



Señores

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

ATN. DRA MARIA JOSE LAMUS BECERRA

DIRECTORA DE NUEVAS CRACIONES

E.

S.

D

REF EXPEDIENTE NC2019/0007690

RESPUESTA OFICIO 6895 DE JULIO 25 DE 2019

RICARDO FORERO RAMIREZ, mayor de edad, vecino y residenciado en la Av. Jiménez No. 8 A 77, oficina 305, de esta ciudad, correo electrónico rforeror@gmail.com identificado con la C. de C. No. 79.145.093 de Bogotá, abogado titulado con T.P. No. 29.326 del C.S. de la J, obrando en nombre y representación del SR JUAN FRANCISCO PINA, me permito adjuntar la siguiente documentación que me facilitó el inventor: Capítulo descriptivo y los Dibujos pertinentes elaborados dichos documentos en los términos del oficio de la referencia.

Respetuosamente solicito, se sirvan continuar con el trámite que en derecho corresponda

Atentamente

RICARDO FORERO RAMIREZ
C.C 79.145.093 BOGOTÁ
T.P 29.326 C.S.J

JACKPOT PROGRESIVO (RULOTTO) PARA JUEGO DE RULETA EN VIVO

RULOTTO es un juego paralelo al juego de ruleta de casino de 37 o 38 números. Este juego se hace en una ruleta con un dealer o tallador y se juega a la misma vez que el juego de la ruleta, usando la misma tirada de la bola.

La base del juego es adivinar acertando los próximos tres (3) números que saldrán en la ruleta en las tres próximas tiradas de la bola. Esto se hace por medio de un apostador electro mecánico o electrónico donde el jugador escoge los números ganadores de las tres (3) próximas tiradas de la ruleta. (Figura #1) estos son marcados en el apostador en los tres (3) pares de leds de siete (7) segmentos, en la primera línea superior aparecen los tres (3) números escogidos por el jugador, estos números son escogidos por medio de los pulsadores ubicados en la segunda línea. En cada par de pulsadores: el pulsador izquierdo es para disminuir los números y el pulsador derecho es para incrementar los números. Los dos pulsadores aparecen debajo de cada número apostado.

El jugador compra créditos al dealer cuando el tiempo de apuesta esta abierto, estos créditos son transferidos al apostador frente al jugador por medios electrónicos, mediante una pantalla táctil que tiene el dealer, los créditos aparecen en el display denominado CREDITOS (D), la máxima cantidad de créditos que se pueden asignar es de 9999 CREDITOS. El tiempo de apuesta es creado automáticamente por el sistema leyendo las señales emitidas por el reconocedor de bolas.

Con los créditos asignados el jugador hace sus apuestas y en el evento de que este apueste más de un crédito los premios intermedios son multiplicados por la cantidad de créditos jugados. Los premios intermedios son pagados directo a los créditos cuando es permitido por las regulaciones de juego del lugar que controla el casino.

La clave de esta explicación es la que el sistema representado por el aceptador distingue el número ganador por medio de un reconocedor electrónico incorporado a la ruleta usada como un sistema de información para dar a conocer el número ganador en una pantalla de televisión y tener un historial de los números ganadores en esa ruleta. Ahora estamos usando ese reconocedor para identificar el número ganador y crear una secuencia electrónica que controla los pagos del juego.

El reconocedor de bolas en la ruleta es necesario para que la electrónica que maneja el RULOTTO pueda funcionar. El trabajo del reconocedor de bolas es representar el número ganador en un monitor en la mesa y llevar el historial de los números que han salido en la ruleta en pantalla y a su vez poner los números que han salido más seguidos y los que han salido menos.

RULOTTO usa esta información para operar el juego, tomando de este reconocedor el número ganador, la velocidad de la bola en el riel y así poder abrir y cerrar la apuesta automáticamente.

Básicamente el objeto de la invención es crear un sistema que mediante dispositivos electrónicos permite determinar los números ganadores en la ruleta y la vez compararlos con los números elegidos por los jugadores en la mesa para entregar los premios según la tabla de pago por los aciertos obtenidos.

3

JACKPOT PROGRESIVO (RULOTTO) PARA JUEGO DE CASINO



A: Numero escogido para la primera Jugada

B: Numero escogido para la segunda Jugada

C: Numero escogido para la tercera Jugada

D: Display donde muestra los créditos que tiene el jugador

E: Display donde se muestran los créditos que apuesta el jugador

F: Pulsador para reducir el Número apostado en la 1ra tirada.

G: Pulsador para incrementar el Número apostado en la 1ra tirada.

H: Pulsador para reducir el Número apostado en la 2da tirada.

I: Pulsador para incrementar el Número apostado en la 2da tirada.

J: Pulsador para reducir el Número apostado en la 3ra tirada.

K: Pulsador para incrementar el Número apostado en la 3ra tirada.

L: Pulsador para que la computadora elija los números a jugar.

M: Pulsador para hacer la apuesta.