

Señor
DIRECTOR DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
E. S. D.

REF: Expediente No. **NC2018/0000593**, solicitud de patente de invención a favor de **ALBICELESTE MARITIME INC.** Título: **MÉTODO Y SISTEMA DE PREIMPRESIÓN DE INFORMACIÓN ASEGURADA PARA SISTEMA DE JUEGO.**

RESPUESTA A EXAMEN DE FONDO

JUAN PABLO CADENA SARMIENTO, portador de la tarjeta profesional No. 57.492 del C.S.J., obrando como apoderado de la sociedad solicitante me permito dar respuesta al Oficio No. 15509 relacionado con la patentabilidad de la presente invención y notificado el 19 de diciembre de 2018.

1. Reivindicaciones relativas a un uso

Inicialmente, me permito señalar que el Capítulo reivindicatorio fue modificado, de manera que todas las referencias a usos mencionadas en la reivindicación 11 fueron reemplazadas por etapas precisas del método reclamado. Por este motivo, de manera respetuosa solicito que se retire la objeción relacionada con la falta de patentabilidad del método definido en la reivindicación 11, teniendo en cuenta que en esta se definen etapas de un método y no a posibles usos.

2. Reivindicaciones

Ahora bien, respetuosamente me permito expresar nuestro desacuerdo con la objeción sobre la reivindicación 11, puesto que, el examinador falla en objetar la claridad de dicha reivindicación señalando el uso de una falsa dependencia. En este sentido, es pertinente señalar que las falsas dependencias no deberían ser objetadas de acuerdo con el INSTRUCTIVO PARA EL EXAMEN DE SOLICITUDES DE PATENTE Y MODELO DE UTILIDAD de su despacho, teniendo en cuenta que este indica que dicha relación puede existir entre reivindicaciones al mencionar que *“La relación que existe entre reivindicaciones no es siempre de dependencia. Si una reivindicación se refiere a otra, pero no depende de ella, se considera que hay una “falsa dependencia”.*”. Adicionalmente, en ningún apartado de dicho Instructivo se señala que la relación de falsa dependencia dé lugar a falta de claridad en las reivindicaciones y, en consecuencia, no debería presentarse ninguna objeción sobre esta forma de definir la materia de las invenciones. Por lo tanto, de manera respetuosa me permito solicitar que se retire esta objeción sobre la reivindicación 11.

Adicionalmente, considero importante resaltar que la reivindicación 1 fue modificada, de forma que se incluyeron características técnicas adicionales en cada una de las partes del sistema reclamado que le confieren una mayor restricción a la materia reclamada; por ejemplo, se restringió la configuración del controlador, la impresora, la funcionalidad de la pluralidad de detectores y del gabinete.

3. Nivel inventivo

De manera respetuosa me permito expresar nuestro desacuerdo con la objeción sobre el nivel inventivo de la invención de la presente solicitud, puesto que, los documentos D1 y D2 citados por el examinador no sugieren ni enseñan el sistema de juego tal como aquí se reclama, como se explica a continuación.

En primera medida, considero pertinente señalar que la reivindicación 1 define de manera clara un sistema de juego con información asegurada que garantiza la existencia de una combinación ganadora antes de que el jugador haga cualquier selección. De hecho, de acuerdo con la descripción de la presente solicitud: “[...] siempre que se utilicen naipes en los juegos, puede existir cierta forma de hacer trampa; por ejemplo, es posible que el repartidor y uno de los jugadores conspiren para hacer trampa intencionalmente, de modo tal que no pueda lograrse un juego honesto, o que, al menos, un jugador nunca pueda estar seguro de que el juego de naipes en el que está participando sea honesto. Por lo tanto, es necesario obtener un sistema y un método de juego con la garantía de la existencia de una combinación ganadora antes de que el jugador realice cualquier selección. También es necesario un mecanismo que garantice la seguridad de la información en el mismo sistema y método.” (página 3, líneas 21 – 25 y página 4 líneas 1 – 7).

Con el propósito de resolver el problema técnico de obtener un sistema de juego con la garantía de la existencia de una combinación ganadora antes de que el jugador realice cualquier selección, en la reivindicación 1 se ha definido la siguiente característica: “una impresora conectada electrónicamente al controlador, configurada para ser controlada por el controlador para imprimir un resultado del sorteo del juego del programa de juegos sobre un medio imprimible almacenado en ella, en donde después de que el resultado del sorteo del juego está completamente impreso en el medio imprimible, una parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador”.

Al respecto, es importante señalar que si bien el documento D1 citado por el examinador hace referencia a impresoras para máquinas de juego, este falla en divulgar la siguiente característica técnica esencial para la presente invención: “imprimir un juego del programa de juegos en un medio imprimible almacenado en ella, en donde después de que el resultado del sorteo del juego está completamente impreso en el medio imprimible, una parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador”. En este sentido, el documento D1 no proporciona ni sugiere la seguridad en la información del juego tal como aquí se reclama, por lo tanto, el documento D1 solo no afecta el nivel inventivo de la invención de la presente solicitud. Adicionalmente, la impresora de la máquina de juego del documento D1 se utiliza para aplicaciones de juego que emplean sistemas de juego habilitadas para pago sin efectivo, lo cual es también diferente del objeto primario de la presente solicitud.

En línea con lo anterior, el examinador falla en indicar que el documento D2 suple las deficiencias del documento D1 respecto al sistema y en específico a la impresión del juego que se definen en la presente solicitud; esto teniendo en cuenta que el documento D2 indica que:

“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 un resultado para el juego de blackjack. El software de determinación de resultados de blackjack puede usar la entrada inicial para el juego de blackjack junto con la selección del jugador para golpear y seleccionar una de las 48 cartas restantes de un mazo de cartas estándar para agregar a la mano del jugador.

Después de seleccionar el naipes adicional, la impresora de boletos 133 puede imprimir un primer boleto de continuación dinámico 570 y la unidad de terminal de lotería 104 en el bloque 626. El primer boleto de continuación dinámico 570 puede incluir información similar al boleto de juego de lotería dinámico 550, pero puede incluir además la carta de juego 556 extraída para la mano del jugador. El primer boleto de continuación dinámico 570 puede ofrecer al jugador la oportunidad de golpear y robar una carta adicional, o de liar con la mano actual del jugador. Para el juego de blackjack, el juego de lotería dinámico puede no completarse hasta que el jugador bustee, es decir, supere un total de 21, o se ponga de pie. Debido a que el juego de blackjack no está completo en el bloque 628 de la FIG. 8, el control puede pasar al bloque 620, donde el jugador puede marcar la casilla HIT 558 o la casilla STAND 558 para ingresar otra selección en el juego de blackjack. En este ejemplo, el jugador puede elegir pararse con un total de 20 marcando la casilla de STAND 558 y tener el primer escáner de boleto de continuación dinámico 470 en una de las unidades terminales de lotería 104”.

(Columna 22, línea 47 – columna 23, línea 6).

Así, es evidente que el documento D2 afirma de manera específica, que el software de determinación de resultados de blackjack puede usar la entrada inicial para el juego de blackjack junto con la selección del jugador para seleccionar aleatoriamente una de las 48 cartas restantes de un mazo de cartas estándar para agregar a la mano del jugador, y después de la carta de juego adicional cuando el boleto de continuación dinámico 570 puede ser impreso por la impresora 133 de boletos y entregado por la unidad terminal de lotería 104 en el bloque 626, es decir que, el primer boleto 570 de continuación dinámico se imprime después de que el jugador selecciona uno de los 48 juegos restantes de las cartas de un mazo de cartas estándar para agregar a la mano del jugador, que es totalmente diferente de la característica definida en la presente invención como: "el medio impreso imprimible que se revela al jugador parcialmente mientras que el sorteo del juego es desconocido para el jugador" y "para imprimir el juego dibuje en el medio imprimible antes de que comience un juego asociado a al menos un juego " en la reivindicación 1. Por lo tanto, es evidente que el documento D2 no contempla la característica de impresión del resultado del sorteo previo a la selección de los juegos por parte del jugador y, en consecuencia, no es suficiente para que, en combinación con el documento D1, una persona normalmente versada en la materia tenga una sugerencia o una enseñanza directa que lo motive a llegar a la invención que aquí se reclama.

Adicionalmente, el documento D2 falla en divulgar la característica de que “el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador”. Por lo tanto, en el sistema de lotería y juego del documento D2, no se garantiza la existencia

de una combinación ganadora antes de la selección realizada por el jugador, puesto que el boleto de continuación dinámico 570 se imprime después de seleccionar la carta de juego adicional. Por lo tanto, una persona normalmente versada en la materia evidenciaría que las deficiencias del documento D1 no pueden suplirse con las enseñanzas del documento D2.

Con base en lo anterior, de manera respetuosa me permito señalar que los documentos D1 y D2 fallan en divulgar todas las características técnicas de la reivindicación 1 y, por lo tanto, una persona normalmente versada en la materia no estaría motivado a modificar el sistema de juego con el fin de garantizar la existencia de la combinación ganadora antes de la selección realizada por el jugador a partir de las enseñanzas de dichos documentos.

Teniendo en cuenta esto, es evidente que el examinador realizó un examen en retrospectiva, el cual está prohibido de acuerdo con los lineamientos del INSTRUCTIVO PARA EXAMEN DE SOLICITUDES DE PATENTE Y MODELO DE UTILIDAD de su despacho, teniendo en cuenta que desvirtúa las características anteriormente nombradas, es decir, la realización del sorteo previo a la selección del juego por parte del jugador y la impresión del resultado de dicho sorteo, el cual se mantiene oculto para el jugador y, por el contrario, el examinador considera que dichas características resultarían obvias a partir de la combinación de las enseñanzas de los documentos D1 y D2, cuando dichos documentos ni siquiera revelan o sugieren estas características, como se ha explicado a lo largo del presente memorial. Por lo tanto, de manera respetuosa solicito que se retire la objeción relacionada con el nivel inventivo de las reivindicaciones 1, 4 – 6 y 14 – 16 de la presente solicitud.

En vista de lo anteriormente expuesto, respetuosamente solicito el retiro de las objeciones de la presente solicitud y la concesión del privilegio solicitado, ya que en opinión del solicitante cumple con todos los requisitos establecidos en la Decisión 486.

Anexos

- Nuevo pliego reivindicatorio.

Atentamente,

JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

T.P. No. 57.492 del C.S.J.
C.C. 80.410.337 de Usaquén
Calle 70 A No. 4 – 41

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de preimpresión de información asegurada conectado a un dispositivo anfitrión de juegos, que está configurado para ejecutar un programa de juegos, que comprende:

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 después de que un jugador opera el dispositivo anfitrión de juegos para iniciar un juego del programa de juegos;

una impresora conectada electrónicamente al controlador, configurada para ser controlada por el controlador para imprimir un resultado del sorteo del juego del juego del programa de juegos sobre un medio imprimible almacenado en ella, en donde después de que el resultado del sorteo del juego está completamente impreso en el medio imprimible, una parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador;

una pluralidad de detectores de la impresora dispuestos sobre la impresora y conectados electrónicamente al controlador y el controlador está configurado para controlar la pluralidad de detectores de la impresora para verificar la posición del medio imprimible y para detectar cualquier movimiento inesperado del medio imprimible en tiempo real de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;

un gabinete dispuesto para encerrar la impresora a fin de proteger la impresora de fuerzas externas y proteger al medio imprimible de entrar en contacto con el usuario cuando la parte sin el resultado del sorteo del juego se revela al jugador y el resultado del sorteo del juego completo es impreso en el medio imprimible impreso, en donde el resultado del juego completo en el medio impreso está oculto del jugador bajo una protección del gabinete;

una pluralidad de detectores del gabinete dispuestos entre la impresora y el gabinete y conectados electrónicamente al controlador y el controlador está configurado para detectar cualquier apertura inesperada del gabinete mediante la pluralidad de detectores del gabinete;

en donde el controlador transmite una 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 el resultado del sorteo del juego del programa de juegos después de que el dispositivo anfitrión de juegos recibe la señal de confirmación y el controlador está configurado para recibir una señal que incluye el sorteo del juego desde el dispositivo anfitrión de juegos para controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego completo sobre el medio imprimible antes de que un juego asociado con dicho al menos un sorteo del juego se configure para comenzar, la impresora está configurada para imprimir el juego completo del juego en el medio imprimible y mover el medio imprimible impreso dentro del gabinete, de manera que la parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelada al jugador para exhibir que

el resultado del juego completo es impreso cuando se configura el inicio del juego, después de que el juego es finalizado por el jugador, el controlador está configurado para llevar a cabo una verificación de finalización mediante el envío de una señal de verificación al dispositivo anfitrión de juego para confirmar que el juego se terminó correctamente en el dispositivo anfitrión de juego, si la verificación de finalización se supera, el controlador está configurado para controlar la impresora para expulsar el medio imprimible impreso con el resultado del sorteo de juego completo hacia afuera del gabinete de acuerdo con la señal de información del juego, y para terminar el juego, y se le permite al jugador confirmar el resultado del sorteo del juego completo después de que el juego se termina. .

2. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del medio imprimible impreso es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores de la impresora; si se indicara que “No”, el controlador transmite una señal de error al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de error.
3. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del gabinete es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores del gabinete; si se indicara que “No”, el controlador está configurado para transmitir una señal de bloqueo al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de bloqueo.
4. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, que comprende, además, una unidad de memoria, que está configurada para almacenar registros generados mediante la pluralidad de detectores de la impresora y detectores del gabinete.
5. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 4, caracterizado porque el medio imprimible impreso es un billete, y los registros comprenden un identificador único de billete, un tipo de billete, y una duración del billete.
6. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 4, caracterizado porque los registros comprenden datos de la pluralidad de detectores de la impresora y la pluralidad de detectores del gabinete.
7. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, que comprende, además, una unidad de batería, que está configurada para suministrar energía a los detectores de la impresora, los detectores del gabinete, y la memoria del controlador cuando se interrumpe el suministro de energía al sistema de preimpresión desde el exterior.
8. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque la transmisión de datos entre el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador está configurada para ser encriptada por el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador.

9. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el gabinete comprende, además, lo siguiente:

una carcasa con una puerta con cerrojo y una cubierta, donde la cubierta está dispuesta sobre la impresora de modo tal que puede abrirse, y la carcasa está dispuesta en forma móvil por fuera de la impresora y la cubierta, a fin de proteger la impresora y la cubierta.

10. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 9, caracterizado porque la pluralidad de detectores del gabinete comprende, además, lo siguiente:

un detector de cerrojo, configurado para detectar un estado de bloqueo del cerrojo;

un detector de carcasa, configurado para detectar una posición de la carcasa; y

un detector de cubierta, configurado para detectar una posición de la cubierta.

11. 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; donde dicho método comprende los siguientes pasos:

comunicar el controlador con el dispositivo anfitrión de juegos, y recibir la señal de información del juego y la señal de pedido de verificación de estado después de que un jugador opere el dispositivo anfitrión de juegos para iniciar un juego del programa de juegos;

controlar mediante el controlador que la pluralidad de detectores de la impresora detecte una posición del medio imprimible y para detectar cualquier movimiento inesperado del medio imprimible en tiempo real de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado desde el dispositivo anfitrión de juegos después de que un jugador opere el dispositivo anfitrión de juegos para iniciar un juego del programa de juegos;

controlar mediante el controlador que la pluralidad de detectores del gabinete detecte cualquier apertura inesperada del gabinete de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;

transmitir mediante el controlador una señal de confirmación 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;

recibir una señal mediante el controlador que incluye el al menos un sorteo del juego para controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego completo sobre el medio imprimible y para mover el medio imprimible impreso dentro del gabinete cuando un juego asociado con el al menos un sorteo del juego se ajuste para comenzar, después de que el resultado del sorteo del juego completo sea impreso y movido dentro del gabinete, donde el medio imprimible impreso es revelado parcialmente al jugador mientras el sorteo del juego está oculto para el jugador mediante el gabinete, en donde la parte sin el resultado del

sorteo del juego del medio imprimible se revela al jugador para exhibir que el resultado del sorteo completo del juego se imprime cuando el juego se inicia;

controlar mediante el controlador que la pluralidad de detectores de la impresora detecte una posición del medio imprimible impreso de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;

llevar a cabo una verificación de finalización mediante el controlador enviando una señal de verificación al dispositivo anfitrión de juegos para confirmar que el juego ha terminado correctamente en el dispositivo anfitrión de juegos después de que el juego es finalizado por el jugador;

controlar mediante el controlador que la impresora expulse el medio imprimible impreso con el resultado del sorteo completo del juego fuera del gabinete de acuerdo con la señal de información del juego si ha pasado la verificación de finalización después de que el juego ha finalizado, en donde se le permite al jugador confirmar el sorteo completo del juego después de que el juego ha finalizado.

12. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del medio imprimible impreso es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores de la impresora; si se indicara que "No", el controlador transmite una señal de error al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de error.
13. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del gabinete es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores del gabinete, una vez impreso el resultado del sorteo del juego; si se indicara que "No", el controlador está configurado para transmitir una señal de bloqueo al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de bloqueo.
14. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el sistema de preimpresión comprende, además, una unidad de memoria, que está configurada para almacenar registros generados mediante la pluralidad de detectores de la impresora y detectores del gabinete.
15. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 14, caracterizado porque el medio imprimible impreso es un billete, y los registros comprenden un identificador único de billete, un tipo de billete, y una duración del billete.
16. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 14, caracterizado porque los registros comprenden datos de la pluralidad de detectores de la impresora y la pluralidad de detectores del gabinete.
17. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 14, caracterizado porque el sistema de preimpresión comprende, además, una unidad de batería,

que está configurada para suministrar energía a los detectores de la impresora, los detectores del gabinete, y la memoria del controlador, cuando se interrumpe el suministro de energía al sistema de preimpresión desde el exterior.

18. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque la transmisión de datos entre el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador está configurada para ser encriptada por el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador.

19. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el gabinete comprende, además, lo siguiente:

una carcasa con una puerta con cerrojo y una cubierta, donde la cubierta está dispuesta sobre la impresora de modo tal que puede abrirse, y la carcasa está dispuesta en forma móvil por fuera de la impresora y la cubierta, a fin de proteger la impresora y la cubierta.

20. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 19, caracterizado porque la pluralidad de detectores del gabinete comprende, además, lo siguiente:

un detector de cerrojo, configurado para detectar un estado de bloqueo del cerrojo;

un detector de carcasa, configurado para detectar una posición de la carcasa; y

un detector de cubierta, configurado para detectar una posición de la cubierta.

Señor
DIRECTOR DIVISIÓN DE NUEVAS CREACIONES
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO
E. S. D.

REF: Expediente No. **NC2018/0000593**, solicitud de patente de invención a favor de **ALBICELESTE MARITIME INC.** Título: **MÉTODO Y SISTEMA DE PREIMPRESIÓN DE INFORMACIÓN ASEGURADA PARA SISTEMA DE JUEGO.**

RESPUESTA A EXAMEN DE FONDO

JUAN PABLO CADENA SARMIENTO, portador de la tarjeta profesional No. 57.492 del C.S.J., obrando como apoderado de la sociedad solicitante me permito dar respuesta al Oficio No. 15509 relacionado con la patentabilidad de la presente invención y notificado el 19 de diciembre de 2018.

1. Reivindicaciones relativas a un uso

Inicialmente, me permito señalar que el Capítulo reivindicatorio fue modificado, de manera que todas las referencias a usos mencionadas en la reivindicación 11 fueron reemplazadas por etapas precisas del método reclamado. Por este motivo, de manera respetuosa solicito que se retire la objeción relacionada con la falta de patentabilidad del método definido en la reivindicación 11, teniendo en cuenta que en esta se definen etapas de un método y no a posibles usos.

2. Reivindicaciones

Ahora bien, respetuosamente me permito expresar nuestro desacuerdo con la objeción sobre la reivindicación 11, puesto que, el examinador falla en objetar la claridad de dicha reivindicación señalando el uso de una falsa dependencia. En este sentido, es pertinente señalar que las falsas dependencias no deberían ser objetadas de acuerdo con el INSTRUCTIVO PARA EL EXAMEN DE SOLICITUDES DE PATENTE Y MODELO DE UTILIDAD de su despacho, teniendo en cuenta que este indica que dicha relación puede existir entre reivindicaciones al mencionar que *“La relación que existe entre reivindicaciones no es siempre de dependencia. Si una reivindicación se refiere a otra, pero no depende de ella, se considera que hay una “falsa dependencia”.*”. Adicionalmente, en ningún apartado de dicho Instructivo se señala que la relación de falsa dependencia dé lugar a falta de claridad en las reivindicaciones y, en consecuencia, no debería presentarse ninguna objeción sobre esta forma de definir la materia de las invenciones. Por lo tanto, de manera respetuosa me permito solicitar que se retire esta objeción sobre la reivindicación 11.

Adicionalmente, considero importante resaltar que la reivindicación 1 fue modificada, de forma que se incluyeron características técnicas adicionales en cada una de las partes del sistema reclamado que le confieren una mayor restricción a la materia reclamada; por ejemplo, se restringió la configuración del controlador, la impresora, la funcionalidad de la pluralidad de detectores y del gabinete.

3. Nivel inventivo

De manera respetuosa me permito expresar nuestro desacuerdo con la objeción sobre el nivel inventivo de la invención de la presente solicitud, puesto que, los documentos D1 y D2 citados por el examinador no sugieren ni enseñan el sistema de juego tal como aquí se reclama, como se explica a continuación.

En primera medida, considero pertinente señalar que la reivindicación 1 define de manera clara un sistema de juego con información asegurada que garantiza la existencia de una combinación ganadora antes de que el jugador haga cualquier selección. De hecho, de acuerdo con la descripción de la presente solicitud: “[...] siempre que se utilicen naipes en los juegos, puede existir cierta forma de hacer trampa; por ejemplo, es posible que el repartidor y uno de los jugadores conspiren para hacer trampa intencionalmente, de modo tal que no pueda lograrse un juego honesto, o que, al menos, un jugador nunca pueda estar seguro de que el juego de naipes en el que está participando sea honesto. Por lo tanto, es necesario obtener un sistema y un método de juego con la garantía de la existencia de una combinación ganadora antes de que el jugador realice cualquier selección. También es necesario un mecanismo que garantice la seguridad de la información en el mismo sistema y método.” (página 3, líneas 21 – 25 y página 4 líneas 1 – 7).

Con el propósito de resolver el problema técnico de obtener un sistema de juego con la garantía de la existencia de una combinación ganadora antes de que el jugador realice cualquier selección, en la reivindicación 1 se ha definido la siguiente característica: “una impresora conectada electrónicamente al controlador, configurada para ser controlada por el controlador para imprimir un resultado del sorteo del juego del programa de juegos sobre un medio imprimible almacenado en ella, en donde después de que el resultado del sorteo del juego está completamente impreso en el medio imprimible, una parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador”.

Al respecto, es importante señalar que si bien el documento D1 citado por el examinador hace referencia a impresoras para máquinas de juego, este falla en divulgar la siguiente característica técnica esencial para la presente invención: “imprimir un juego del programa de juegos en un medio imprimible almacenado en ella, en donde después de que el resultado del sorteo del juego está completamente impreso en el medio imprimible, una parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador”. En este sentido, el documento D1 no proporciona ni sugiere la seguridad en la información del juego tal como aquí se reclama, por lo tanto, el documento D1 solo no afecta el nivel inventivo de la invención de la presente solicitud. Adicionalmente, la impresora de la máquina de juego del documento D1 se utiliza para aplicaciones de juego que emplean sistemas de juego habilitadas para pago sin efectivo, lo cual es también diferente del objeto primario de la presente solicitud.

En línea con lo anterior, el examinador falla en indicar que el documento D2 suple las deficiencias del documento D1 respecto al sistema y en específico a la impresión del juego que se definen en la presente solicitud; esto teniendo en cuenta que el documento D2 indica que:

“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 un resultado para el juego de blackjack. El software de determinación de resultados de blackjack puede usar la entrada inicial para el juego de blackjack junto con la selección del jugador para golpear y seleccionar una de las 48 cartas restantes de un mazo de cartas estándar para agregar a la mano del jugador.

Después de seleccionar el naipes adicional, la impresora de boletos 133 puede imprimir un primer boleto de continuación dinámico 570 y la unidad de terminal de lotería 104 en el bloque 626. El primer boleto de continuación dinámico 570 puede incluir información similar al boleto de juego de lotería dinámico 550, pero puede incluir además la carta de juego 556 extraída para la mano del jugador. El primer boleto de continuación dinámico 570 puede ofrecer al jugador la oportunidad de golpear y robar una carta adicional, o de liar con la mano actual del jugador. Para el juego de blackjack, el juego de lotería dinámico puede no completarse hasta que el jugador bustee, es decir, supere un total de 21, o se ponga de pie. Debido a que el juego de blackjack no está completo en el bloque 628 de la FIG. 8, el control puede pasar al bloque 620, donde el jugador puede marcar la casilla HIT 558 o la casilla STAND 558 para ingresar otra selección en el juego de blackjack. En este ejemplo, el jugador puede elegir pararse con un total de 20 marcando la casilla de STAND 558 y tener el primer escáner de boleto de continuación dinámico 470 en una de las unidades terminales de lotería 104”.

(Columna 22, línea 47 – columna 23, línea 6).

Así, es evidente que el documento D2 afirma de manera específica, que el software de determinación de resultados de blackjack puede usar la entrada inicial para el juego de blackjack junto con la selección del jugador para seleccionar aleatoriamente una de las 48 cartas restantes de un mazo de cartas estándar para agregar a la mano del jugador, y después de la carta de juego adicional cuando el boleto de continuación dinámico 570 puede ser impreso por la impresora 133 de boletos y entregado por la unidad terminal de lotería 104 en el bloque 626, es decir que, el primer boleto 570 de continuación dinámico se imprime después de que el jugador selecciona uno de los 48 juegos restantes de las cartas de un mazo de cartas estándar para agregar a la mano del jugador, que es totalmente diferente de la característica definida en la presente invención como: "el medio impreso imprimible que se revela al jugador parcialmente mientras que el sorteo del juego es desconocido para el jugador" y "para imprimir el juego dibuje en el medio imprimible antes de que comience un juego asociado a al menos un juego " en la reivindicación 1. Por lo tanto, es evidente que el documento D2 no contempla la característica de impresión del resultado del sorteo previo a la selección de los juegos por parte del jugador y, en consecuencia, no es suficiente para que, en combinación con el documento D1, una persona normalmente versada en la materia tenga una sugerencia o una enseñanza directa que lo motive a llegar a la invención que aquí se reclama.

Adicionalmente, el documento D2 falla en divulgar la característica de que “el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador”. Por lo tanto, en el sistema de lotería y juego del documento D2, no se garantiza la existencia

de una combinación ganadora antes de la selección realizada por el jugador, puesto que el boleto de continuación dinámico 570 se imprime después de seleccionar la carta de juego adicional. Por lo tanto, una persona normalmente versada en la materia evidenciaría que las deficiencias del documento D1 no pueden suplirse con las enseñanzas del documento D2.

Con base en lo anterior, de manera respetuosa me permito señalar que los documentos D1 y D2 fallan en divulgar todas las características técnicas de la reivindicación 1 y, por lo tanto, una persona normalmente versada en la materia no estaría motivado a modificar el sistema de juego con el fin de garantizar la existencia de la combinación ganadora antes de la selección realizada por el jugador a partir de las enseñanzas de dichos documentos.

Teniendo en cuenta esto, es evidente que el examinador realizó un examen en retrospectiva, el cual está prohibido de acuerdo con los lineamientos del INSTRUCTIVO PARA EXAMEN DE SOLICITUDES DE PATENTE Y MODELO DE UTILIDAD de su despacho, teniendo en cuenta que desvirtúa las características anteriormente nombradas, es decir, la realización del sorteo previo a la selección del juego por parte del jugador y la impresión del resultado de dicho sorteo, el cual se mantiene oculto para el jugador y, por el contrario, el examinador considera que dichas características resultarían obvias a partir de la combinación de las enseñanzas de los documentos D1 y D2, cuando dichos documentos ni siquiera revelan o sugieren estas características, como se ha explicado a lo largo del presente memorial. Por lo tanto, de manera respetuosa solicito que se retire la objeción relacionada con el nivel inventivo de las reivindicaciones 1, 4 – 6 y 14 – 16 de la presente solicitud.

En vista de lo anteriormente expuesto, respetuosamente solicito el retiro de las objeciones de la presente solicitud y la concesión del privilegio solicitado, ya que en opinión del solicitante cumple con todos los requisitos establecidos en la Decisión 486.

Anexos

- Nuevo pliego reivindicatorio.

Atentamente,

JUAN PABLO CADENA SARMIENTO

T.P. No. 57.492 del C.S.J.
C.C. 80.410.337 de Usaquén
Calle 70 A No. 4 – 41

REIVINDICACIONES

1. Un sistema de preimpresión de información asegurada conectado a un dispositivo anfitrión de juegos, que está configurado para ejecutar un programa de juegos, que comprende:

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 después de que un jugador opera el dispositivo anfitrión de juegos para iniciar un juego del programa de juegos;

una impresora conectada electrónicamente al controlador, configurada para ser controlada por el controlador para imprimir un resultado del sorteo del juego del juego del programa de juegos sobre un medio imprimible almacenado en ella, en donde después de que el resultado del sorteo del juego está completamente impreso en el medio imprimible, una parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelado al jugador mientras el resultado del sorteo del juego impreso sobre éste está oculto para el jugador;

una pluralidad de detectores de la impresora dispuestos sobre la impresora y conectados electrónicamente al controlador y el controlador está configurado para controlar la pluralidad de detectores de la impresora para verificar la posición del medio imprimible y para detectar cualquier movimiento inesperado del medio imprimible en tiempo real de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;

un gabinete dispuesto para encerrar la impresora a fin de proteger la impresora de fuerzas externas y proteger al medio imprimible de entrar en contacto con el usuario cuando la parte sin el resultado del sorteo del juego se revela al jugador y el resultado del sorteo del juego completo es impreso en el medio imprimible impreso, en donde el resultado del juego completo en el medio impreso está oculto del jugador bajo una protección del gabinete;

una pluralidad de detectores del gabinete dispuestos entre la impresora y el gabinete y conectados electrónicamente al controlador y el controlador está configurado para detectar cualquier apertura inesperada del gabinete mediante la pluralidad de detectores del gabinete;

en donde el controlador transmite una 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 el resultado del sorteo del juego del programa de juegos después de que el dispositivo anfitrión de juegos recibe la señal de confirmación y el controlador está configurado para recibir una señal que incluye el sorteo del juego desde el dispositivo anfitrión de juegos para controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego completo sobre el medio imprimible antes de que un juego asociado con dicho al menos un sorteo del juego se configure para comenzar, la impresora está configurada para imprimir el juego completo del juego en el medio imprimible y mover el medio imprimible impreso dentro del gabinete, de manera que la parte sin el resultado del sorteo del juego del medio imprimible es revelada al jugador para exhibir que

el resultado del juego completo es impreso cuando se configura el inicio del juego, después de que el juego es finalizado por el jugador, el controlador está configurado para llevar a cabo una verificación de finalización mediante el envío de una señal de verificación al dispositivo anfitrión de juego para confirmar que el juego se terminó correctamente en el dispositivo anfitrión de juego, si la verificación de finalización se supera, el controlador está configurado para controlar la impresora para expulsar el medio imprimible impreso con el resultado del sorteo de juego completo hacia afuera del gabinete de acuerdo con la señal de información del juego, y para terminar el juego, y se le permite al jugador confirmar el resultado del sorteo del juego completo después de que el juego se termina. .

2. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del medio imprimible impreso es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores de la impresora; si se indicara que “No”, el controlador transmite una señal de error al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de error.
3. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del gabinete es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores del gabinete; si se indicara que “No”, el controlador está configurado para transmitir una señal de bloqueo al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de bloqueo.
4. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, que comprende, además, una unidad de memoria, que está configurada para almacenar registros generados mediante la pluralidad de detectores de la impresora y detectores del gabinete.
5. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 4, caracterizado porque el medio imprimible impreso es un billete, y los registros comprenden un identificador único de billete, un tipo de billete, y una duración del billete.
6. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 4, caracterizado porque los registros comprenden datos de la pluralidad de detectores de la impresora y la pluralidad de detectores del gabinete.
7. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, que comprende, además, una unidad de batería, que está configurada para suministrar energía a los detectores de la impresora, los detectores del gabinete, y la memoria del controlador cuando se interrumpe el suministro de energía al sistema de preimpresión desde el exterior.
8. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque la transmisión de datos entre el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador está configurada para ser encriptada por el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador.

9. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 1, caracterizado porque el gabinete comprende, además, lo siguiente:

una carcasa con una puerta con cerrojo y una cubierta, donde la cubierta está dispuesta sobre la impresora de modo tal que puede abrirse, y la carcasa está dispuesta en forma móvil por fuera de la impresora y la cubierta, a fin de proteger la impresora y la cubierta.

10. El sistema de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 9, caracterizado porque la pluralidad de detectores del gabinete comprende, además, lo siguiente:

un detector de cerrojo, configurado para detectar un estado de bloqueo del cerrojo;

un detector de carcasa, configurado para detectar una posición de la carcasa; y

un detector de cubierta, configurado para detectar una posición de la cubierta.

11. 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; donde dicho método comprende los siguientes pasos:

comunicar el controlador con el dispositivo anfitrión de juegos, y recibir la señal de información del juego y la señal de pedido de verificación de estado después de que un jugador opere el dispositivo anfitrión de juegos para iniciar un juego del programa de juegos;

controlar mediante el controlador que la pluralidad de detectores de la impresora detecte una posición del medio imprimible y para detectar cualquier movimiento inesperado del medio imprimible en tiempo real de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado desde el dispositivo anfitrión de juegos después de que un jugador opere el dispositivo anfitrión de juegos para iniciar un juego del programa de juegos;

controlar mediante el controlador que la pluralidad de detectores del gabinete detecte cualquier apertura inesperada del gabinete de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;

transmitir mediante el controlador una señal de confirmación 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;

recibir una señal mediante el controlador que incluye el al menos un sorteo del juego para controlar que la impresora imprima el resultado del sorteo del juego completo sobre el medio imprimible y para mover el medio imprimible impreso dentro del gabinete cuando un juego asociado con el al menos un sorteo del juego se ajuste para comenzar, después de que el resultado del sorteo del juego completo sea impreso y movido dentro del gabinete, donde el medio imprimible impreso es revelado parcialmente al jugador mientras el sorteo del juego está oculto para el jugador mediante el gabinete, en donde la parte sin el resultado del

sorteo del juego del medio imprimible se revela al jugador para exhibir que el resultado del sorteo completo del juego se imprime cuando el juego se inicia;

controlar mediante el controlador que la pluralidad de detectores de la impresora detecte una posición del medio imprimible impreso de acuerdo con la señal de pedido de verificación de estado;

llevar a cabo una verificación de finalización mediante el controlador enviando una señal de verificación al dispositivo anfitrión de juegos para confirmar que el juego ha terminado correctamente en el dispositivo anfitrión de juegos después de que el juego es finalizado por el jugador;

controlar mediante el controlador que la impresora expulse el medio imprimible impreso con el resultado del sorteo completo del juego fuera del gabinete de acuerdo con la señal de información del juego si ha pasado la verificación de finalización después de que el juego ha finalizado, en donde se le permite al jugador confirmar el sorteo completo del juego después de que el juego ha finalizado.

12. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del medio imprimible impreso es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores de la impresora; si se indicara que "No", el controlador transmite una señal de error al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de error.
13. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el controlador está configurado para determinar si la posición del gabinete es correcta en tiempo real, mediante la pluralidad de detectores del gabinete, una vez impreso el resultado del sorteo del juego; si se indicara que "No", el controlador está configurado para transmitir una señal de bloqueo al dispositivo anfitrión de juegos, y el programa de juegos ejecutado por el dispositivo anfitrión de juegos entra en una condición de error en forma inmediata, de acuerdo con la señal de bloqueo.
14. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el sistema de preimpresión comprende, además, una unidad de memoria, que está configurada para almacenar registros generados mediante la pluralidad de detectores de la impresora y detectores del gabinete.
15. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 14, caracterizado porque el medio imprimible impreso es un billete, y los registros comprenden un identificador único de billete, un tipo de billete, y una duración del billete.
16. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 14, caracterizado porque los registros comprenden datos de la pluralidad de detectores de la impresora y la pluralidad de detectores del gabinete.
17. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 14, caracterizado porque el sistema de preimpresión comprende, además, una unidad de batería,

que está configurada para suministrar energía a los detectores de la impresora, los detectores del gabinete, y la memoria del controlador, cuando se interrumpe el suministro de energía al sistema de preimpresión desde el exterior.

18. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque la transmisión de datos entre el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador está configurada para ser encriptada por el dispositivo anfitrión de juegos y el controlador.

19. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 11, caracterizado porque el gabinete comprende, además, lo siguiente:

una carcasa con una puerta con cerrojo y una cubierta, donde la cubierta está dispuesta sobre la impresora de modo tal que puede abrirse, y la carcasa está dispuesta en forma móvil por fuera de la impresora y la cubierta, a fin de proteger la impresora y la cubierta.

20. El método de preimpresión de acuerdo con la reivindicación 19, caracterizado porque la pluralidad de detectores del gabinete comprende, además, lo siguiente:

un detector de cerrojo, configurado para detectar un estado de bloqueo del cerrojo;

un detector de carcasa, configurado para detectar una posición de la carcasa; y

un detector de cubierta, configurado para detectar una posición de la cubierta.