

Bogotá, 30 de septiembre de 2020

Doctora

Edna Marcela Ramírez Orozco

Directora Nuevas Creaciones

SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO -SIC-

E.

S.

D.

REF.:

SOLICITANTE: Benjamin Brown

TITULO: “UN MECANISMO PARA SISTEMAS DE LOTERÍA EN
LÍNEA Y UN MÉTODO DE IMPLEMENTACIÓN”

EXPEDIENTE: NC2020/0005012

RESPUESTA AL OFICIO NO. 8232

HELENA CAMARGO WILLIAMSON, mayor de edad y vecina de Bogotá D.C., identificada como aparece al pie de mi firma, en mi condición de apoderada del señor Benjamin Brown me permito dar respuesta al requerimiento dentro del término legal previsto por el artículo 39 de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina.

1. Dibujos (Art. 26, literal d).

El examinador ha indicado lo siguiente: *“se encuentra que los dibujos allegados imposibilitan la comprensión de la invención con relación al capítulo descriptivo, toda vez que los mismos no fueron numerados.*

Se requiere presentar un nuevo pliego de dibujos, los cuales aparezcan numerados individual y consecutivamente, de manera que se puedan relacionar con la reseña que de ellos se incluye en el capítulo descriptivo. De igual manera, se sugiere verificar que la resolución en la que se aporten dichos dibujos permita que se observen con completa claridad, ya que actualmente el texto que contienen los dibujos no es fácil de leer o comprender.”

Al respecto, me permito adjuntar al presente escrito un nuevo pliego de dibujos debidamente numerados y con las características solicitadas por su despacho. De igual manera, me permito aportar a su Despacho la memoria descripción ajustada con la numeración del nuevo pliego de dibujos.

De acuerdo con lo anterior, se cumplen los requisitos solicitados por el examinador, razón por la cual solicito de manera respetuosa que se continúe con el trámite y se proceda con la publicación de la solicitud de la referencia.

De la Señora Directora,

POSSE HERRERA RUIZ

HELENA CAMARGO WILLIAMSON
C.C 35.455.268 de Bogotá
T.P. 76.985

Anexos: Dibujos.
 Memoria descriptiva.

DELEGATURA PROPIEDAD INDUSTRIAL
MODIFICACIONES Y/O CORRECCIONES A SOLICITUDES EN TRÁMITE

1. TIPO DE SOLICITUD

☒ **MODIFICACIÓN**

☐ **CORRECCIÓN**

1.1 IDENTIFICACIÓN DEL TRÁMITE

- ☒ Patente de invención/PCT
☐ Patente Modelo de Utilidad/PCT
☐ Diseño Industrial
☐ Esquema de Trazado Circuitos Integrados

2. DATOS DEL SOLICITANTE

☒ Persona Natural

☐ Persona Jurídica

BENJAMIN BROWN

NOMBRE O DENOMINACIÓN/NOMBRE O RAZÓN SOCIAL COMPLETA

DIRECCIÓN 2517 Bedford Avenue Apartment 1B Brooklyn
CIUDAD Nueva York
DEPARTAMENTO/ESTADO Nueva York
PAÍS DE RESIDENCIA Estados Unidos

No. TELÉFONO

CORREO ELECTRÓNICO

NACIONALIDAD O

LUGAR DE CONSTITUCIÓN

3. DATOS DEL APODERADO

APELLIDOS		NOMBRES	IDENTIFICACIÓN	
CAMARGO WILLIAMSON		HELENA	c.c. 35.455.268 de Bogotá	T.P. 76985
DIRECCIÓN	Carrera 7 No. 71-52 Torre A, Piso 5		No. TELÉFONO	3257300
CIUDAD	Bogotá D.C.		CORREO ELECTRÓNICO	notipi@phrlegal.com
PAÍS	Colombia		No. RADICACIÓN DE PROTOCOLO DE PODER GENERAL	

4. MODIFICACIÓN Y/O CORRECCIÓN SOLICITADA

(Código actuación SIC - 608)

EXPEDIENTE No. **NC2020/0005012**

- ☒ Capítulo Descriptivo
- ☐ Capítulo Reivindicatorio
- ☐ Resumen
- ☐ Modificación Título

5. MODIFICACIÓN Y/O CORRECCIÓN SOLICITADA

(Código actuación SIC - 587)

- ☐ Cesión/Cambio Solicitante ☐ Cambio de Nombre ☐ Cambio de Domicilio
- ☐ Cambio de Dirección ☐ Nombre Inventor ☐ Momento Publicación
- ☐ Otra: Especifique: _____

6. ANEXOS:

- ☐ Comprobante de pago de la tasa para la presentación de la modificación.
- ☐ Poder, si fuere el caso.
- ☐ Documento que legalmente pruebe la cesión del inventor al solicitante o a su causante.
- ☒ Documento que contiene las modificaciones y/o correcciones

7. FIRMA DEL SOLICITANTE, DEL APODERADO O DEL REPRESENTANTE LEGAL

Junto a cada firma, indicar el nombre del firmante y su calidad (si tal calidad no es obvia al leer el petitorio)



HELENA CAMARGO WILLIAMSON
APODERADO
C.C. 35.455.268 T.P. 76985

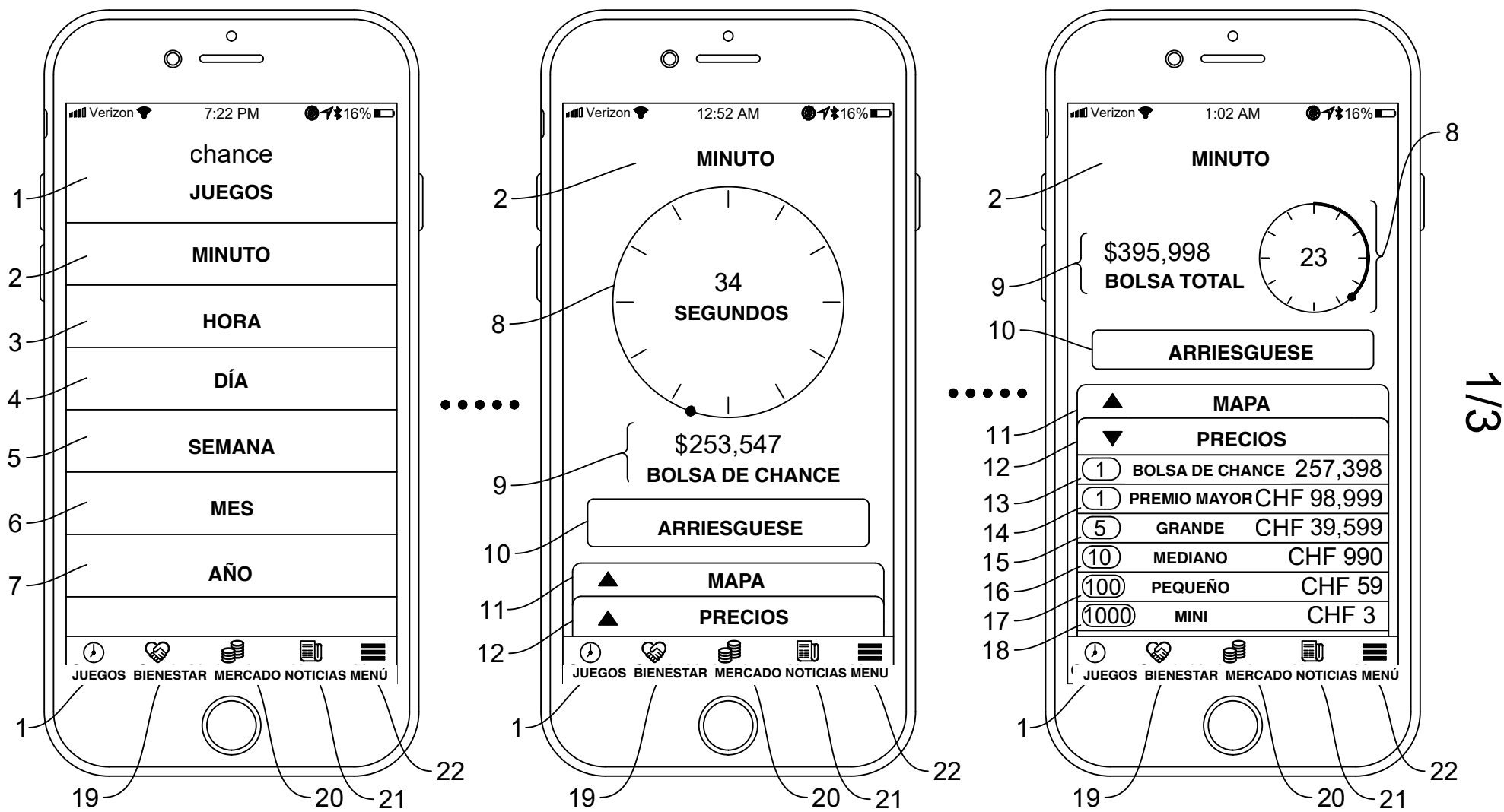


FIG. 1

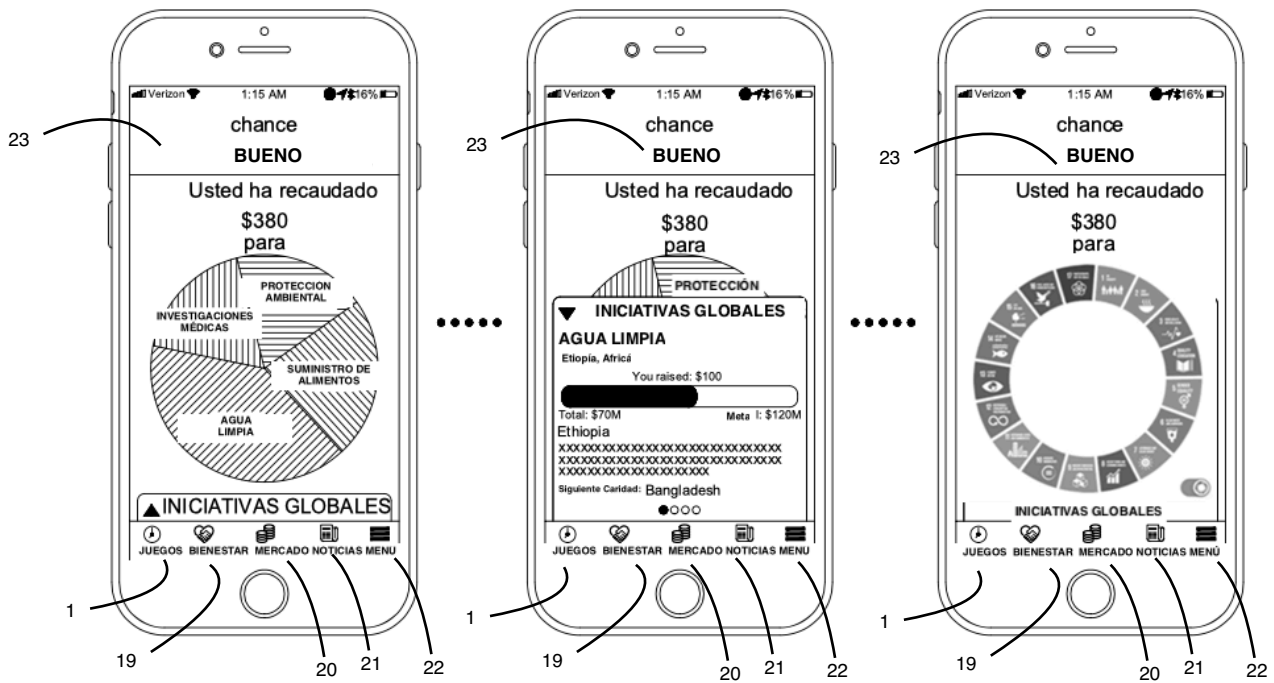


FIG. 2

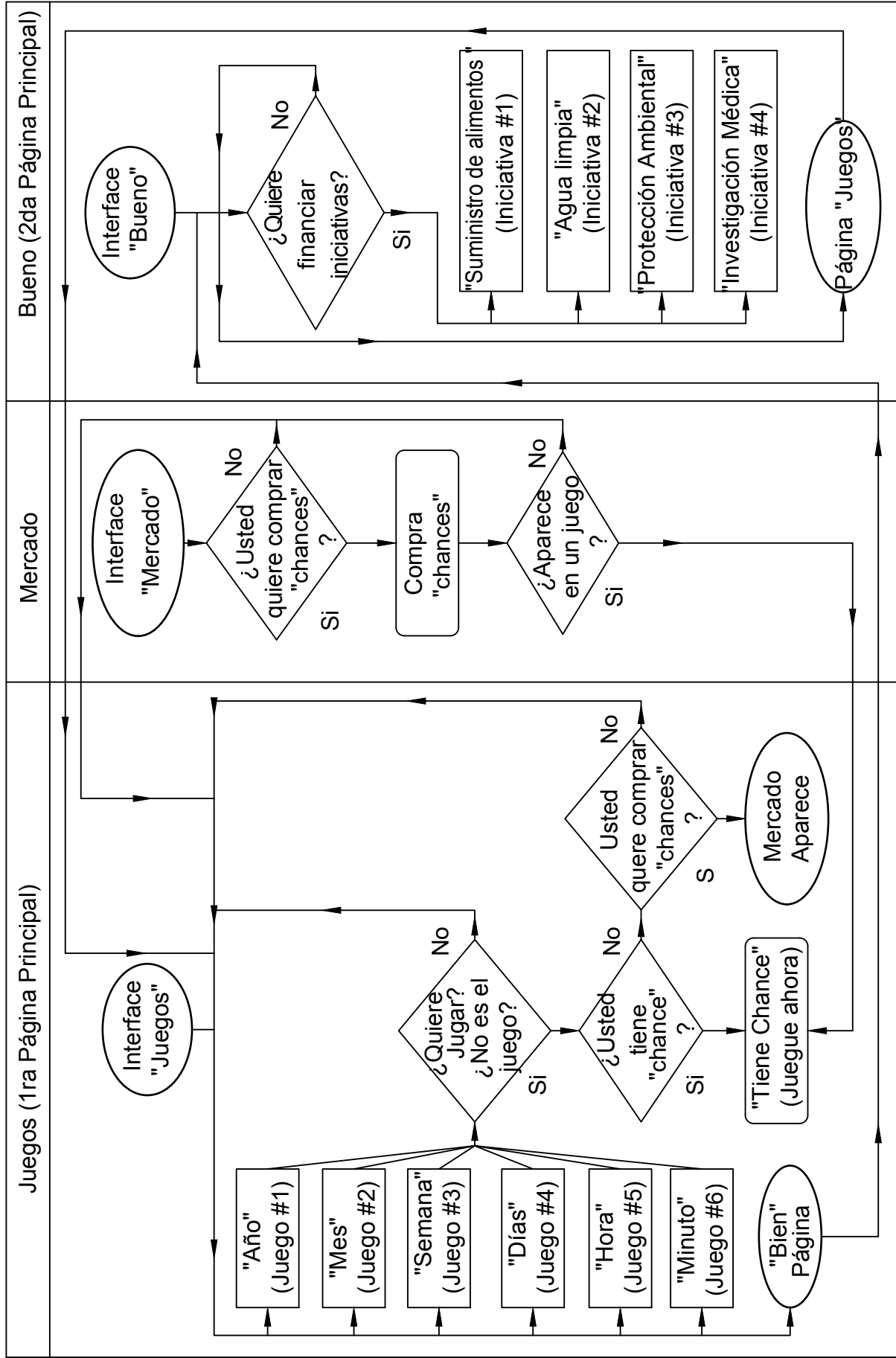


FIG. 3

DESCRIPCIÓN

TÍTULO:

UN MECANISMO PARA SISTEMAS DE LOTERÍA EN LÍNEA Y UN MÉTODO DE IMPLEMENTACIÓN

CAMPO TÉCNICO

0001 La presente invención está dirigida a un sistema para jugar y administrar juegos de lotería en línea. Los juegos de lotería se ejecutan preferiblemente a nivel mundial mediante la obtención de nuevas licencias regionales para una lotería internacional y/o la concesión de licencias de la invención a las loterías nacionales existentes.

ANTECEDENTES DEL ARTE

0002 Las loterías nacionales atraen a cientos de millones de jugadores semanales de todo el mundo. Sin embargo, este recuento está en declive. Todos los sistemas de lotería actuales luchan por mantener la popularidad y los niveles de participación que se han desplomado desde 1995. Esto se debe principalmente a las diferencias generacionales. Las corporaciones de lotería más grandes del mundo, es decir *MegaMillions*, *PowerBall*, etc., han estado buscando una solución viable para reemplazar los juegos existentes y anticuados. La iniciativa de lotería humanitaria global, liderada por el décimo presidente de Finlandia, Martti Ahtisaari, buscó una solución durante décadas. Sin embargo, nunca se descubrió un sistema verdaderamente alcanzable. De otra parte, grupos como "WorldWideLottery" están atrapados en el pasado ya que promueven la estructura del juego arcaico ("PickSixLotto", "BillionBall", "888Lotto" y "WorldLotto"). Ninguno ha encontrado una solución sostenible.

RESUMEN DE LA INVENCION

PROBLEMA TÉCNICO

0003 Comenzando abruptamente con la generación *Millennial*, los grupos de lotería comenzaron a ver una fuerte disminución en la compra de boletos a escala global. Con esta generación, se produjo un importante cambio mental relacionado con la responsabilidad social y, sobre todo: la transparencia. En cincuenta años o menos, si las corporaciones de lotería no inventan con éxito nuevos genuinos desarrollos, las loterías nacionales se extinguirán debido principalmente a la falta de venta de boletos. Se necesita un mecanismo nuevo, simple, transparente y moderno para que cualquier grupo de lotería importante vea el siglo 22.

SOLUCIÓN AL PROBLEMA

0004 El Sistema de Lotería "*Hex-Perpetual*" (Seis Juegos: Siempre en funcionamiento), es la única solución viable hasta la fecha. Este mecanismo basado en intervalos de tiempo brinda a los usuarios elegibles, a escala global, la oportunidad de participar en sorteos interminables financiados por recaudación de fondos colectivos, desde dispositivos móviles; dependiendo únicamente del tiempo actual relativo y del punto de entrada relativo del usuario en cualquiera de los seis juegos. Los participantes repartidos por todo el mundo pueden "arriesgarse" (10) en cualquiera de los seis

juegos de "*Hex-Perpetual*" (El minuto (2), la hora (3), el día (4), la semana (5), el mes (6) o el año (7)). Al final de cada intervalo de tiempo, se produce un sorteo aleatorio de premios financiados por recaudación de fondos colectivos y se distribuye una variedad de premios en todo el mundo. Los usuarios están limitados a "aprovechar una oportunidad" (10) por juego y, pueden volver a jugar después de la conclusión del juego anterior. Por ejemplo, el juego "Minuto" (2) tiene 525, 600 por año, el juego "Semana" (5) tiene 52 sorteos por año y el juego "Año" (27) tiene 1 sorteo por año.

0005 El mecanismo puede ser licenciado a las loterías nacionales existentes, es decir. MegaMillions, EuroMillions, etc., para ayudar a sobrevivir a las loterías existentes en países con barreras de entrada altas (Estados Unidos, Rusia, China). El mecanismo también se licenciará de forma privada en una empresa independiente, "*Chance*", en 167 países de todo el mundo donde se puede obtener la licencia legalmente.

0006 Además, el 51% de todos los costos de los boletos se destinarán a los sectores sin ánimo de lucro de la empresa matriz, "*Chance*". Estos sectores serán: Agua Limpia, Suministro de Alimentos, Protección del Medio Ambiente, Investigación Médica y, potencialmente, Educación. Por ejemplo: los usuarios recibirán información sobre las próximas "compilaciones" de Agua Limpia y el costo para comenzar, en la misma aplicación móvil. Los usuarios recibirán transmisiones en vivo del trabajo sin ánimo de lucro realizado por "*Chance*". El aspecto sin ánimo de lucro de la empresa permite a los usuarios de las generaciones actuales y futuras sentirse seguros de su decisión de jugar un juego de azar, y a cambio, brindamos un sentido de responsabilidad que ningún grupo de lotería existente había hecho antes. "*Chance*", la primera solución viable, incentiva globalmente las donaciones de caridad a través de un sistema de lotería único y moderno, basado en intervalos de tiempo.

EFFECTOS VENTAJOSOS DE LA INVENCION

0007 El Sistema de Lotería "*Hex-Perpetual*" se desplegará con un énfasis "para el bien". Debido tanto al interés de "*Chance*" en el trabajo sin ánimo de lucro, como a la tasa imprevista de generación de capital habilitada por este nuevo mecanismo, la asociación de "*Chance*" con las Naciones Unidas, según los Objetivos de Desarrollo Sostenible de 2018, está en marcha.

0008 Adicionalmente, "*Chance*" ha comenzado a discutir alianzas gubernamentales en India, Rusia, China y los Estados Unidos de América, para un acceso único a mercados previamente impermeables, a cambio de aumentos sustanciales de ingresos y un compromiso de llevar a cabo actividades sin ánimo de lucro "en la región" basado en la participación regional.

0009 "*Chance*", con el sistema de lotería "*Hex-Perpetual*" a la cabeza, se lleva a cabo correctamente, "*Chance*" tiene el potencial de afectar la salud global de forma permanente; esto abarca desde proporcionar agua limpia y/o alimentos saludables a lugares necesitados a velocidades rápidas, desarrollar medicamentos asequibles para la producción en masa y ayudar a orientar el camino hacia la reducción de nuestra huella de carbono actual antes de que sea demasiado tarde; según las Naciones Unidas, la generación actual será la última generación en tener la capacidad de revertir los efectos de la contaminación por carbono.

BREVE DESCRIPCION DE LOS DIBUJOS

0010 Fig. 1: Estas capturas de pantalla de la presentación original de "*Chance*" son de la aplicación móvil beta de la empresa. Esta muestra el diseño del sistema de lotería "*Hex-Perpetual*" tal como lo ven los usuarios, también conocido como la pestaña "Juego" (1). En segundo lugar, hay una captura de pantalla de la pestaña "Minuto" (2) donde un participante puede "arriesgarse" (10) antes de que concluya el sorteo de 60 segundos. La tercera captura de pantalla es del mismo juego "Minuto" (2), pero con la pestaña "Premios" (12) abierta para mostrar el desglose de 1,117 recuentos de premios tal como lo ven los usuarios.

0011 Fig. 2: Esta captura de pantalla es de la pestaña "Bueno" (23). Muestra un desglose de los fondos que un usuario ha donado a los sectores sin ánimo de lucro de "*Chance*" de manera interactiva. Las pestañas inferiores permiten a los usuarios cambiar la iniciativa que respaldan, ver los objetivos del proyecto, y toda otra información relacionada con cada sector sin ánimo de lucro específico.

0012 Fig. 3: Este diagrama de flujo muestra la experiencia del usuario del sistema de lotería implementado en la empresa "*Chance*", impulsada por la invención. Este diagrama de flujo cubre a los usuarios que compran boletos nuevos, seleccionan una de las iniciativas sin ánimo de lucro de "*Chance*" y participan en los juegos según lo deseen.

DESCRIPCIÓN DE MODALIDADES

0013 Esta invención se utilizará para reemplazar los mecanismos existentes de lotería y/o rifa en línea. Esto se explica adicionalmente en los párrafos 0005 a 0009. El mecanismo será propiedad de la empresa "*Chance*", creada y administrada por el inventor, Benjamín N. Brown. La empresa licenciará el mecanismo a las loterías existentes, pero también se iniciará en 167 países donde la operación es legal actualmente. La empresa también asegurará asociaciones "para bien" en el camino.

EJEMPLOS

0014 La primera modalidad del sistema de lotería "*Hex-Perpetual*" está ejecutando el sistema de lotería en línea "*Chance*" a través de la creación de fondos financiados por recaudación de fondos colectivos globales de las 167 regiones legales.

La sede financiera de "*Chance*" se ubicará en Zúrich, Suiza, y sus servidores operarán desde Valeta, Malta. Esta organización privada con asociaciones gubernamentales está preparada para convertirse en una empresa líder con influencia global, debido a la creación del sistema de lotería "*Hex-Perpetual*".

0015 Una segunda modalidad de la invención es otorgar licencias de Propiedad Intelectual a las loterías existentes, con el objetivo de proporcionar mayores ganancias a las empresas existentes, obtener bases de usuarios existentes, todo mientras enruta el 51% de los ingresos a las divisiones sin ánimo de lucro de "*Chance*".

APLICABILIDAD INDUSTRIAL

0016 Es probable que esta invención conduzca a una asociación estratégica con las Naciones Unidas. La ONU está operando actualmente con un presupuesto bastante bajo (~ 8 mil millones anuales), y nuestra asociación potencial con las Naciones Unidas llevaría a que "*Chance*" se

convierta en una iniciativa de las Naciones Unidas, lo que probablemente resulte en que "*Chance*" proporcione a las Naciones Unidas fondos adicionales a cambio del alcance global aprobado.

0017 Adicionalmente, la invención tiene el potencial de cambiar los paradigmas sociales y financieros. Con respecto al impacto social, "*Chance*", la empresa impulsada por esta invención, generará capital para el trabajo sin ánimo de lucro a tasas increíbles. La empresa tiene el potencial de librar al mundo de la sed, el hambre y las enfermedades, todo con estimaciones precisas para su finalización basadas en la tasa de participación. A medida que aumenta la valoración de "*Chance*", probablemente cambiarán la ética empresarial aceptable para las organizaciones benéficas existentes y empresas similares de lotería en línea, según la demanda pública debido a nuestro nivel de transparencia sin precedentes.