

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

Por la cual se otorga una Patente de Invención

EL SUPERINTENDENTE DE INDUSTRIA Y COMERCIO
en ejercicio de sus facultades legales, en especial de las conferidas en el numeral
26 del artículo 3° del Decreto 4886 de 2011, y

CONSIDERANDO:

PRIMERO: Que mediante escrito radicado en esta Superintendencia el 31 de agosto de 2016, con el N° NC2016/0001497, por NOVOMATIC AG, entró a fase nacional la solicitud de patente de invención titulada “MÉTODO Y SISTEMA PARA JUEGOS”, que corresponde a la solicitud internacional PCT/EP2015/051981 del 30 de enero de 2015.

SEGUNDO: Que el extracto de esta solicitud fue publicado en la Gaceta de la Propiedad Industrial N° 780 el 30 de diciembre de 2016, sin que se hubieran presentado oposiciones por parte de terceros.

TERCERO: Que el solicitante mediante escrito radicado bajo el N° NC2016/0001497 el 12 de diciembre de 2016, presenta nuevas reivindicaciones 1 a 11 que reemplazan las originalmente presentadas, para que sean tenidas en cuenta al momento de realizar el examen definitivo de la solicitud.

CUARTO: Que en virtud de lo dispuesto en el artículo 14 de la Decisión 486 expedida por la Comisión de la Comunidad Andina *“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.”*

QUINTO: Que en el presente caso las reivindicaciones 1 a 11 incluidas en el radicado bajo el N° NC2016/0001497 del 12 de diciembre de 2016, cumplen los requisitos indicados en el considerando anterior y, en consecuencia, este Despacho encuentra procedente conceder para las mismas la patente solicitada.

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

SEXTO: Que de acuerdo con el objeto concedido se modifica el título de la invención, el cual quedará de la siguiente manera: “MÉTODO Y SISTEMA MULTI-TERMINAL PARA JUEGOS CON REGISTRO, AUTENTICACIÓN Y BLOQUEO BIOMETRICO, Y DISTINTOS MEDIOS DE TRANSFERENCIA MONETARIA”.

RESUELVE

ARTÍCULO PRIMERO: Otorgar patente de invención a la solicitud que entró en fase nacional en virtud del Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT), para la creación titulada:

“MÉTODO Y SISTEMA MULTI-TERMINAL PARA JUEGOS CON REGISTRO, AUTENTICACIÓN Y BLOQUEO BIOMETRICO, Y DISTINTOS MEDIOS DE TRANSFERENCIA MONETARIA”

Clasificación IPC: G07F 17/32, G06Q 20/40, G06Q 20/36.

Reivindicación(es): 1 a 11 incluidas en el radicado bajo el No NC2016/0001497 del 12 de diciembre de 2016, de acuerdo al anexo 1.

Titular(es): NOVOMATIC AG.

Domicilio(s): Wiener Strasse 158 A-2352 Gumpoldskirchen, AUSTRIA.

Inventor(es): JANUSZ LECH.

Prioridad(es) N° 03/02/2014, EP, 14153728.2.

Solicitud internacional N°: PCT/EP2015/051981 **Fecha:** 30 de enero de 2015.

Vigente desde: 30 de enero de 2015 **Hasta:** 30 de enero de 2035.

ARTÍCULO SEGUNDO: El titular tendrá los derechos y las obligaciones establecidos en la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina y en las demás disposiciones legales vigentes sobre propiedad industrial, precisando que para mantener vigente la patente se deberá cancelar la tasa anual de mantenimiento, conforme lo dispone el artículo 80 de la referida norma comunitaria.



REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

ARTÍCULO TERCERO: Notificar el contenido de la presente resolución a NOVOMATIC AG, advirtiéndole que contra ella procede el recurso de reposición, ante el Superintendente de Industria y Comercio, el cual podrá ser interpuesto en el momento de la notificación o dentro de los diez (10) días hábiles siguientes a ella.

NOTIFÍQUESE Y CÚMPLASE
Dada en Bogotá D.C., a los 17 de mayo de 2018


PABLO FELIPE ROBLEDO DEL CASTILLO
Superintendente de Industria y Comercio

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

ANEXO 1.

REIVINDICACIONES CONCEDIDAS

1. Un sistema de juegos que comprende un servidor de juegos (1), una pluralidad de terminales de usuario (2), y una primer base de datos (11) acoplada operativamente con el servidor de juegos (1) para manejo de una cuenta de monedero electrónico (71) de un usuario; en donde

el servidor de juegos (1) y las terminales de usuario (2) se conectan a través de una red (6);

la primer base de datos (11) que almacena una pluralidad de registros, cada registro que tiene un número de cuenta del usuario como un valor clave;

cada terminal de usuario (2) que comprende un dispositivo de pago o dispositivos de pago (61, 62, 21) y un dispositivo biométrico (72), en donde el dispositivo biométrico (72) proporciona una señal de identificación de usuario (83) al servidor de juegos (1) con base en los datos biométricos de un usuario tras el acceso el dispositivo biométrico (72); y en donde

el servidor de juegos (1), tras recibir la señal de identificación de usuario (83), se adapta para solicitar tanto un valor de crédito de la terminal de usuario (2) como el valor de cuenta de monedero electrónico (71) del usuario respectivo; y en donde si el valor de crédito es cero y el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) es mayor que o igual a cero, entonces se envía una señal de desactivación (84) para bloquear el dispositivo biométrico (72) al dispositivo biométrico (72) y, si el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) es mayor que cero entonces se transfiere el valor de monedero electrónico de la cuenta de monedero electrónico (71) al crédito de la terminal de usuario (2); y

en donde, en tanto que se bloquea el dispositivo biométrico (72), se desbloquea el dispositivo de pago (61, 62, 21).

2. Un sistema de juegos de acuerdo con la reivindicación 1, en donde tras la

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

solicitud tanto del valor de crédito de la terminal de usuario (2) como el valor de la cuenta de monedero electrónico (71), si la cuenta de monedero electrónico (71) es cero, entonces si el valor de crédito en la terminal de usuario (2) es mayor que cero se transfiere el valor de crédito de la terminal de usuario (2) a la cuenta de monedero electrónico (71).

3. Un sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde al menos una pluralidad de terminales de usuario (2c) se adapta para proporcionar un pago en efectivo de la cuenta de monedero electrónico (71) del usuario al usuario tras la autenticación por medio del dispositivo biométrico (72) y los datos biométricos del usuario, en donde el dispositivo de pago o dispositivos de pago (61, 62, 21) de la terminal de usuario (2c) comprende un mecanismo de pago.
4. El sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde al menos una de una pluralidad de terminales de usuario (2) es una terminal de autoservicio para permitir que el usuario ordene comida y/o bebidas dentro de un entorno gastronómico.
5. El sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en donde la cuenta de monedero electrónico (71) del usuario es accesible a la máquina de juegos durante un período de tiempo limitado.
6. El sistema de juegos de acuerdo con la reivindicación 5, en donde el período de tiempo limitado se extiende por una acción de usuario predeterminada, tal como entrada de billetes bancarios, boletos o monedas a la terminal de usuario (2).
7. El sistema de juegos de acuerdo con cualquiera de las reivindicaciones precedentes, que comprende además un servidor de datos biométricos (500) y una segunda base de datos (510).
8. El sistema de juego de acuerdo con la reivindicación 7, en donde

el servidor de juegos (1) se comunica directamente con el servidor de datos biométricos (500); y el servidor de datos biométricos (500) se comunica directamente con el dispositivo biométrico (72); y en donde el servidor de datos biométricos (500) se adapta para autenticar los datos biométricos del usuario y

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

proporcionar una señal de identificación de usuario (83) al servidor de juegos (1).

9. Un método de operación de un sistema de juegos que comprende un servidor de juegos (1), una pluralidad de terminales de usuario (2), y una primera base de datos (11) acoplada operativamente con el servidor de juegos (1) para manejo de una cuenta monedero electrónico (71) de un usuario; el servidor de juegos (1) y las terminales de usuario (2) que se conectan a través de una red (6); cada terminal de usuario (2) que comprende un dispositivo de pago o dispositivos de pago (61, 62, 21) y un dispositivo biométrico (72); el método que comprende los pasos de método de:

autenticar los datos biométricos de un usuario tras el acceso del usuario al dispositivo biométrico (72); y

tras la autenticación exitosa de un usuario, solicitar tanto un valor de crédito de la terminal de usuario (2) como el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) del usuario autenticado; y

generar y enviar una señal de desactivación (84) para bloquear el dispositivo biométrico (72) si el valor de crédito es cero y el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) es mayor que o igual a cero; y

transferir el valor de monedero electrónico (71) de la cuenta de monedero electrónico al crédito de la terminal de usuario (2) si el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) es mayor que cero; y

en tanto que se bloqueó del dispositivo biométrico (72), se desbloqueó el dispositivo de pago (61, 62, 21).

10. Un método de acuerdo con la reivindicación 9, en donde tras la solicitud tanto del valor de crédito de la terminal de usuario (2) como el valor de la cuenta de monedero electrónico (71), si la cuenta de monedero electrónico (71) es cero, entonces si el valor de crédito en la terminal de usuario (2) es mayor que cero se transfiere el valor de crédito de la terminal de usuario (2) a la cuenta de monedero electrónico (71).

11. Un servidor de juegos (1), que comprende una primera base de datos (11)



REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 33737

Ref. Expediente N° NC2016/0001497

acoplada operativamente con el servidor de juegos (1) para manejo de una cuenta de monedero electrónico (71) de un usuario; en donde

el servidor de juegos (1) y una pluralidad de terminales de usuario (2) son conectables a través de una red (6);

la primera base de datos (11) que almacena una pluralidad de registros, cada registro que tiene un número de cuenta del usuario como un valor clave; y

en donde el servidor de juegos (1) se adapta para recibir una señal de identificación de usuario (83) que es indicativa que de un usuario accede a un dispositivo biométrico (72) de una de las terminales de usuario (2); y

en donde el servidor de juegos (1), tras recibir la señal de identificación de usuario (83), se adapta para solicitar tanto un valor de crédito de la terminal de usuario (2) como el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) del usuario respectivo; y en donde si el valor de crédito es cero y el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) es mayor que, o igual a cero, entonces se envía una señal de desactivación (84), para bloquear el dispositivo biométrico (72), al dispositivo biométrico (72) y, si el valor de la cuenta de monedero electrónico (71) es mayor que cero, entonces se transfiere el valor del monedero electrónico de la cuenta de monedero electrónico (71) al el crédito de la terminal de usuario (2).

