

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° **15509**

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

Señor(a)
ALBICELESTE MARITIME INC.
notificaciones@bc.com.co

Asunto: **PATENTE DE INVENCION - PCT**

Patente de Invención	PT	Patente de Modelo de Utilidad			
Vía Nacional					
Vía PCT (Fase Nacional)	PCT	Capítulo I	X	Capítulo II	
No. Solicitud Internacional	PCT/US2015/037677				
Fecha de Presentación Internacional	25 de junio de 2015				

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 comunica:

1. Documentos estudiados

Descripción:	NC2018/0000593	23 de enero de 2018
Reivindicaciones:	NC2018/0000593	23 de enero de 2018
Dibujos:	NC2018/0000593	23 de enero de 2018

2. Objeto de la invención

De acuerdo con lo establecido en el numeral 1.2.2.2 del Capítulo Primero del Título X de la Circular Única para efectos del examen de patentabilidad, se tendrá en cuenta la tasa pagada por el solicitante al momento de comenzar el examen para las reivindicaciones adicionales; esto es que cuando la solicitud contenga más de diez (10) reivindicaciones y no se haya pagado la tasa complementaria, sólo se estudiarán las cubiertas por la tasa pagada. Por lo tanto, se estudiarán las reivindicaciones 1 a

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

20 del capítulo reivindicatorio (Radicado N° NC2018/0000593 del 23 de enero de 2018).

Título de la solicitud: “MÉTODO Y SISTEMA DE PREIMPRESIÓN DE INFORMACIÓN ASEGURADA PARA SISTEMA DE JUEGO” (Radicado N° NC2018/0000593 del 23 de enero de 2018).

El problema planteado en esta solicitud consiste en la necesidad de diseñar un sistema y método asociado que permita garantizar la seguridad de la información y la igualdad en la probabilidad de ocurrencia de eventos en juegos de azar.

Para resolver este problema técnico, la solicitud en estudio proporciona un método y un sistema de pre impresión de información asegurada para un sistema de juego. Más particularmente, la invención se refiere a un método y un sistema de pre impresión de información asegurada para un sistema de juego que eliminan la posibilidad de adulteración del sistema de juego y ofrecen a los jugadores confiabilidad y seguridad de la información de los juegos de azar digitales.

El objeto de la presente solicitud se relaciona con la Clasificación Internacional de Patentes (CIP): G07G 5/00.

3. Reivindicaciones relativas a un uso (Art. 14 D 486)

El uso de la reivindicación 11 no es patentable, de acuerdo con el Art 14, debido a que todas las características técnicas esenciales de la de la reivindicación hacen referencia a un uso: *usar el controlador para comunicarse con el dispositivo anfitrión de juegos*”, “*usar el controlador para controlar que la pluralidad de detectores de la impresora detecten una posición del medio imprimible de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado*”, “*usar el controlador para controlar que la pluralidad de detectores del gabinete detecten cualquier apertura inesperada del gabinete*”; “*usar el controlador para transmitir una señal de confirmación si el medio imprimible es impreso correctamente y el gabinete se mantiene cerrado*”, “*usar el controlador para controlar que, al recibir dicho al menos un sorteo del juego*”, “*usar el controlador para controlar que la pluralidad de detectores de la impresora detecten una posición del medio imprimible impreso de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado*”, y “*usar el controlador para controlar que la impresora expulse el medio imprimible impreso de acuerdo con la señal de información del juego*”.

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

4. De la solicitud de patente

Reivindicaciones (Art. 30 D 486, Art. 22 PCT)

• La reivindicación 11 no es clara porque menciona: *“Un método de preimpresión de información asegurada para un sistema de juego aplicable al sistema de preimpresión de información asegurada de acuerdo con la reivindicación 1 (...)”* en la cual se presenta una falta de dependencia debido a que hace referencia a una reivindicación que no pertenece a la misma categoría. La reivindicación 11 reclama un método pero menciona dependencia a la reivindicación 1 la cual corresponde a un sistema. Se sugiere eliminar la dependencia.

5. Determinación del Estado de la Técnica

El estado de la técnica se determinó con base en la fecha de presentación de la solicitud de patente internacional: 25 de junio de 2015, y se encontraron los siguientes documentos que anticipan el objeto de esta solicitud:

Ítem	Documento	Título	Fecha de Publicación
D1	US20040132529	“Gaming machine printer”	08/julio/2004
D2	US7510116	“Lottery and gaming systems with dynamic lottery tickets”	31/marzo/2009

El documento D1¹ divulga una impresora de máquina de juego. La impresora de la máquina de juego crea vales impresos, boletos, recibos, etc. para su uso en aplicaciones de juego que emplean sistemas de juego habilitados sin efectivo. La impresora de la máquina de juego incluye lógica de control para la auto calibración de un cabezal de impresora y otros diagnósticos. La impresora de la máquina de juego se puede acoplar a un juego habilitado sin efectivo u otro host que use una variedad de puertos de comunicaciones. La impresora de la máquina de juego puede tener un cupón internamente, verificar o validar el cupón, y luego puede anular el cupón no válido o mal impresos. La impresora de la máquina de juego incluye además un

1 <https://patentimages.storage.googleapis.com/b7/0a/f0/5fdaf0ac9cb189/US20040132529A1.pdf>

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

módulo móvil que tiene un sub módulo articulado y un cable de comunicaciones enrollado para facilitar el servicio (Resumen).

El documento D2² divulga un método para llevar a cabo un juego de lotería dinámico, y puede incluir determinar una entrada de apertura para el jugador para el juego de lotería dinámico. El método también puede incluir la entrega de un boleto de juego de lotería dinámico al jugador, el boleto de juego de lotería dinámico que tiene marcas dispuestas en el mismo correspondiente a la entrada de apertura para el jugador del juego de lotería dinámico, leer las marcas de selección de jugadores en el boleto del juego de lotería dinámico, los indicios de selección de jugador en el boleto del juego de lotería dinámico corresponden a una selección de juego de lotería dinámica para el jugador, y determinan un resultado del juego de lotería dinámico, el resultado se determina en función de los indicios de selección de jugador. Aún más, el método puede incluir la entrega de un boleto de continuación al jugador, el boleto de continuación tiene indicaciones dispuestas en el mismo correspondiente al resultado del juego de lotería dinámico para el jugador, leyendo los indicios correspondientes al resultado del juego de lotería dinámico para el jugador, determinar si el resultado del juego de lotería dinámico es un resultado ganador basado en los indicios correspondientes al resultado del juego de lotería dinámico para el jugador, y otorgar valor al jugador en respuesta a determinar que el resultado del juego de lotería dinámico para el jugador es un resultado ganador (Resumen).

6. Examen de Patentabilidad (Art. 14 D486)

Nivel Inventivo (Art. 18 D486)

La reivindicación 1 consiste en: *“Un sistema de preimpresión de información asegurada conectado a un dispositivo anfitrión de juegos, que está configurado para ejecutar un programa de juegos; dicho sistema que comprende lo siguiente: (...)”* (Radicado N° NC2018/0000593 del 23 de enero de 2018).

2 <https://patentimages.storage.googleapis.com/e1/7c/7a/1d99269a2ed19b/US7510116.pdf>

Página 4 de 15

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

Tabla 1. Comparación de las características técnicas esenciales, con las del estado de la técnica:

Características esenciales	D1	D2
Un sistema de preimpresión de información asegurada conectado a un dispositivo anfitrión de juegos, que está configurado para ejecutar un programa de juegos; dicho sistema que comprende lo siguiente:	El controlador de juego está acoplado a una impresora de máquina de juego (110) (Pág. Párr. 0036, líneas 7 y 8).	Después de seleccionar la carta de juego adicional, la impresora de tickets (133) puede imprimir un primer boleto de continuación dinámico (570) y la unidad terminal de lotería (104) puede dispensar en el bloque (626) (Col. 22, líneas 55 a 58).
Un controlador configurado para comunicarse con el dispositivo anfitrión de juegos, y para recibir una señal de información del juego y una señal de pedido de verificación de estado desde el dispositivo anfitrión de juegos;	La figura 14 muestra un diagrama de módulo de software de un controlador de impresora de máquina de juego de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención (Pág. 6, Párr. 0076, líneas 1 a 3). La figura 8 muestra un diagrama de flujo del proceso de informe del estado que emplea almacenamiento de memoria no volátil para almacenar e informar el estado de la impresora de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención. Se utiliza una memoria no volátil en impresoras de máquinas de juego en una máquina de juego sin efectivo para recordar el estado de la impresora o para intentar reconstituir un cupón parcialmente impreso en el caso de un fallo de alimentación. La impresora de la máquina de juego también puede usar la memoria no volátil para anunciar a un juego de confianza u otro anfitrión que se retiró la impresora de la máquina de juego. Dicha eliminación puede tener un propósito no autorizado, como un intento de restablecer el estado de la impresora de la máquina de juego o	No menciona.

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

	realizar otras actividades no autorizadas (Pág. 5, Párr. 0057). En un proceso de informe de estado 800, una memoria no volátil acoplada a una impresora de máquina de juego se actualiza continuamente (802) almacenando el estado de la impresora de máquina de juego en la memoria no volátil. La impresora de la máquina de juego verifica (804) el estado de comunicación de la impresora de la máquina de juego a un juego habilitado sin efectivo u otro host. Si la impresora de la máquina de juego determina (806) que el enlace Estado de comunicación indica que el enlace de comunicación está interrumpido, la impresora de la máquina de juego configura (808) la memoria no volátil para bloquear el estado de la impresora de la máquina de juego. Cuando se restablecen las comunicaciones con el juego habilitado sin efectivo u otro host, la impresora de la máquina de juego notifica a la impresora de juego sin efectivo o al host que la impresora de la máquina de juego perdió las comunicaciones con la máquina de juego sin efectivo o el host. La impresora de la máquina de juego puede transmitir un informe de estado de la máquina de juego sin efectivo o del host (Pág. 5, Párr. 0058).	
Una impresora conectada electrónicamente al controlador, configurada para ser controlada por el controlador e imprimir un resultado de un sorteo de un juego del programa de juegos sobre un medio imprimible almacenado en ella, donde el medio imprimible impreso es	Una impresora de máquina de juego crea vales impresos, boletos, recibos, etc. para su uso en aplicaciones de juego que emplean sistemas de juego habilitados sin efectivo. La impresora de la máquina de juego incluye lógica de control para la auto calibración de un cabezal de impresora y otros diagnósticos. La impresora de la máquina de juego se puede acoplar a un juego habilitado sin efectivo u otro	No menciona.

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

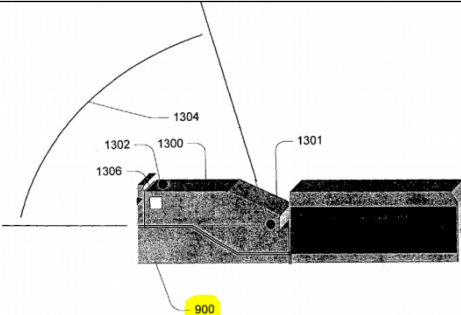
Ref. Expediente N° NC2018/0000593

revelado parcialmente al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste es desconocido para el jugador;	host que use una variedad de puertos de comunicaciones. La impresora de la máquina de juego puede tener un cupón internamente, verificar o validar el cupón, y luego puede anular cupón inválido o mal impresos (Pág. 1, Párr. 0007, líneas 1 a 10).	
Una pluralidad de detectores de la impresora dispuestos sobre la impresora y conectados electrónicamente al controlador, donde el controlador está configurado para controlar la pluralidad de detectores de la impresora para verificar la posición del medio imprimible de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;	El sistema de gestión de la ruta del comprobante puede incluir además un dispositivo de escaneo óptico (1218) y un sensor de papel (1220). La impresora de la máquina de juego puede usar el dispositivo de escaneo óptico para validar un comprobante impreso o verificar la calidad de la imagen en el papel térmicamente reactivo del Vale como se describió anteriormente. El sistema de gestión de la ruta del comprobante puede incluir además un sensor de papel (1222) adicional y un dispositivo de escaneo óptico (1224) junto a una ranura de expulsión de tickets (1226) (Pág. 6, Párr. 0074).	No menciona.
Un gabinete dispuesto para encerrar la impresora a fin de proteger la impresora de fuerzas externas mientras una parte del medio imprimible impreso es revelado;	La figura 13 es un dibujo en perspectiva de una impresora de máquina de juego que incluye un módulo móvil con un sub módulo articulado de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención (Pág. 6, Párr. 0075, líneas 1 a 4).	No menciona.

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

	 FIG. 13	
Una pluralidad de detectores del gabinete dispuestos entre la impresora y el gabinete, y conectados electrónicamente al controlador, donde el controlador está configurado para detectar cualquier apertura inesperada del gabinete mediante la pluralidad de detectores del gabinete;	El módulo móvil (900) de la impresora de la máquina de juego incluye un sub módulo (1300) acoplado de manera movable al módulo móvil mediante una bisagra (1301). El módulo secundario está cerrado por un mecanismo mecánico (1302). Al soltar el pestillo, el módulo secundario es capaz de pivotar lejos del módulo móvil, como lo ilustra el arco de movimiento (1304). Un sensor (1306) está ubicado en el módulo móvil para detectar si el sub módulo está abierto o cerrado. La impresora de la máquina de juego utiliza el sensor para detectar cuándo está abierto el sub módulo y puede notificar a la máquina de juego sin efectivo u otro host que el sub módulo está abierto, lo que mejora la seguridad general del proceso de juego sin efectivo. La impresora de la máquina de juego, cuando el sub módulo está en la posición abierta, proporciona acceso a las partes internas de la impresora de la máquina de juego, simplificando así el mantenimiento de rutina y la eliminación de obstrucciones. Como vales mal alimentados dentro de la máquina de juego impresora (Pág. 6, Párr. 0015, líneas 4 a 21).	No menciona.
caracterizado porque el controlador transmite una	La figura 1 es un sistema de juego sin dinero en efectivo de acuerdo con una	No menciona.

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

señal de confirmación al dispositivo anfitrión de juegos si el medio imprimible es impreso correctamente y el gabinete se mantiene cerrado, con lo cual se genera al menos un sorteo de un juego del programa de juegos después de que el dispositivo anfitrión de juegos recibe la señal de confirmación;	realización ejemplar de la presente invención. Un sistema de juego sin efectivo incluye un controlador de sistema de juego sin efectivo (100) alojado por un host del sistema (102) acoplados (104) a uno o más juegos con efectivo sin efectivo (106). Un juego con efectivo sin efectivo incluye un controlador de juego (108) que controla el funcionamiento del juego sin efectivo habilitado. El controlador de juego está acoplado a una impresora de máquina de juego (110) (Pág. 2, Párr. 0034, líneas 1 a 8).	
El controlador está configurado para recibir dicho al menos un sorteo del juego y controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego sobre el medio imprimible antes de que un juego asociado con dicho al menos un sorteo del juego comience y, una vez que el juego termina, el controlador está configurado para controlar la impresora para expulsar el medio imprimible, impreso de acuerdo con la señal de información del juego, y para terminar el juego.	No menciona.	Las figuras 10-12 ilustran un juego de lotería dinámico alternativo de blackjack que se puede jugar como un juego independiente e independiente de un juego de lotería de base. Haciendo referencia a la fig. 10, un boleto de juego de lotería dinámico (550) para el juego de blackjack puede incluir las indicaciones de estado (506), las indicaciones de número de seguimiento (512) y las indicaciones de código gráfico (514) como se describió anteriormente, junto con el título indicia (552) que identifica el juego de lotería dinámico, el símbolo del juego que incluye cartas de juego (554) que representan una mano de distribuidores y las cartas de juego (556) representan la mano del jugador, las marcas de selección (558) y las indicaciones de instrucción (560). En el juego de blackjack, el repartidor puede

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

	recibir una carta de juego (554) boca arriba y una carta de juego (554) (boca) abajo, mientras que el jugador puede recibir dos jugando a las cartas (556) boca arriba. El jugador puede tener la opción de golpear y tener otra carta robada para la mano o posición de los jugadores en las cartas que se han repartido. En el ejemplo actual, dado que el jugador recibió un total de nueve y el crupier tiene ocho jugadores, el jugador puede elegir golpear marcando la casilla de golpe 558 en el bloque 620. El boleto dinámico de blackjack (550) se puede escanear en una unidad terminal de lotería (104), y el código gráfico (514) se puede usar para recuperar información correspondiente a la entrada inicial para el juego de blackjack en el bloque 622, de modo que el software de determinación de resultados del juego de blackjack pueda determinar una salida para el juego de blackjack (Col. 22, líneas 23 a 50).
--	---

El documento D1 se considera el estado de la técnica más cercano a la invención definida en la reivindicación 1 porque divulga una impresora de máquina de juego crea comprobantes, tickets, recibos, etc. impresos para su uso en aplicaciones de juego que emplean sistemas de juego habilitados sin efectivo. La impresora de la máquina de juego incluye lógica de control para la auto calibración de un cabezal de impresora y otros diagnósticos. (Pág. 1, Párr. 0007, líneas 1 a 5).

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

La diferencia entre la invención definida en la reivindicación 1 y la impresora divulgada en D1 consiste en que el controlador está configurado para recibir dicho al menos un sorteo del juego y controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego sobre el medio imprimible antes de que un juego asociado con dicho al menos un sorteo del juego comience y, una vez que el juego termina, el controlador está configurado para controlar la impresora para expulsar el medio imprimible, impreso de acuerdo con la señal de información del juego, y para terminar el juego.

El efecto que se logra por el hecho de incluir que el controlador está configurado para recibir dicho al menos un sorteo del juego y controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego sobre el medio imprimible antes de que un juego asociado con dicho al menos un sorteo del juego comience y, una vez que el juego termina, el controlador está configurado para controlar la impresora para expulsar el medio imprimible, impreso de acuerdo con la señal de información del juego, y para terminar el juego es que permite operar de acuerdo a las reglas que se requieran en el sistema por lo cual ofrece una mayor seguridad al mismo.

Por lo tanto, el problema técnico objetivo que pretende resolver esta invención se puede formular así: ¿Cómo modificar la impresora de máquina de juego conocido en D1 para conseguir una mayor seguridad sobre las impresiones en los resultados del juego?

Sin embargo, la utilización de un controlador que está configurado para recibir dicho al menos un sorteo del juego y controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego sobre el medio imprimible antes de que un juego asociado con dicho al menos un sorteo del juego comience y, una vez que el juego termina, el controlador está configurado para controlar la impresora para expulsar el medio imprimible, impreso de acuerdo con la señal de información del juego, y para terminar el juego para ofrecer una mayor seguridad en los resultados, ya está divulgada en el documento D2 que se refiere a una impresora de tickets (133) puede imprimir un primer boleto de continuación dinámico (570) y la unidad terminal de lotería (104) puede dispensar en el bloque (626) (Col. 22, líneas 55 a 58). Las figuras 10-12 ilustran un juego de lotería dinámico alternativo de blackjack que se puede jugar como un juego independiente e independiente de un juego de lotería de base. Haciendo referencia a la fig. 10, un boleto de juego de lotería dinámico (550) para el juego de blackjack puede incluir las indicaciones de estado (506), las indicaciones de número de seguimiento (512) y las indicaciones de código gráfico (514) como se describió anteriormente, junto con el título indicia (552) que identifica el juego de lotería

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° **15509**

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

dinámico, el símbolo del juego que incluye cartas de juego (554) que representan una mano de distribuidores y las cartas de juego (556) representan la mano del jugador, las marcas de selección (558) y las indicaciones de instrucción (560). En el juego de blackjack, el repartidor puede recibir una carta de juego (554) boca arriba y una carta de juego (554) (boca) abajo, mientras que el jugador puede recibir dos jugando a las cartas (556) boca arriba. El jugador puede tener la opción de golpear y tener otra carta robada para la mano o posición de los jugadores en las cartas que se han repartido. En el ejemplo actual, dado que el jugador recibió un total de nueve y el crupier tiene ocho jugadores, el jugador puede elegir golpear marcando la casilla de golpe 558 en el bloque 620. El boleto dinámico de blackjack (550) se puede escanear en una unidad terminal de lotería (104), y el código gráfico (514) se puede usar para recuperar información correspondiente a la entrada inicial para el juego de blackjack en el bloque 622, de modo que el software de determinación de resultados del juego de blackjack pueda determinar una salida para el juego de blackjack (Col. 22, líneas 23 a 50).

En consecuencia, la persona del oficio normalmente versada en la materia incluiría que el controlador está configurado para recibir dicho al menos un sorteo del juego y controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego sobre el medio imprimible del documento D2 en la impresora divulgada en el documento D1 para llegar así al objeto de la reivindicación 2 de la solicitud. Por lo cual se considera obvia.

Asimismo, el documento D1 divulga las características de las reivindicaciones dependientes así:

- Reivindicación 4: La figura 8 es un diagrama de flujo de proceso de un proceso de informe de estado que emplea almacenamiento de memoria no volátil para almacenar e informar el estado de la impresora de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención (Pág. 5, Párr. 0057, líneas 1 a 4).
- Reivindicación 5: La figura 2 es una ilustración de un vale de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención. El cupón que se muestra se produce a partir de los comandos emitidos por el juego habilitado sin efectivo a la impresora de juego sin efectivo en respuesta a la solicitud de retiro de un jugador. El comprobante (114) incluye características tales como un número de validación, impreso en una forma legible para el ser humano, como una cadena de caracteres (200) y en una forma legible por máquina, como un código de barras (202), sellos de fecha y hora (204), cantidad de retiro (206), información de ubicación del casino (208), identificador de juego sin efectivo habilitado (210)

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° **15509**

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

y una indicación de la fecha de vencimiento (212). La información contenida en el cupón es suficiente para verificar que se generó una solicitud de retiro válida en algún momento (Pág. 3, Párr. 0037, líneas 1 a 13).

- Reivindicación 6: La lógica de control de la impresora de la máquina de juegos utiliza un controlador de sensor de entrada (1420) para leer sensores de entrada como un sensor de papel (1422) y un sub módulo abierto sensor (1424). El sensor de papel se puede usar para detectar la presencia o ausencia de vales y el subdirector abierto del sensor del módulo se puede usar para detectar un sub módulo abierto como se describió anteriormente (Pág. 7, Párr. 0079).
- Reivindicación 14: La figura 8 es un diagrama de flujo de proceso de un proceso de informe de estado que emplea almacenamiento de memoria no volátil para almacenar e informar el estado de la impresora de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención (Pág. 5, Párr. 0057, líneas 1 a 4).
- Reivindicación 15: La figura 2 es una ilustración de un vale de acuerdo con una realización ejemplar de la presente invención. El cupón que se muestra se produce a partir de los comandos emitidos por el juego habilitado sin efectivo a la impresora de juego sin efectivo en respuesta a la solicitud de retiro de un jugador. El comprobante (114) incluye características tales como un número de validación, impreso en una forma legible para el ser humano, como una cadena de caracteres (200) y en una forma legible por máquina, como un código de barras (202), sellos de fecha y hora (204), cantidad de retiro (206), información de ubicación del casino (208), identificador de juego sin efectivo habilitado (210) y una indicación de la fecha de vencimiento (212). La información contenida en el cupón es suficiente para verificar que se generó una solicitud de retiro válida en algún momento (Pág. 3, Párr. 0037, líneas 1 a 13).
- Reivindicación 16: La lógica de control de la impresora de la máquina de juegos utiliza un controlador de sensor de entrada (1420) para leer sensores de entrada como un sensor de papel (1422) y un sub módulo abierto sensor (1424). El sensor de papel se puede usar para detectar la presencia o ausencia de vales y el subdirector abierto del sensor del módulo se puede usar para detectar un sub módulo abierto como se describió anteriormente (Pág. 7, Párr. 0079).

**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° 15509

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

Las reivindicaciones dependientes 4 a 6 y 14 a 16 no mencionan alguna característica que, junto con las características de la reivindicación independiente, aporte nivel inventivo al sistema de la reivindicación 1, por lo cual se considera que no tienen nivel inventivo.

7. Conclusión

La reivindicación 11 es afectada por claridad de acuerdo a lo mostrado en el numeral cuatro de este Oficio.

Los requisitos de Patentabilidad de la presente solicitud están afectados así:

Ítem	Documento	Reivindicaciones afectadas	Requisito que afecta
D1	US20040132529	1, 4 a 6 y 14 a 16	Nivel Inventivo
D2	US7510116	1	Nivel Inventivo

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

Si como respuesta a este requerimiento el solicitante llegara a modificar: i) el capítulo reivindicatorio, ii) la descripción de la invención a proteger, iii) o presente un nuevo capítulo reivindicatorio, y desee que se realice un nuevo examen de patentabilidad a esta modificación, no deberá pagar la tasa de modificación voluntaria pero sí la correspondiente a la tasa de examen de patentabilidad. En todo caso, el número de requerimientos por no patentabilidad estará supeditado a que el término del estudio de patentabilidad no sea superior a 18 meses, contados desde la publicación de la solicitud de patente de invención. Adicionalmente, se le recuerda al solicitante que si como respuesta a este requerimiento llegara a modificar el capítulo reivindicatorio y éste contenga más de diez (10) reivindicaciones deberá pagar la tasa por reivindicación adicional.

Se invita al solicitante se sirva indicar, si así lo considera, su renuncia al término faltante para los sesenta (60) días.

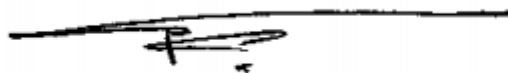
**REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO**

Oficio N° **15509**

Ref. Expediente N° NC2018/0000593

Notifíquese el presente oficio conforme a lo dispuesto en el numeral 6.2 del Capítulo Sexto del Título I de la Circular Única, informándoles que contra el mismo no procede el recurso de la vía gubernativa.

Atentamente,



**JOSE LUIS SALAZAR LOPEZ
DIRECTOR DE NUEVAS CREACIONES**

Elaborado: FREDDY ALEXANDER VELANDIA VIVAS
Revisado: ROSA PATRICIA TÉLLEZ CHAVARRO