

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SUPERINTENDENCIA DE INDUSTRIA Y COMERCIO

Resolución N° 29214

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

Por la cual se niega un registro

EL DIRECTOR DE SIGNOS DISTINTIVOS
en ejercicio de sus facultades legales y,

CONSIDERANDO

PRIMERO: Que por escrito presentado el día 9 de octubre de 2025, ZITRO LABORATORY S.L.U., solicitó el registro de la Marca ANCIENT LINK ROMA (Nominativa) para distinguir productos comprendidos en la clase 28 de la Clasificación Internacional de Niza¹.

SEGUNDO: Que publicado en la Gaceta de Propiedad Industrial No. 1083, no se presentaron oposiciones por parte de terceros.

TERCERO: Que atendiendo las disposiciones establecidas en la Decisión 486 de la Comunidad Andina, encuentra la Dirección que de conformidad con el artículo 150 de aquella, es deber de la oficina realizar el estudio de registrabilidad de un signo teniendo en cuenta todas y cada una de las causales de irreregistrabilidad determinadas por los artículos 135 y 136 de la Decisión. Sobre este particular, ha expuesto el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina lo siguiente:

“...a la Oficina Nacional Competente le corresponde realizar el examen de registrabilidad, el que es obligatorio y debe llevarse a cabo aún en el caso de que no hubiesen sido presentadas oposiciones; en consecuencia, la Autoridad Competente en ningún caso queda eximida de realizar el examen de fondo para conceder o negar el registro. En el caso de que sean presentadas oposiciones, la Oficina Nacional Competente se pronunciará acerca de ellas así como acerca de la concesión o de la denegación del registro solicitado.”

Causales de irreregistrabilidad en estudio

Literal a) del artículo 136 de la Decisión 486

No podrán registrarse como marcas aquellos signos cuyo uso en el comercio afectara indebidamente un derecho de tercero, en particular cuando:

a) sean idénticos o se asemejen, a una marca anteriormente solicitada para registro o registrada por un tercero, para los mismos productos o servicios, o para productos o servicios respecto de los cuales el uso de la marca pueda causar un riesgo de confusión o de asociación.

Concepto de la norma

De acuerdo con la disposición andina citada, para que el registro de una marca sea negado se necesita que ella cumpla con varios supuestos de hecho. En primer lugar, que

¹ 28: Juegos electrónicos automáticos para casinos; máquinas de juegos de apuestas reconfigurables con software de juego operativo para las mismas vendidos como una unidad; máquinas independientes de videojuegos para juegos de apuestas; máquinas para juegos de apuestas.

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

el signo solicitado sea idéntico a uno previamente solicitado o registrado por un tercero², esto es, que sea una reproducción exacta de éste y no permita ninguna clase de diferenciación entre los dos, o que existan semejanzas entre los signos a estudiar. El segundo supuesto de hecho es la identidad o relación existente entre los productos o servicios identificados por la marca solicitada a registro y la previamente solicitada o registrada³.

Finalmente, la norma exige que dicha identidad o semejanza y relación de los signos y de los productos o servicios identificados por los signos, sea suficiente para generar un riesgo de confusión o de asociación, que se entiende debe recaer en los destinatarios de los productos o servicios, esto es el público consumidor.

De acuerdo con lo anterior, el no cumplimiento de uno de los supuestos de hecho hace que la marca sea registrable.

Estudio de registrabilidad del signo solicitado

Confundibilidad con marcas previamente registradas

Visto el Registro Nacional de Propiedad Industrial, se encontró la siguiente información relevante para el presente examen de registrabilidad:

Tipo	Signo	Titular	Expediente	Niza	Clase	Trámite	Estado	Vigencia
Mixta	ANCIENT DYNASTY	Euro Games Technology Ltd.	SD2020/0077663	11	9, 28, 41	Marca	Registrada	29/05/2030
Mixta	ANCIENT SPIN	Euro Games Technology Ltd.	SD2019/0096208	11	9, 28, 41	Marca	Registrada	14/08/2029
Mixta	ANCIENT DYNASTY	Euro Games Technology Ltd.	SD2018/0072034	11	9, 28, 41	Marca	Registrada	31/01/2028

² •La comparación, debe efectuarse sin descomponer los elementos que conforman el conjunto marcario, es decir, cada signo debe analizarse con una visión de conjunto, teniendo en cuenta su unidad ortográfica, auditiva e ideológica.

•En la comparación, se debe emplear el método del cotejo sucesivo, es decir, se debe analizar un signo y después el otro. No es procedente realizar un análisis simultáneo, ya que el consumidor no observa al mismo tiempo las marcas, sino que lo hace en diferentes momentos.

•Se debe enfatizar en las semejanzas y no en las diferencias, ya que en estas últimas es donde se percibe el riesgo de confusión o de asociación.

•Al realizar la comparación, es importante tratar de colocarse en el lugar del presunto comprador, pues un elemento importante para el examinador, es determinar cómo el producto o servicio es captado por el público consumidor. (...)"

³ A tal efecto, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina ha recogido a través de la interpretación Prejudicial proferida en el Proceso 100-IP-2018, los siguientes criterios que acreditan por sí mismos la existencia de relación, vinculación o conexión entre productos y/o servicios:

a) El grado de sustitución (intercambiabilidad) entre los productos y servicios. Existe conexión cuando los productos (o servicios) en cuestión resultan sustitutos razonables para el consumidor; es decir, que este podría decidir adquirir uno u otro sin problema alguno, al ser intercambiables entre sí. La sustitución se presenta claramente cuando un ligero incremento en el precio de un producto (o servicio) origina una mayor demanda en el otro. Para apreciar la sustituibilidad entre productos o servicios se tiene en consideración el precio de dichos bienes o servicios, sus características, su finalidad, los canales de aprovisionamiento o de distribución o de comercialización, etc. La sustituibilidad permite apreciar con claridad el hecho de que, desde la perspectiva del consumidor, un producto (o servicio) es competidor de otro producto (o servicio) de modo tal que el consumidor puede optar por uno u otro con una relativa facilidad. A modo de ejemplo, tratándose de las infusiones en la forma de bolsas filtrantes, el anís, el cedrón, la manzanilla, etc., suelen ser productos sustitutos entre sí.

b) La complementariedad entre sí de los productos o servicios. Existe conexión cuando el consumo de un producto genera la necesidad de consumir otro, pues este es complementario del primero. Así, el uso de un producto supone el uso del otro. Esta complementariedad se puede presentar también entre productos y servicios. Así, por ejemplo, la crema o pasta dental o de dientes (dentífrico) se complementa con el cepillo dental y con el hilo dental. Un ejemplo de complementariedad entre un servicio y un producto puede ser el servicio educativo con el material de enseñanza.

c) La posibilidad de considerar que los productos o servicios provienen del mismo empresario (razonabilidad). Existe conexión cuando el consumidor, considerando la realidad del mercado podría asumir como razonable que los productos o servicios en cuestión provienen del mismo empresario. Así, por ejemplo, en determinados mercados quien fabrica cerveza también expende agua embotellada.

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

Los signos a comparar son los siguientes:

El signo solicitado	Las marcas registradas
ANCIENT LINK ROMA (Nominativa)	

Jurisprudencia

En el Proceso 0100-IP-2012, el Tribunal Andino de Justicia de la Comunidad Andina ha preceptuado que:

“Las marcas mixtas se componen de un elemento denominativo (una o varias palabras) y un elemento gráfico (una o varias imágenes). La combinación de estos elementos, al ser apreciados en su conjunto, produce en el consumidor una idea sobre la marca que le permite diferenciarla de las demás existentes en el mercado. En el análisis de una marca mixta hay que esforzarse por encontrar la dimensión más característica de la misma: la dimensión que con mayor fuerza y profundidad penetra en la mente del consumidor; y que, por lo mismo, determina la impresión general que la marca mixta va a suscitar en los consumidores”.

Análisis comparativo

Esta Dirección encuentra que el signo solicitado **ANCIENT LINK ROMA** y los signos registrados **ANCIENT DYNASTY** / **ANCIENT DYNASTY** / **ANCIENT SPIN** son similarmente confundibles. En efecto, al apreciarlos en conjunto, haciendo énfasis en el punto de vista denominativo, el cual es el elemento predominante por cuanto son las palabras las que causan un mayor impacto en la mente del consumidor en el caso concreto.

Teniendo en cuenta lo anterior, es posible ver que el elemento nominativo del signo solicitado **ANCIENT LINK ROMA** incluye parcialmente a los signos registrados, esto es, la expresión **ANCIENT**, configurándose así una reproducción parcial, no siendo los demás elementos nominativos que hacen parte del signo solicitante, suficientes para que el consumidor pueda diferenciar los signos debidamente en el mercado.

Por lo tanto, el consumidor al encontrarse frente al signo solicitado podrá considerar que se trata de una modificación o innovación de los signos antecedentes y por ende que proceden del mismo origen empresarial.

De esta forma, y ante la presencia del primer presupuesto, esto es, que los signos presenten similitudes susceptibles de generar confusión, resulta relevante que la



Ref. Expediente N° SD2025/0104597

administración se pronuncie sobre la eventual relación que pueda existir entre los productos y servicios que distinguen los signos en conflicto, para lo cual deberán tenerse en cuenta las pautas o criterios que permiten conducir a establecer o fijar la similitud o la conexión competitiva entre los productos y servicios⁴.

Conexión competitiva

El signo solicitado pretende distinguir:

Clase 28: Juegos electrónicos automáticos para casinos; máquinas de juegos de apuestas reconfigurables con software de juego operativo para las mismas vendidos como una unidad; máquinas independientes de videojuegos para juegos de apuestas; máquinas para juegos de apuestas.

Los signos previamente registrados identifican:

Expediente No. SD2020/0077663

Clase 9: Software; software de juegos; paquetes de software informático; software de sistemas operativos; software [programas grabados]; controladores de software; software de realidad virtual; software de juegos; software de entretenimiento para juegos informáticos; programas informáticos de gestión de redes; software para ordenadores centrales; monitores (hardware); hardware informático; aparatos de grabación de imágenes; monitores (programas informáticos); programas de juegos informáticos; programas informáticos para juegos grabados; aparatos de grabación, transmisión o reproducción de sonido o imágenes; servidores de comunicación [hardware]; componentes electrónicos para máquinas de juegos de apuestas; Software de aplicaciones informáticas de juegos y juegos de azar; software informático de administración de juegos y juegos de azar en línea; hardware informático para juegos y juegos de azar; software de juegos informáticos descargable para juegos de azar, máquinas de juegos de azar, juegos de apuestas en Internet y mediante redes de telecomunicaciones.

Clase 28: Máquinas de juegos de dinero; fichas para juegos de apuestas; juegos de mahjong; juegos de vídeo; máquinas de juegos de azar que funcionan con monedas, billetes y tarjetas; juegos; juegos electrónicos; juegos de salón; fichas de juego; mesas de juego; tragamonedas [máquinas de juego]; máquinas de juego con pantalla de cristal líquido; tragamonedas y dispositivos de juegos de azar; máquinas de juego que funcionan con monedas; fichas de ruleta; fichas de póquer; fichas y dados [equipos de juego]; equipos de juegos de azar para casinos; mesas de ruletas; ruletas de juegos de azar;

⁴ A tal efecto, el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina ha recogido a través de la interpretación Prejudicial proferida en el Proceso 100-IP-2018, los siguientes criterios que acreditan por sí mismos la existencia de relación, vinculación o conexión entre productos y/o servicios:

a) El grado de sustitución (intercambiabilidad) entre los productos y servicios. Existe conexión cuando los productos (o servicios) en cuestión resultan sustitutos razonables para el consumidor; es decir, que este podría decidir adquirir uno u otro sin problema alguno, al ser intercambiables entre sí. La sustitución se presenta claramente cuando un ligero incremento en el precio de un producto (o servicio) origina una mayor demanda en el otro. Para apreciar la sustituibilidad entre productos o servicios se tiene en consideración el precio de dichos bienes o servicios, sus características, su finalidad, los canales de aprovisionamiento o de distribución o de comercialización, etc. La sustituibilidad permite apreciar con claridad el hecho de que, desde la perspectiva del consumidor, un producto (o servicio) es competidor de otro producto (o servicio) de modo tal que el consumidor puede optar por uno u otro con una relativa facilidad. A modo de ejemplo, tratándose de las infusiones en la forma de bolsas filtrantes, el anís, el cedrón, la manzanilla, etc., suelen ser productos sustitutos entre sí.

b) La complementariedad entre sí de los productos o servicios. Existe conexión cuando el consumo de un producto genera la necesidad de consumir otro, pues este es complementario del primero. Así, el uso de un producto supone el uso del otro. Esta complementariedad se puede presentar también entre productos y servicios. Así, por ejemplo, la crema o pasta dental o de dientes (dentífrico) se complementa con el cepillo dental y con el hilo dental. Un ejemplo de complementariedad entre un servicio y un producto puede ser el servicio educativo con el material de enseñanza.

c) La posibilidad de considerar que los productos o servicios provienen del mismo empresario (razonabilidad). Existe conexión cuando el consumidor, considerando la realidad del mercado podría asumir como razonable que los productos o servicios en cuestión provienen del mismo empresario. Así, por ejemplo, en determinados mercados quien fabrica cerveza también expende agua embotellada.

Resolución N° 29214

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

naipes para juegos de casino; máquinas de juegos de azar y máquinas recreativas, automáticas y que funcionan con monedas; máquinas recreativas de previo pago y máquinas de juegos de azar electrónicos de previo pago, con o sin posibilidad de ganancia; cajas para máquinas recreativas accionadas con monedas, máquinas tragaperras y máquinas de juegos de azar; dispositivos electrónicos o electrotécnicos de juegos de azar, máquinas automáticas y máquinas recreativas que funcionan con monedas; carcasas para máquinas de juego de previo pago, equipos para juegos de azar, máquinas de juegos de azar, máquinas para los juegos de azar; máquinas de juegos eléctricos y electroneumáticas.

Clase 41: Juegos de azar o apuestas; servicios relacionados con juegos de azar; servicios de juegos con fines recreativos; servicios de casino, juegos de azar y apuestas; formación sobre el desarrollo de sistemas de software; alquiler de máquinas de juegos de azar para salas de juegos; Suministro de equipos de casinos [juego]; servicios de entretenimiento de máquinas de juego; servicios de casinos [juegos de azar o apuestas]; servicios de salas de juegos de azar; servicios de salas de videojuegos; alquiler de equipos de juego; alquiler de máquinas de juegos de azar; servicios de salas de juegos; alquiler de máquinas de juego con imágenes de frutas; edición o grabación de sonido e imágenes; servicios recreativos de grabaciones de audio y vídeo; alquiler de aparatos de reproducción de sonido; suministro de equipos de juego para casinos; puesta a disposición de instalaciones de casinos; servicios de apuestas en línea; servicios de casino, juegos de azar y apuestas; organización y suministro de juegos en establecimientos de apuestas y salas de juegos de azar, servicios de casino en Internet, servicios de juegos en línea.

Expediente No. SD2019/0096208

Clase 9: Software; software de juegos; paquetes de software; software de sistemas operativos; software [programas grabados]; controladores de software; software de realidad virtual; software de juegos; software de entretenimiento para juegos informáticos; programas informáticos de gestión de redes; software informático operativo para ordenadores centrales; monitores (hardware); hardware; aparatos de grabación de imágenes; monitores (programas informáticos); programas de juegos informáticos; programas informáticos para juegos grabados; aparatos de grabación, transmisión y reproducción de sonido e imágenes; servidores de comunicación [hardware]; componentes electrónicos para máquinas de juegos de apuestas; software de aplicación de juegos y juegos de azar; software de administración de juegos y juegos de azar en línea; hardware para juegos y juegos de azar; componentes electrónicos y software informático de apuestas, máquinas de juegos de azar, juegos de azar o apuestas en Internet y mediante redes de telecomunicación.

Clase 28: Máquinas de juegos de dinero; fichas para juegos de apuestas; juegos de mahjong; juegos de vídeo; máquinas de juegos de azar que funcionan con monedas, billetes y tarjetas; juegos; juegos electrónicos; juegos de salón; fichas de juego; mesas de juego; tragamonedas [máquinas de juego]; máquinas de juego con pantalla de cristal líquido; tragamonedas y dispositivos de juegos de azar; máquinas de juego que funcionan con monedas; fichas de ruleta; fichas de póquer; fichas y dados [equipos de juego]; equipos para casinos; mesas de ruletas; ruletas de juegos de azar; juegos de casino; máquinas de juegos de azar y máquinas recreativas, automáticas y que funcionan con monedas; máquinas recreativas que funcionan con monedas o máquinas recreativas electrónicas que funcionan con monedas, con o sin posibilidad de ganancias; cajas para máquinas accionadas con monedas, máquinas tragaperras y máquinas de juegos de azar; máquinas y aparatos recreativos electrónicos o electrotécnicos, máquinas de juegos de azar, máquinas recreativas que funcionan con monedas; carcasas para máquinas accionadas con monedas, equipos de juego, máquinas de juegos, máquinas de juegos de azar; máquinas de juegos eléctricos y electroneumáticas.

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

Clase 41: Juegos de azar o apuestas; servicios relacionados con los juegos de azar; servicios de juegos con fines recreativos; servicios de casino, juegos de azar y apuestas; formación sobre el desarrollo de sistemas de software; suministro de equipos para salas de juegos de apuestas; suministro de equipos de casinos [juego]; servicios de entretenimiento de máquinas de juego; servicios de casinos [juegos de azar o apuestas]; servicios de salas de juegos de azar; servicios de salas de videojuegos; alquiler de equipos de juego; alquiler de máquinas de apuestas; servicios de salas de juegos; alquiler de máquinas de juego con imágenes de frutas; edición o grabación de sonido e imágenes; servicios recreativos de grabaciones de audio y vídeo; alquiler de aparatos de reproducción de sonido; suministro de equipos de juego para casinos; puesta a disposición de instalaciones de casinos; servicios de apuestas en línea; servicios de casino, juegos de azar y apuestas; puesta a disposición de establecimientos de juegos de azar, salas de juegos, casinos de Internet, servicios de juegos en línea.

Expediente No. SD2018/0072034

Clase 9: Software de utilidades; software de juegos; paquetes de software; software de sistemas operativos; software de aplicaciones; software informático; interfaces de ordenador; controladores de software; software interactivo; software de aplicaciones informáticas; software de realidad virtual; software informático de cifrado; software de videojuegos; software de juegos; software de videojuegos; microprocesadores programables mediante software; software de comunicación de datos; software para lectores de tarjetas; videojuegos programados en cartuchos [software]; programas informáticos de gestión de redes; software para ejecutar juegos; software para ordenadores centrales; videojuegos en discos software]; software de entretenimiento interactivo para su uso con ordenadores personales; programas para juegos informáticos grabados en cintas [software]; software para optimizar funciones audiovisuales de aplicaciones multimedia; monitores [hardware]; hardware; hardware de conexión en red; servidores de comunicación [hardware]; aparatos registradores de distancias; aparatos de transmisión de imágenes; aparatos de grabación de imágenes; aparatos de transmisión de líneas eléctricas; aparatos de transmisión de voz; aparatos de transmisión de comunicaciones en el ámbito de los juegos de apuestas; aparatos de copiar; monitores [programas informáticos]; programas grabados para juegos informáticos; palancas de mando (joysticks) para ordenadores; programas de juegos informáticos multimedia interactivos; videojuegos [juegos informáticos] en forma de programas informáticos grabados en soportes de datos; programas informáticos para televisión interactiva y para juegos y concursos interactivos; chips informáticos; chips [circuitos integrados]; chips de multiprocesadores; chips de memoria electrónica con circuitos integrados.

Clase 28: Máquinas de juegos de dinero; fichas para juegos de apuestas; juegos de mahjong; máquinas recreativas automáticas; juegos de vídeo; juegos de naipes; juegos de tablero; máquinas de juego con pantalla de cristal líquido; tragamonedas [máquinas de juego]; equipos de juegos de azar en el ámbito de los juegos de apuestas.

Clase 41: Servicios de salones de videojuegos; alquiler de máquinas tragamonedas con imágenes de frutas; servicios de juegos de azar o apuestas.

Conexidad competitiva entre productos de la clase 28

Es importante indicar que los signos distintivos no identifican clases, sino productos o servicios y que, en una misma clase se pueden encontrar productos o servicios que están allí principalmente por criterios de abstracta finalidad, más que de la comunidad de otros factores que lleven a endilgar un mismo origen empresarial.

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

No obstante, no hay duda de la relación de los signos confrontados, toda vez que se trata del mismo tipo de productos. En efecto, se puede observar que las marcas identifican: “*máquinas para juegos de apuestas.*” (Clase 28), por lo cual el consumidor puede elegir entre unos u otros para satisfacer la misma necesidad.

Al presente análisis se trae a colación lo manifestado por el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina respecto de la teoría de la interdependencia, a saber:

“(…) Por lo demás, la doctrina advierte que “cuando los signos sean idénticos o muy semejantes, mayor deberá ser la diferenciación exigible entre los productos o servicios a los que se aplican. Y a la inversa, esto es, cuando los productos o servicios sean idénticos o muy similares, mayor deberá ser la diferenciación exigible entre los signos enfrentados (STJCE, de 22 de junio de 1999. Caso Lloyd)” (BERCOVITZ, Alberto: “Apuntes de Derecho Mercantil”, Editorial Aranzadi S.A., Navarra - España, 2003, p. 475). (Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina.2004. Interpretación Prejudicial 135-IP-2004)”

Justamente, en atención a la teoría mencionada, que como su nombre lo indica implica reciprocidad, interrelación, correspondencia y dependencia entre los signos que se comparan y los productos que distinguen, el análisis comparativo de éstos debe ser más riguroso. De allí que, a mayor similitud de los signos, mayor diferenciación debe haber entre los productos que se amparan; situación que no se hace manifiesta en este caso.

Conexidad competitiva entre productos de la clase 28 y servicios de la clase 41

De acuerdo con el criterio de razonabilidad existe conexidad competitiva si, teniendo en cuenta la realidad del mercado, para el consumidor es razonable considerar que los productos o servicios en conflicto provienen del mismo empresario.

En concordancia con lo anterior, teniendo en cuenta la dinámica usual del mercado es común encontrar que, un mismo empresario se encargue tanto de la producción en determinada industria como de ofrecer determinados servicios que guarden una relación entre sí, se comercialicen y publiciten a través de los mismos canales y se pongan al alcance de los consumidores de la misma manera.

Así pues, dada la cobertura de los signos enfrentados esta Dirección encuentra que, conforme al comportamiento habitual del mercado, no es extraño encontrar que un empresario dedicado a la industria de “*Juegos de azar o apuestas; servicios relacionados con los juegos de azar; servicios de juegos con fines recreativos; servicios de casino, juegos de azar y apuestas*” (Clase 41), también se encargue de ofrecer productos afines como: “*Juegos electrónicos automáticos para casinos; máquinas de juegos de apuestas reconfigurables con software de juego operativo para las mismas vendidos como una unidad; máquinas independientes de videojuegos para juegos de apuestas; máquinas para juegos de apuestas.*” (Clase 28).

De manera que, el consumidor razonablemente entenderá que los signos confrontados comparten el mismo origen empresarial sin que ello se compase con la realidad. En efecto, los servicios de juegos de azar y las máquinas para juegos de apuesta pueden compartir los mismos canales de comercialización, promoción y publicidad, configurando así una mayor conexidad competitiva, siendo normal encontrar en el mercado establecimientos donde se comercialicen estos tipos de productos y servicios, generando con esto la equivocada noción de que se trata de productos y servicios que provienen de un mismo empresario o que el signo que se pretende registrar constituye una innovación de la marca ya registrada.

Resolución N° 29214

Ref. Expediente N° SD2025/0104597

Configurándose riesgo de confusión indirecto, el cual es definido por el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina, en el Proceso 345-IP-2021, de la siguiente forma:

“(...) El riesgo de confusión, puede ser directo e indirecto. El primero, riesgo de confusión directo, está caracterizado por la posibilidad de que el consumidor al adquirir un producto o servicio determinado, crea que está adquiriendo otro. Y el segundo, riesgo de confusión indirecto, se presenta cuando el consumidor atribuye a dicho producto, en contra de la realidad de los hechos, un origen empresarial diferente al que realmente posee.”

Así, un signo susceptible de acarrear riesgo de confusión frente a un signo previamente registrado o solicitado en registro estará incurso en la causal analizada siendo imposible por tanto acceder a su registro, toda vez que el ordenamiento protege tanto los derechos del titular del signo previamente registrado como los derechos de los usuarios y consumidores a escoger libremente y sin distorsiones los productos y servicios ofrecidos en el mercado.

En consecuencia, el signo objeto de la solicitud está comprendido en la causal de irregistrabilidad establecida en el artículo 136 literal a) de la Decisión 486 de la Comisión de la Comunidad Andina.

En mérito de lo expuesto esta Dirección,

RESUELVE

ARTÍCULO PRIMERO: Negar el registro de la Marca ANCIENT LINK ROMA (Nominativa) para distinguir productos comprendidos en la clase 28 de la Clasificación Internacional de Niza⁵, solicitada por ZITRO LABORATORY S.L.U., por las razones expuestas en la parte motiva de la presente resolución.

ARTÍCULO SEGUNDO: Notificar de esta resolución a ZITRO LABORATORY S.L.U., solicitante del registro marcario, entregándole copia de la misma y advirtiéndole que contra ella procede el recurso de apelación ante la Superintendente Delegada para la Propiedad Industrial, el cual deberá interponerse dentro de los diez (10) días hábiles siguientes a su notificación.

ARTÍCULO TERCERO: En firme esta resolución archívese el expediente.

Notifíquese y Cúmplase.

Dado en Bogotá D.C., el 22 de abril de 2026



DANIEL MOR GARCIA
DIRECTOR DE SIGNOS DISTINTIVOS

⁵ 28: Juegos electrónicos automáticos para casinos; máquinas de juegos de apuestas reconfigurables con software de juego operativo para las mismas vendidos como una unidad; máquinas independientes de videojuegos para juegos de apuestas; máquinas para juegos de apuestas.