

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° **66565**

Ref. Expediente N° NC2018/0008701

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 17 de agosto de 2018, con el N° NC2018/0008701, por MARCOYPE S.L., entró a fase nacional la solicitud de patente de invención titulada “DISPOSICIÓN DE CONTROL DE LA OPERACIÓN DE AL MENOS UNA MÁQUINA DE JUEGO FÍSICA E INSTALACIÓN DE JUEGO QUE COMPRENDE LA DISPOSICIÓN”, que corresponde a la solicitud internacional PCT/ES2016/070315 del 27 de abril de 2016.

SEGUNDO: Que la solicitud fue publicada en la Gaceta de la Propiedad Industrial N° 844 el 13 de noviembre de 2018, sin que se hubieran presentado oposiciones por parte de terceros.

TERCERO: 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.”*

CUARTO: Que en el presente caso las reivindicaciones 1 a 15 incluidas en el radicado bajo el N° NC2018/0008701 del 17 de agosto de 2018, cumplen los requisitos indicados en el considerando anterior, toda vez que refieren a una disposición de control de la operación de al menos una máquina de juego física gobernada por una lógica de control programable electrónica, que difiere del estado de la técnica más cercano, US 6080063, en que posee un módulo de control conectado a la lógica de control de la máquina de juego para bloquear automáticamente, cuando recibe órdenes de bloqueo desde el servidor remoto, al menos la activación de los comandos de selección remotos cuando la máquina de juego se encuentra activada por un jugador presencial, y para bloquear automáticamente al menos la activación de los comandos de selección presenciales, los medios procesadores de abonos y los medios procesadores de cobros y para activar al menos el módulo procesador de selecciones en un modo de juego remoto, cuando la máquina de juego se encuentra activada por el jugador remoto, estando los medios transmisores de imágenes integrados en el módulo de control. Adicionalmente, estas diferencias no se encuentran sugeridas en el estado de la técnica y, como consecuencia de ello, se evidencia el efecto de impedir la activación de la máquina de juego desde el terminal de jugador remoto cuando la o las cámaras digitales no captan imágenes de video del display físico de visualización de la máquina de juego. Esto puede ser, por ejemplo, cuando una persona se encuentra entre la cámara digital y el display físico de visualización de la máquina de juego. Sumado a lo anterior, la materia reivindicada, es susceptible de aplicación industrial.

En consecuencia, las reivindicaciones 1 a 15 cumplen los requisitos de novedad, nivel inventivo y aplicación industrial establecidos en la normatividad citada en precedencia y este Despacho encuentra procedente conceder para las mismas la patente solicitada.

Resolución N° 66565

Ref. Expediente N° NC2018/0008701

Con fundamento en las anteriores consideraciones, el Superintendente de Industria y Comercio,

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:

“DISPOSICIÓN DE CONTROL DE LA OPERACIÓN DE AL MENOS UNA MÁQUINA DE JUEGO FÍSICA E INSTALACIÓN DE JUEGO QUE COMPRENDE LA DISPOSICIÓN”

Clasificación IPC: G07F 17/32.

Reivindicación(es): 1 a 15 incluidas en el radicado bajo el No NC2018/0008701 del 17 de agosto de 2018, de acuerdo al anexo 1.

Titular(es): MARCOYPE S.L.

Domicilio(s): C/ Fernando Amor y Mayor, n° 8 - 4° - 2 14011 Córdoba 14011, ESPAÑA.

Inventor(es): Juan Luis MOYA GARCIA.

Prioridad(es) N° 22/01/2016, ES (ESPAÑA), P 201630078.

Solicitud internacional N°: PCT/ES2016/070315

Fecha: 27 de abril de 2016.

Vigente desde: 27 de abril de 2016

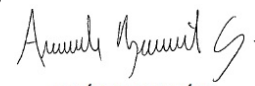
Hasta: 27 de abril de 2036.

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.

ARTÍCULO TERCERO: Notificar el contenido de la presente resolución a MARCOYPE S.L., 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., el 25 de noviembre de 2019



ANDRÉS BARRETO GONZÁLEZ
SUPERINTENDENTE DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Firmado digitalmente

por: ANDRÉS
BERNARDO BARRETO
GONZALEZ

Fecha: 2019.11.26

09:07:46 COT

Razón: Validez jurídica.

Ubicación: Bogotá,
Colombia.



Resolución N° **66565**

Ref. Expediente N° NC2018/0008701

ANEXO 1
REIVINDICACIONES CONCEDIDAS

1. Disposición de control de la operación de al menos una máquina de juego (1) física gobernada por una lógica de control (2) programable electrónica,

donde la disposición de control comprende un servidor remoto (3) y primeros medios de telecomunicaciones (4) para intercambiar datos entre la máquina de juego (1) y el servidor remoto (3),

y donde la máquina de juego (1) comprende

un display físico de visualización (5) para mostrar a un jugador presencial (6) informaciones sobre etapas de un juego de azar,

medios selectores físicos (7a, 7b, 7c, 7d) para permitir al jugador presencial (6) seleccionar comandos presenciales disponibles con respecto a una partida del juego,

un módulo procesador de selecciones (2a) integrado en la lógica de control (2), para procesar los comandos presenciales seleccionados por el jugador presencial (6),

medios procesadores de cobros (2b) para activar la máquina de juego (1) cuando un jugador presencial (6) ha pagado un precio para poder realizar el juego,

medios captadores de estado (2d) integrados en la lógica de control que captan señales de posición que identifican posiciones en las que se encuentran las imágenes mostradas en el display físico de visualización (5) en cada momento;

medios procesadores de abonos (2c) para abonar premios al jugador presencial (6) cuando ha ganado al menos una partida del juego desde la máquina de juego (1), estando el display físico de visualización (5), los medios selectores físicos (7a, 7b, 7c, 7d), los medios procesadores de cobros (2b), los medios procesadores de abonos (2c) y los primeros medios de telecomunicaciones (4) conectados a la lógica de control (2),

un módulo gestor de cuentas (3b) integrado en el servidor remoto (3), para gestionar cobros y abonos en respectivas cuentas de jugadores remotos,

y donde la disposición de control comprende además

al menos una cámara digital (13) para tomar imágenes en tiempo real conectada a medios transmisores de imágenes (8);

segundos medios de telecomunicaciones (9) para realizar comunicaciones inalámbricas interactivas de datos referentes al juego, entre el servidor remoto (3) y al menos un terminal de jugador remoto (10) de un jugador remoto, y para transmitir en tiempo real imágenes al terminal de usuario remoto (10),

un interfaz de juego (11) que, al menos cuando está en comunicación con el servidor remoto (3), muestra en tiempo real en una pantalla (10a) del terminal de jugador remoto (10) las imágenes transmitidas por los medios transmisores de imágenes (8), así como medios de selección remotos (7a', 7b', 7c', 7d'), y permite al jugador remoto seleccionar, en el terminal de jugador remoto (10), comandos disponibles en las etapas de la partida del juego y transmitirlos en tiempo real a través de los segundos medios de telecomunicaciones (9) al servidor remoto (3);

caracterizada porque

Resolución N° 66565

Ref. Expediente N° NC2018/0008701

la cámara digital (13) está dispuesta para tomar imágenes (5') en tiempo real del display físico de visualización (5) de la máquina de juego (1);

los segundos medios de telecomunicaciones (9) están diseñados para transmitir al terminal de usuario remoto (10) las imágenes (5') del display físico de visualización (5);

el interfaz de juego (11) está diseñado para mostrar en la pantalla (10a) del terminal de usuario remoto (10) las imágenes (5') del display físico de visualización (5);

los como medios de selección remotos (7a', 7b', 7c', 7d') son análogos a los medios selectores físicos (7a, 7b, 7c, 7d) de la máquina de juego (1);

y porque la disposición de control comprende además

un módulo de control (12) conectado a la lógica de control (2) de la máquina de juego (1) para bloquear automáticamente, cuando recibe órdenes de bloqueo desde el servidor remoto (3), al menos la activación de los comandos de selección remotos cuando la máquina de juego (1) se encuentra activada por un jugador presencial (6), y para bloquear automáticamente al menos la activación de los comandos de selección presenciales, los medios procesadores de abonos (2c) y los medios procesadores de cobros (2b) y para activar al menos el módulo procesador de selecciones (2a) en un modo de juego remoto, cuando la máquina de juego (1) se encuentra activada por el jugador remoto, estando los medios transmisores de imágenes (8) integrados en el módulo de control; y

medios procesadores de selecciones (3a), integrados en el servidor remoto (3), para procesar en tiempo real comandos seleccionados por el jugador remoto en el interfaz de juego (11) del terminal de jugador remoto (10), y transmitir en tiempo real los comandos seleccionados procesados al módulo de control (12) a través de los primeros medios de telecomunicaciones (4).

2. Disposición de control, según la reivindicación 1, caracterizada porque el módulo de control (12) comprende

primeros medios de bloqueo (12a) para bloquear al menos la activación de los comandos de selección remotos cuando la máquina de juego (1) se encuentra activada por un jugador presencial (6);

segundos medios de bloqueo (12b) para bloquear automáticamente al menos la activación de los comandos de selección presenciales, los medios procesadores de abonos (2c) y los medios procesadores de cobros (2b), cuando la máquina de juego (1) se encuentra activada por el jugador remoto.

3. Disposición de control, según la reivindicación 1 o 2, caracterizada porque el módulo de control (12) comprende además medios transmisores de estado (12c) que recogen las señales de posición captadas por los medios de captación de estado (2d) identificativas de las posiciones en las que se encuentran las imágenes mostradas en el display físico de visualización (5), y las transmiten al servidor de control (3c).

4. Disposición de control, según la reivindicación 1, 2 o 3, caracterizada porque el módulo de control (12) está integrado en la lógica de control (2) de la máquina de juego (1).

5. Disposición de control, según la reivindicación 1, 2 o 3, caracterizada porque el módulo de control (12) es una unidad externa conectada a la lógica de control (2) de la máquina de juego (1).



Resolución N° **66565**

Ref. Expediente N° NC2018/0008701

6. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 5, caracterizada porque la cámara digital (13) está montada en la máquina de juego (1).

7. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 5, caracterizada porque la cámara digital (13) está montada en una ubicación distanciada de la máquina de juego (1).

8. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 7, caracterizada porque los primeros medios de telecomunicaciones (4) comprenden un dispositivo de telefonía móvil.

9. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 8, caracterizada porque los primeros medios de telecomunicaciones (4) están adaptados para establecer un tráfico de datos con el servidor remoto (3) por una línea de teléfono fija.

10. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 9, caracterizada porque al menos parte del interfaz de juego (11) está programado en el terminal de jugador remoto (10).

11. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 10, caracterizada porque al menos parte del interfaz de juego (11) está alojada en el servidor remoto (3) de manera que sólo es mostrada en el terminal de jugador (10) remoto cuando está conectada al servidor remoto (3).

12. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 11, caracterizada porque el módulo de control (12) comprende una unidad de reconocimiento programada para emitir una señal de bloqueo que impide la activación de la máquina de juego (1) desde el terminal de jugador remoto (10) cuando la cámara digital (13) no capta imágenes (5') del display físico de visualización (5) de la máquina de juego (1).

13. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 12, caracterizada porque

el servidor remoto (3) comprende un servidor de control (3c) y un servidor de vídeo (3d);

el servidor de control (3c) está diseñado para controlar funcionalidades del sistema, almacenar datos transmitidos entre la máquina de juego (1) y el servidor remoto (3), las imágenes (5') tomadas por la cámara digital (13), datos transmitidos entre el servidor remoto (3) y el terminal de jugador remoto (10), y para enrutar las imágenes (5') a los respectivos terminales de jugador remoto (10) desde los que jugadores remotos están jugando en distintas máquinas de juego (1);

el servidor de vídeo (3d) está diseñado para recoger las imágenes (5') captadas por cada cámara digital (13) y transmitir las a respectivos terminales de jugador remoto (10) indicados por el servidor de control (3c).

14. Disposición de control, según una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 13, caracterizada porque la cámara digital (13) es una cámara digital de alta resolución de vídeo.

15. Instalación de juego que comprende al menos una máquina de juego (1) gobernada por una lógica de control (2) programable electrónica, que comprende un servidor remoto (3) y primeros medios de telecomunicaciones (4) para transmitir datos entre la máquina de juego (1) y el servidor remoto (3),



Resolución N° **66565**

Ref. Expediente N° NC2018/0008701

donde la máquina de juego (1) comprende un display físico de visualización (5) para mostrar a un jugador presencial (6) informaciones sobre etapas de un juego de azar, medios selectores físicos (7a, 7b, 7c, 7d) para permitir al jugador presencial (6) seleccionar comandos presenciales disponibles con respecto a una partida del juego,

un módulo procesador de selecciones (2a) integrado en la lógica de control (2), para procesar los comandos presenciales seleccionados por el jugador presencial (6);

medios procesadores de cobros (2b) para activar la máquina de juego (1) cuando un jugador presencial (6) ha pagado un precio para poder realizar el juego,

medios procesadores de abonos (2c) para abonar premios al jugador presencial (6) cuando ha ganado al menos una partida del juego desde la máquina de juego (1),

estando el display físico de visualización (5), los medios selectores físicos (7a, 7b, 7c, 7d), los medios procesadores de cobros (2b), los medios procesadores de abonos (2c) y los primeros medios de telecomunicaciones (4) conectados a la lógica de control (2),

caracterizada porque

la instalación de juego comprende la disposición de control definida en una cualquiera de las reivindicaciones 1 a 14.