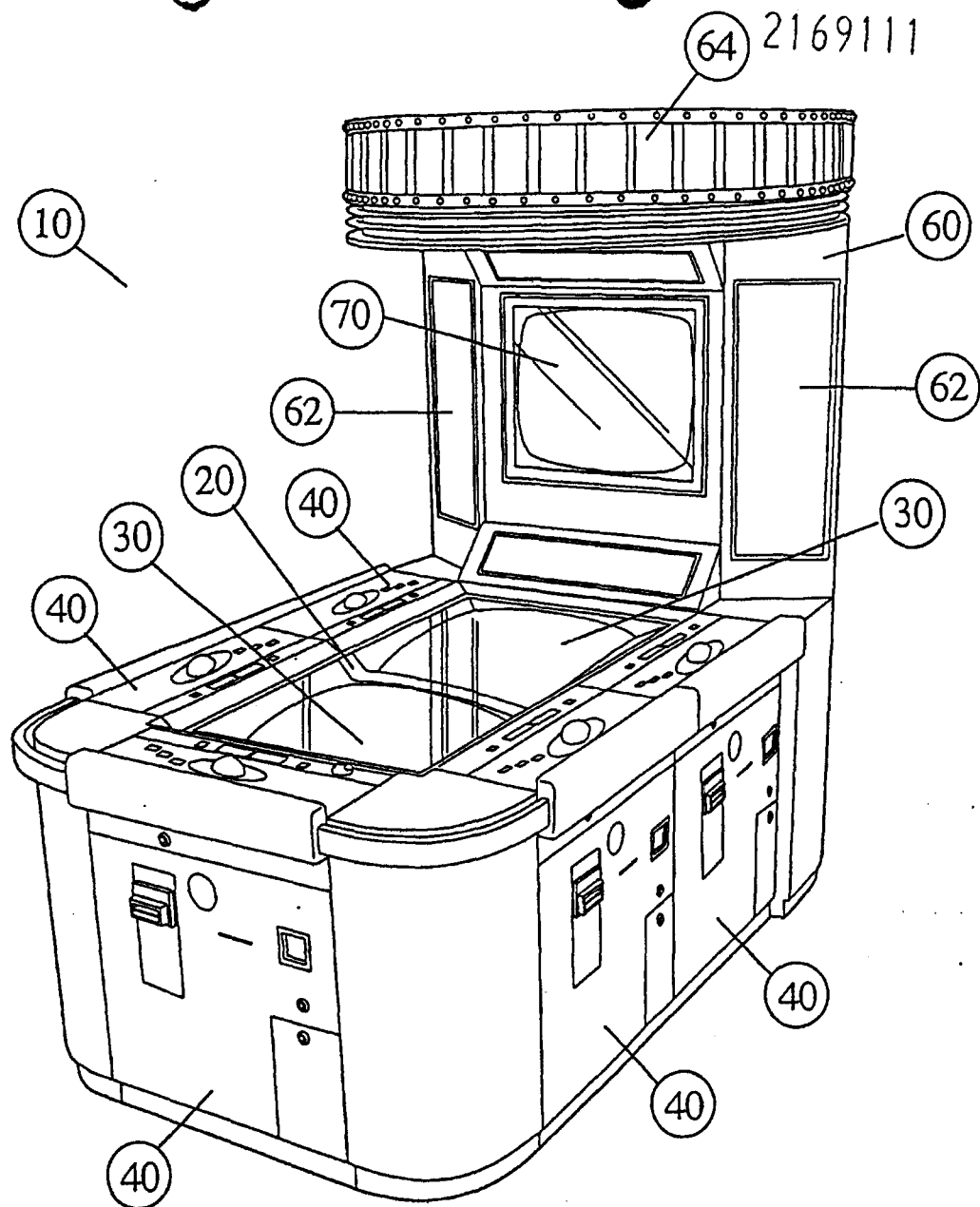


FIG. 1

126
126

2169111

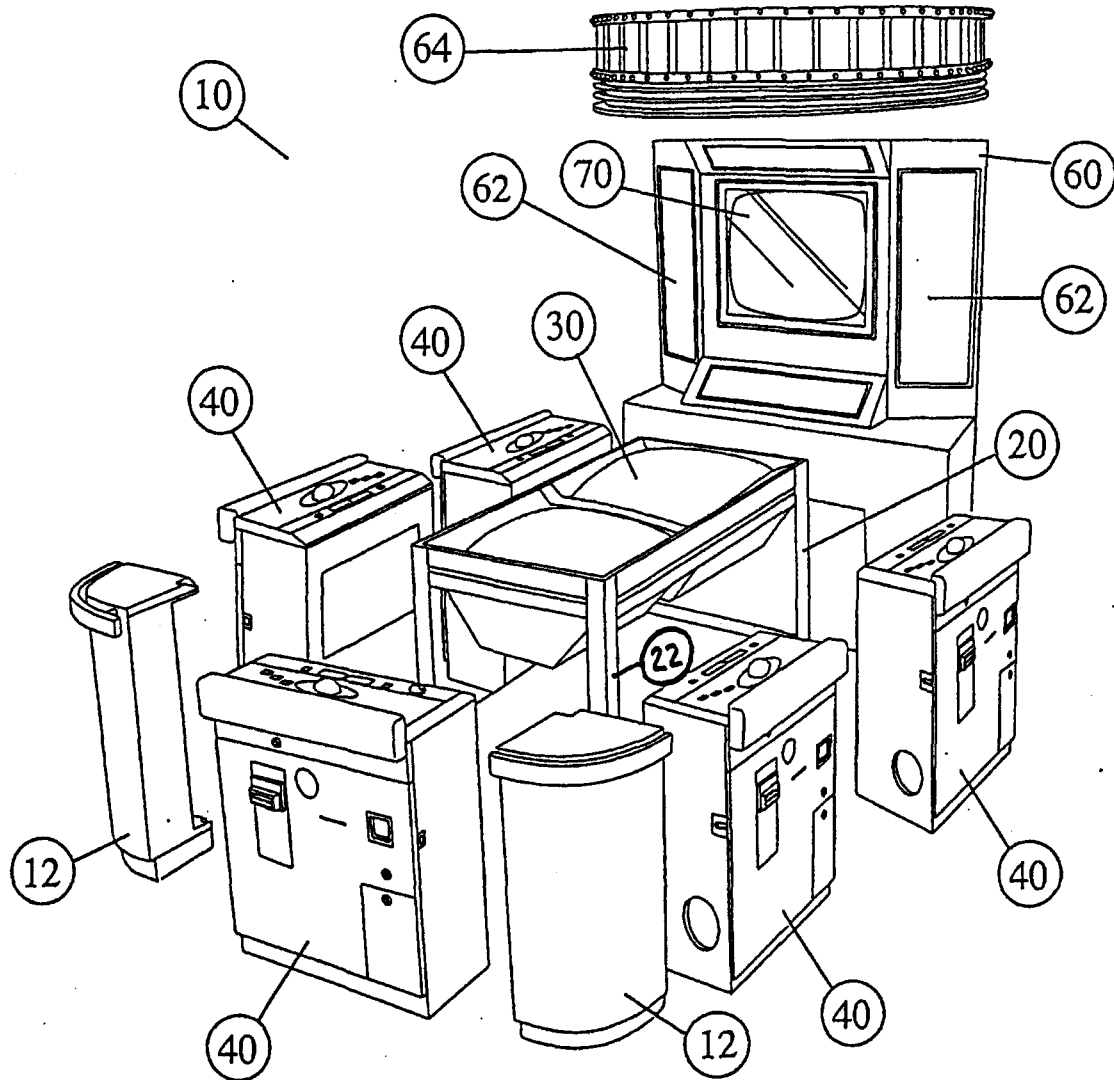


FIG. 2

Barry S. Moss
Agents for the Applicant

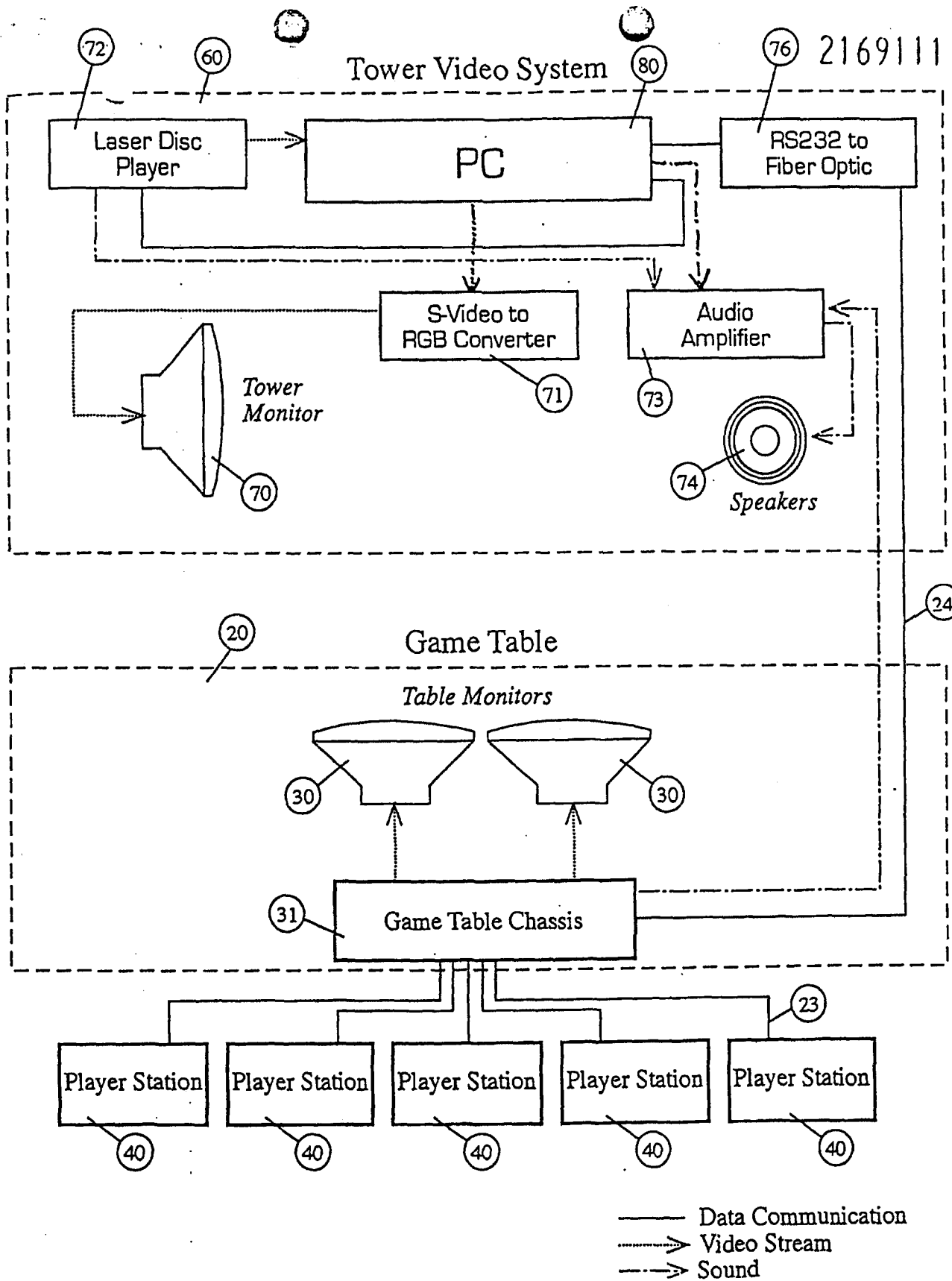


FIG. 3

2169111

~~128~~
128

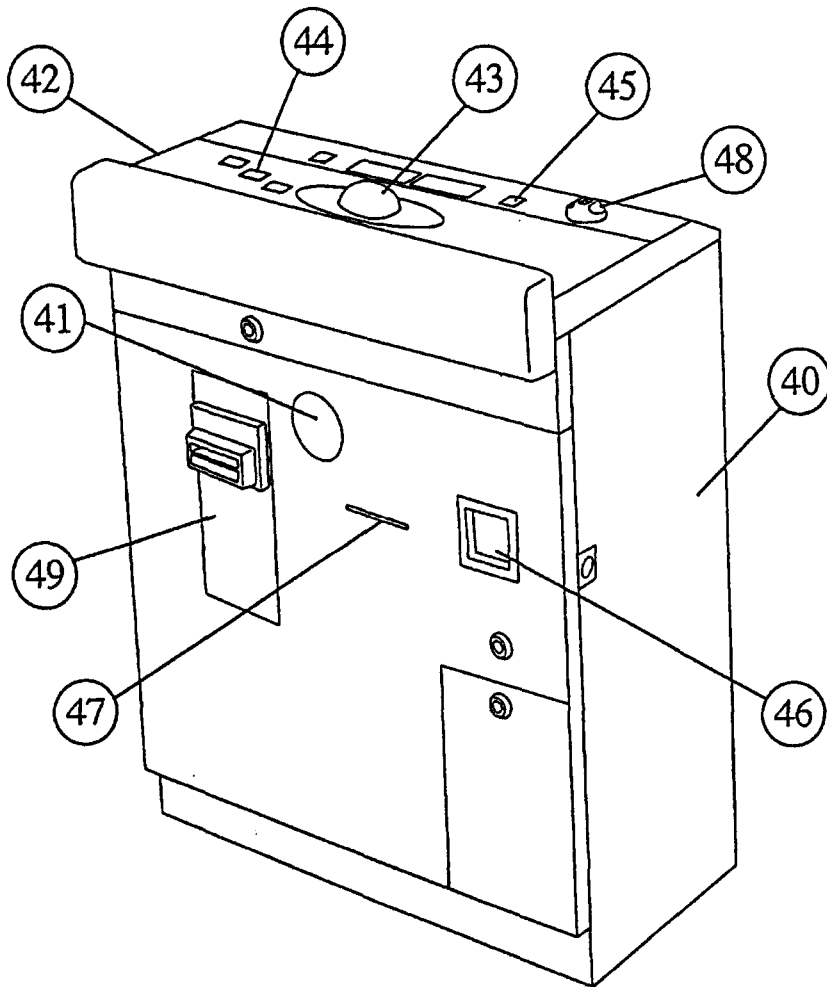


FIG. 4

For Agent
Agents for the Applicant

2169111

129
129

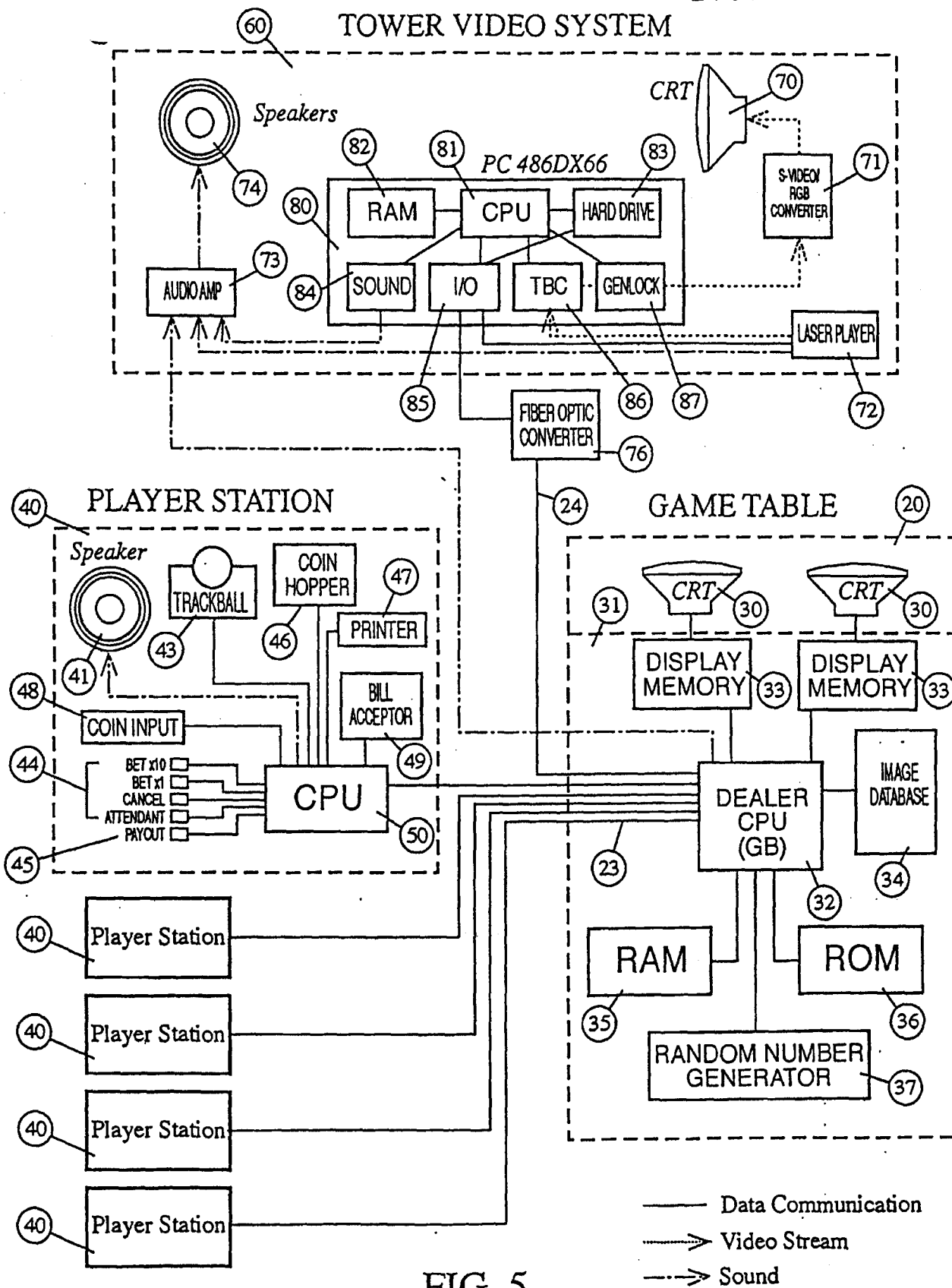


FIG. 5

Agents for the Applicant

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

2020
Bogotá, D.C.,

Abogado
EMILIO FERRERO

ASUNTO

Radicación 06-99260
Trámite 011
Evento 379
Actuación 430
Oficio **NO 01219**
Folios 019

Patente de Invención ☒ Patente de Modelo de Utilidad ☐
Vía Nacional ☐
Vía PCT (fase nacional) ☒ Cap. I ☐ Cap. II ☒
No. Sol. Internacional PCT/CA2005/000382
Fecha de Presentación Internac. 2005-03-11

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

1. Documentos estudiados

Descripción: Folios: 34 a 50 como se radicó inicialmente
Reivindicaciones: Folios: 51 a 57 como se radicó inicialmente
Dibujos: Folios: 59 a 70 como se radicó inicialmente
Prioridad: Folio: 1.
(2004-03-11, US, No. 60/551833).

2. Objeto de la invención

La presente solicitud se titula "MONTAJE DE JUEGO AUTOMATIZADO QUE SUMINISTRA UN MEJORAMIENTO VISUAL DEL JUEGO", Folio No. 1.

El objeto de la presente solicitud se refiere a una estructura automatizada tipo casino que proporciona un ambiente donde una pluralidad de jugadores pueden colocar sus apuestas sobre estaciones de jugador individuales para que éstas sean resueltas con base en un resultado de dispositivo de juego automatizado.

De otra parte, el pliego reclama un sistema de juego automatizado, relacionada en las reivindicaciones 1 a 17 y un montaje de juego automatizado relacionado en las reivindicaciones 18 a 26.

134

El objeto de la solicitud definido anteriormente se clasificó en la IPC G07F 17/32.

3. De la solicitud de Patente

3.1. Descripción (artículo 28 D 486)

La descripción calificada no es clara en cuanto el objeto de la solicitud. Por una parte, la solicitud presenta como problema técnico el *"suministrarle a los jugadores una mejor visión de las funcionalidades del juego automatizado y, adicionalmente, de los resultados automáticamente generados de su proceso de generación sin tener que utilizar una representación electrónica"*, también establece como ventaja de la invención (el que los jugadores experimenten más placer NO es un problema técnico, sino un resultado que puede obtenerse del uso del sistema) un ambiente de juego donde *"los jugadores ven la acción en la medida que esta ocurre sin necesidad de equipo electrónico"*.

Según lo anterior parece ser objeto de la solicitud suministrar una estructura de juego independiente de los componentes electrónicos, sin embargo si se observa por ejemplo las figuras 7, 8, 9 y 11, se verá que lo que se está presentando es algún hardware y el software de una máquina, lo cual por supuesto se realiza a través de componentes electrónicos.

Como se puede ver, es necesario que se aclare el objeto de la solicitud sin ambigüedades como las anteriores, además la descripción debe definir la forma de ejecutar (construir, fabricar) ese objeto, lo cual supone que en la descripción se exponga claramente como se disponen y/o se acoplan los diferentes componentes del ambiente de juego, de tal modo que una persona capacitada en la materia pueda llevar a cabo el invento y evaluarlo.

Con respecto a las figuras, debe aclararse cual es la estación de servicio 170 y el lector de tiquete 182 o 192, ya que estos elementos no aparecen en ninguna de las figuras adjuntadas a la solicitud.

La oficina deja en claro que, el solicitante está obligado a divulgar la invención pues de lo contrario la patente podrá ser denegada. Dicha obligación se considerará cumplida, cuando la descripción contenga todas las indicaciones, que necesita la persona de nivel técnico medio, para ejecutar la invención, en especial, aquellas indicaciones que no estén comprendidas en el estado de la técnica.

Por los motivos anteriores, la solicitud presentada no cumple con los requisitos exigidos en el artículo 28 D 486, por tal razón la información calificada no permite ni evaluar ni ejecutar la invención.

3.2. Reivindicaciones (artículo 30 D 486)

El pliego reivindicatorio calificado no define la materia que se pretende proteger ni es claro por cuanto los sistemas que se pretenden proteger no han sido definidos por medio de características técnicas.

La reivindicación 1 no establece cual es la materia **característica** del sistema de juego automatizado que aporta la solicitud al estado del arte. Por claridad, una reivindicación debe establecer que elementos son comunes en el estado del arte (preámbulo) y cuales son las características esenciales que definen el aporte de la solicitud al estado del arte, es decir la mejora que se pretende proteger.

De otra parte, la reivindicación se limita a enumerar una serie de componentes de un sistema de juego sin establecer las relaciones funcionales o estructurales que definen la invención. Establecer relaciones por medio de términos indefinidos tales como "*sustancialmente dispuestas*", "*adaptadas para*" ó "*sustancialmente de manera tangencial*", no es aceptable por cuanto no son ni relaciones funcionales ni mucho menos relaciones estructurales.

La reivindicación 1 no permite establecer la contribución técnica de la solicitud al estado del arte dado que se redacta en términos de uso y el resultado a obtener. Esto hace que la reivindicación no tenga sustento descriptivo por cuanto el uso de medios técnicos para registrar apuestas o procesar señales de información, no se considera fundamento para su reclamación.

Las reivindicaciones 2 y 3, al igual que la reivindicación 1 se limitan a enumerar una serie de componentes sin establecer las relaciones funcionales o estructurales existentes entre los mismos. Cabe recalcar que la indicación del uso o resultado a alcanzar NO son características técnicas de la invención, por lo cual no deben reclamarse en el pliego.

La reivindicación 4 especifica la forma de manejo de una señal lo cual no constituye una característica técnica de la invención. Cabe indicar que una señal no es un componente técnico ni de un aparato ni de un procedimiento patentable.

Adicionalmente, una señal que contiene material descriptivo funcional no es ni un proceso ni un producto, por el contrario, la señal es una forma de energía, que no tiene estructura física ni materia tangible.

Las reivindicaciones 5 a 7 son poco claras por cuanto están utilizando términos indefinidos y no técnicos (pareadas, sustancialmente dispuestas, reversiblemente unidas, rotablemente anexada, etc.) que no permiten establecer el alcance y el aporte de la materia reclamada.

Las reivindicaciones 8 a 10 no son aceptables dado que estas especifican un "*resultado de juego*" lo cual por definición NO corresponde a materia patentable.

La reivindicación 11 se limita a enumerar algunos componentes del sistema de generación de resultado y el uso de estos lo cual no corresponde a características técnicas válidas para definir una invención.

Las reivindicaciones 12 a 17 no aclaran ni delimitan ninguna característica del sistema de juego automatizado por cuanto están expresadas por medio de términos indefinidos o poco claros como: "*comunicativamente ligado*", "*dependiente donde el dependiente*", "*estructuralmente remota*", "*sustancialmente*", etc., adicionalmente se están reclamando usos y resultados a lo cual no puede darse el privilegio de patente.

Finalmente las reivindicaciones 18 a 26 que se refieren a un montaje de juego automatizado NO son aceptables. Como se puede ver este montaje está definido por un sistema de generación de resultado (45), una plataforma (30) y estaciones de jugador (40). Estas son exactamente las mismas características que definen el sistema de las reivindicaciones 1 a 17, lo cual hace que el sistema de la reivindicación 1 y el montaje de la reivindicación 18 sean exactamente el mismo objeto. Lo anterior claramente afecta la concisión del pliego.

Por los motivos anteriores, el pliego reivindicatorio calificado no cumple con ninguno de los requisitos establecidos en el Art. 30 D 486.

4. Determinación del Estado de la Técnica

Considerando que la solicitud de patente reclama prioridad del 11 de marzo del 2004, se buscaron documentos del estado de la técnica relacionados, con fecha de publicación anterior a esta. Se realizo búsqueda de documentos relevantes dentro del estado de la técnica, entendiendo como estado de la técnica la definición provista en el Art. 16 D 486, y las excepciones fijadas en el Art. 17 de la misma.

No obstante, la solicitud presenta problemas de claridad, se realizó una búsqueda parcial la cual se complementara una vez se realicen los ajustes a la solicitud.

Se encontró como anterioridades los documentos relacionados a continuación que afectan la patentabilidad del objeto de la presente solicitud

Nº	Documento*	Título	Fecha de publicación
D1	US6659866	AUTOMATIC TABLE GAME	2003-12-03
D2	CA2169111	ROULETTE GAMING MACHINE	1997-08-09

*los documentos mencionados se anexan al expediente

5. Análisis de patentabilidad (artículo 14 D486)

En cumplimiento del Art. 14 D486 se procedió a evaluar los requisitos de novedad, nivel inventivo y aplicabilidad industrial, con el fin de establecer la patentabilidad del objeto de la solicitud en estudio.

5.1. Novedad (artículo 16 D486)

El requisito de novedad se evaluó por comparación entre lo solicitado y los documentos citados en el numeral 4.

La presente solicitud de patente se refiere a un sistema de juego automatizado que comprende:

- Un sistema de generación de resultado.
- Una pluralidad de estaciones de jugador dispuestas en la periferia de la sección central.
- Medios de entrada dispuestos sobre una cara operativa de cada estación de jugador
- Donde cada estación de jugador comprende: una pantalla, memoria, medios de comunicación, un controlador.
- Donde el sistema de generación de resultado comprende: medios de generación de resultado, medios de identificación de resultado,
- Medios de comunicación
- Un controlador
- Donde las estaciones de jugador están dispuestas en pares espalda con espalda.
- Una pantalla adicional

La anterioridad D1 se refiere a una tabla de juegos tal como ruleta que tradicionalmente se juegan e casinos y establecimiento de juego similares. Este documento presenta las siguientes características similares a lo reclamado arriba:

- Un sistema de generación de resultado 3.
- Una pluralidad de estaciones de jugador 2 dispuestas en la periferia de la sección

- central de la tabla de juego (Fig. 1).
- Una pantalla digital dispuesta en una cara *operativa* de cada estación de jugador 2 (Fig. 2).
- Donde cada estación de jugador comprende: una pantalla, una estación de procesamiento PC, una tarjeta madre (BOARD), y medios de comunicación (Fig. 2).
- Donde el sistema de generación de resultado comprende: una ruleta 3, medios de comunicación y un controlador central 4 (Fig. 2)
- Donde las estaciones de jugador están enfrentadas espalda con espalda (Fig.1).
- Una pantalla adicional 6 (Fig. 1).

Como se puede ver la máquina presentada en el documento D1 comprende todas las características técnicas reclamadas en la presente solicitud.

La anterioridad D2 se refiere a una máquina electrónica de juego de ruleta, esta máquina comprende los siguientes elementos característicos:

- Una tabla central de ruleta (figs. 1 y 2. Pág. 7 líneas 19 a 29).
- Secciones de apuesta 40 que rodean la tabla central de ruleta (figs. 1 a 5).
- Medios de entrada: interruptores 44, un botón de reparto 45, una entrada de monedas 48 o billetes 49 dispuestos sobre una cara *operativa* de cada estación de jugador 40 (Fig. 4).
- Donde cada estación de jugador comprende: una pantalla 30, medios de comunicación y una unidad central de procesamiento CPU 50 (Fig. 5).
- Donde la tabla central comprende: medios de generación de resultado, medios de identificación de resultado y otras señales desde la tabla de juego (pág. 10, líneas 26 a 28), medios de comunicación, una CPU 32 (Fig. 5)
- Donde las estaciones de jugador están dispuestas en pares espalda con espalda (Fig. 2).
- Una pantalla adicional 70 (Fig. 1)

Como se puede ver, este documento también presenta las mismas características técnicas reclamadas en la solicitud de la referencia. Por lo cual la materia presentada en D2 afecta la novedad del objeto reclamado.

El montaje reclamado en las reivindicaciones 18 a 26 también se ve afectad por la materia expuesta en los documentos D1 y D2 dado que este montaje esta definido por las mismas características establecidas para el sistema de la reivindicación 1.

Es claro que el objeto solicitado no presenta ninguna ventaja o efecto novedoso con respecto al estado del arte, por consiguiente se considera que el objeto de la solicitud no tiene Novedad y no cumple con los requisitos de los artículos 14 y 16 de la Decisión.

6. Conclusión:

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

N°	Documento N°	Reivindicaciones Afectadas	Requisito que Afecta
D1	US6659866	1 a 26	Novedad
D2	CA2169111	1 a 26	Novedad

Si el interesado desea continuar la tramitación, deberá presentar una o más reivindicaciones que definan la materia que se desea proteger, en forma clara, concisa y acorde a lo que establece la ley.

Se recomienda, que tenga en cuenta que el replanteamiento de esos apartes NO podrá implicar una ampliación de la protección que correspondería a la divulgación contenida en la solicitud inicial, de acuerdo a lo que establece el artículo 34 de la Decisión 486.

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

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



ALIX CARMENZA CÉSPEDES DE VERGEL
Directora Nuevas Creaciones (C)

El anterior requerimiento fue notificado por fijación en lista, de fecha
04 JUN. 2010

CONCEPTO TÉCNICO No. 1927	EXAMINADOR TÉCNICO Código No. 202082
---------------------------	---