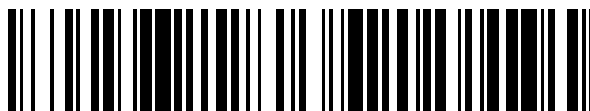


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **2 774 782**

51 Int. Cl.:

A63F 1/02 (2006.01)

A63F 1/04 (2006.01)

12

TRADUCCIÓN DE PATENTE EUROPEA

T3

86 Fecha de presentación y número de la solicitud internacional: **28.10.2014 PCT/US2014/062523**

87 Fecha y número de publicación internacional: **21.05.2015 WO15073200**

96 Fecha de presentación y número de la solicitud europea: **28.10.2014 E 14862241 (8)**

97 Fecha y número de publicación de la concesión europea: **04.12.2019 EP 3068257**

54 Título: **Diseño del lado trasero de la carta como una forma de evitar la clasificación de la carta**

30 Prioridad:

12.11.2013 US 201361902955 P
04.08.2014 US 201462032676 P

45 Fecha de publicación y mención en BOPI de la traducción de la patente:
22.07.2020

73 Titular/es:

THE UNITED STATES PLAYING CARD COMPANY
(100.0%)
300 Gap Way
Erlanger, KY 41018, US

72 Inventor/es:

JESSEN, KURT;
OLDENDICK, MATT;
MCCORMICK, CHRIS y
BOGARD, JOSH

74 Agente/Representante:

VEIGA SERRANO, Mikel

ES 2 774 782 T3

Aviso: En el plazo de nueve meses a contar desde la fecha de publicación en el Boletín Europeo de Patentes, de la mención de concesión de la patente europea, cualquier persona podrá oponerse ante la Oficina Europea de Patentes a la patente concedida. La oposición deberá formularse por escrito y estar motivada; sólo se considerará como formulada una vez que se haya realizado el pago de la tasa de oposición (art. 99.1 del Convenio sobre Concesión de Patentes Europeas).

DESCRIPCIÓN

Diseño del lado trasero de la carta como una forma de evitar la clasificación de la carta

5 Sector de la técnica

La presente invención se refiere a cartas de juego y, más específicamente a los diseños del lado trasero de la carta como una forma de evitar la clasificación de la carta.

10 Estado de la invención

Las cartas de juego son un elemento funcional esencial de muchos juegos de mesa de casino. Los casinos confían en los fabricantes de cartas para proporcionar productos libres de defectos y esperan que las cartas no se "marquen" de ninguna manera por defectos de impresión. Los diseños de la parte trasera de las cartas de juego son un elemento estético crítico del juego de mesa para el casino, ya que contienen patrones agradables y el logotipo del casino.

El proceso de fabricación de cartas tiene fuentes de variación en el aspecto final de la obra en la carta. Las principales fuentes de variaciones se producen durante la impresión y al cortar las formas de las cartas de juego. Estas variaciones pueden hacer que el diseño se sesgue con respecto a los bordes de la carta como un corte y en la industria a menudo se lo denomina "registro de corte". Cuando se producen estas variaciones y se usa un patrón regular para el diseño de lado trasero, las variaciones pueden ser obvias para el ojo humano.

Estas variaciones pueden usarse por jugadores sin escrúpulos y en combinación con el manejo de la carta por parte del crupier para clasificar las cartas por valor. Esto se conoce como clasificación de bordes. Por ejemplo, si todas las cartas de alto valor se rotan con respecto al resto del mazo, será obvio para los jugadores cuando vean el lado trasero de las cartas en juegos posteriores que una carta de alto valor está en juego antes de que se revele el rango y el palo (cara delantera). Los jugadores pueden usar esto para su ventaja al hacer sus apuestas, o cambiando sus apuestas en el medio del juego antes de que se expongan las caras delanteras de las cartas. Esto proporciona a los jugadores una ventaja injusta sobre las probabilidades normales del juego y puede conducir a pérdidas significativas en los ingresos del casino. Los documentos de patente relacionados con las cartas incluyen:
El documento JP-A-2007135622, que se refiere a un sistema de carta de regalo que usa un conjunto de cartas que incluye cartas.

El documento US-A-5887873, que se refiere a una única baraja de cartas de juego.

El documento US-B1-6659869, que refiere a una máquina de fabricación de cartas, una máquina expendedora de cartas, y sus métodos.

40 Objeto de la invención

La presente invención utiliza diseños de lado trasero de cartas de juego para disminuir la capacidad de realizar una clasificación de borde de carta en un juego de cartas. Cada una de las cartas de juego tiene un diseño de lado trasero compuesto por una pluralidad de elementos de diseño irregular. Los elementos de diseño irregular dan como resultado un patrón irregular a lo largo de los bordes de la carta de juego. Este diseño de lado trasero oculta las variaciones, haciendo que el patrón diferente en los cortes de los bordes sea difícil de detectar a simple vista.

El elemento de diseño irregular puede adoptar la forma de polígonos poco comunes con lados irregulares, donde se usan los polígonos poco comunes en un patrón de repetición. El uso de polígonos poco comunes, crea un patrón complejo que hace difícil discernir la diferencia de patrón a lo largo de los bordes de las cartas de juego. El uso de polígonos poco comunes con más de cinco lados sirve para que sea cada vez más difícil detectar elementos individuales del patrón repetitivo.

Además, el patrón de diseño repetitivo de los polígonos poco comunes puede sesgarse en un ángulo en relación con los bordes de la carta. El uso del ángulo sesgado evita sustancialmente la formación de un patrón de borde uniforme, lo que hace cada vez más difícil la detección de defectos de registro de corte a lo largo de los bordes con el ojo humano.

Descripción de las figuras

La figura 1 representa un diseño de lado trasero de carta de la técnica anterior que usa unos elementos de diseño geométrico regular;
la figura 2 representa una primera realización de un diseño de lado trasero de carta de juego que usa elementos de diseño geométrico irregular;
la figura 3 representa una segunda realización de un diseño de lado trasero de carta de juego que usa elementos de diseño geométrico irregular;

la figura 4 representa una tercera realización de un diseño de lado trasero de carta de juego que usa elementos de diseño geométrico irregular, incluye elementos de línea;

la figura 5 representa una vista en sección, en primer plano, de la realización de la figura 4;

la figura 6 representa el diseño de lado trasero de carta de juego de la figura 4 con un corte perfecto;

5 la figura 7 representa el diseño de lado trasero de carta de juego de la figura 4 con un primer corte imperfecto;

la figura 8 representa el diseño de lado trasero de carta de juego de la figura 4 con un segundo corte imperfecto;

la figura 9 representa una cuarta realización de un diseño de lado trasero de carta de juego que usa elementos de diseño geométrico irregular;

10 la figura 10 representa una quinta realización de un diseño de lado trasero de carta de juego que usa elementos de diseño geométrico irregular; y

la figura 11 representa una sexta realización de un diseño de lado trasero de carta de juego que usa elementos de diseño geométrico irregular.

Descripción detallada de la invención

15 Muchas cartas de juego se fabrican con un diseño de lado trasero que tienen patrones geométricos simétricos, repetibles, y fácilmente reconocibles. Durante el proceso de fabricación, tales diseños pueden ser susceptibles de problemas de registro de corte. Los problemas de registro de corte pueden surgir cuando los bordes de las cartas de juego muestran patrones diferentes, creando variaciones en el diseño a lo largo de los bordes de la carta de juego.

20 Haciendo referencia a la figura 1, se proporciona una carta de juego 10 de la técnica anterior. El diseño 12 trasero de la carta de juego 10 incluye un patrón geométrico simétrico, repetible fabricado de un elemento de diamante 14. Los bordes 16, 18, 20 y 22 de la carta de juego 10 incluyen diferentes elementos de patrón (variaciones). Un borde superior 16 de la carta de juego 10 incluye un patrón de diamante completo, un borde inferior 18 de la carta de juego 10 incluye un patrón de medio diamante, un primer borde lateral 20 de la carta de juego 10 incluye un patrón de medio diamante y un segundo borde lateral 22 de la carta de juego 10 incluye un patrón de diamante completo. Estas variaciones pueden usarse por jugadores sin escrúpulos y en combinación con el manejo de la carta por parte del crupier para clasificar las cartas por valor.

30 La presente invención utiliza un diseño de lado trasero de las cartas de juego compuesto por unos elementos de diseño irregular. Los elementos de diseño irregular enmascaran las variaciones, lo que hace que el patrón diferente en los cortes de borde sea difícil de detectar a simple vista.

35 Haciendo referencia a la figura 2, se proporciona una carta de juego 30 que tiene un diseño de lado trasero 32 compuesto por polígonos poco comunes 34 con lados irregulares, donde los polígonos poco comunes se usan en un patrón repetitivo. El uso de los polígonos poco comunes 34 crea un patrón complejo que hace difícil discernir la diferencia de patrón a lo largo de los bordes 36, 38, 40 y 42 de las cartas de juego. El uso de polígonos poco comunes 34 con más de cinco lados sirve para hacer cada vez más difícil detectar los elementos individuales del patrón repetitivo.

40 Además, el patrón de diseño repetitivo de los polígonos poco comunes 34 puede sesgarse en un ángulo específico α en relación con los bordes de carta 36, 38, 40, y 42. El uso del ángulo sesgado α evita sustancialmente la formación de un patrón de borde uniforme, lo que hace cada vez más difícil la detección de defectos de registro de corte a lo largo de los bordes 36, 38, 40 y 42 con el ojo humano.

45 Haciendo referencia a la figura 3, se proporciona otra realización de una carta de juego 50 que tiene un diseño de lado trasero 52 compuesto por polígonos poco comunes 54 con lados irregulares. Los polígonos poco comunes 54 se proporcionan aparentemente en un patrón aleatorio en el lado trasero de la carta de juego 50. El uso de los polígonos poco comunes 54 y el patrón aparentemente aleatorio crea un patrón complejo que hace difícil discernir la diferencia de patrón a lo largo de los bordes 56, 58, 60 y 62 de las cartas de juego.

50 Haciendo referencia a las figuras 4-5, se proporciona una carta de juego 70 que tiene un diseño de lado trasero 72 compuesto por un patrón geométrico simétrico, repetible. Sin embargo, también se contempla que el diseño de lado trasero pueda incluir unos polígonos poco comunes. El patrón de diseño se sesga en un ángulo específico α en relación con los bordes de carta 76, 78, 80 y 82, o se sesga de manera curvilínea. El elemento de línea 86 se proporciona adicionalmente a través del diseño de lado trasero 72, o bien entre los bordes laterales 80 y 82 o los bordes superior e inferior 76 y 78 de la carta de juego 70. Haciendo referencia a las figuras 6-8 se muestra que la carta de juego 70 muestra un registro de corte perfecto y más imperfecto. La figura 6 representa unas cartas de juego de corte perfecto 70', la figura 7 representa una carta de juego de corte imperfecto 70" que tiene un registro de corte de 0,12" (0,3048 cm), y la figura 8 representa una segunda carta de juego de corte imperfecto 70" que tiene un registro de corte de 0,24" (0,6096 cm). Como puede verse en la figura, es difícil discernir la diferencia de registro de corte a lo largo de los bordes de las cartas de juego 70', 70" y 70'''.

65 Haciendo referencia a la figura 9, en una realización adicional, se proporciona una carta de juego 90 que tiene un diseño de lado trasero 92 con patrones de repetición irregulares 94. Por ejemplo, los patrones de repetición irregulares 94 pueden tener la forma de un efecto de caleidoscopio. Los elementos de línea 96, sesgados

intencionalmente en relación con los bordes de cartas de juego 98, 100, 102 y 104, pueden incluirse adicionalmente para hacer cada vez más difícil la detección de defectos de registro de corte a lo largo de los bordes 98, 100, 102 y 104 con el ojo humano.

5 Haciendo referencia a la figura 10, en otra realización del patrón irregular, se proporciona una carta de juego 100 con un diseño de remolino 102.

Haciendo referencia a la figura 11, en otra realización del patrón irregular, se proporciona una carta de juego 120 con un diseño digital 122.

10 Se apreciará por los expertos en la materia que la presente invención no se limita a lo que se ha mostrado y descrito anteriormente de manera específica en el presente documento. Además, a menos que se haya mencionado anteriormente lo contrario, debería observarse que todos los dibujos adjuntos no están a escala. Es posible una variedad de modificaciones y variaciones a la luz de las enseñanzas anteriores sin alejarse del alcance de la
15 invención, que está limitada solo por las siguientes reivindicaciones.

REIVINDICACIONES

1. Una pluralidad de cartas de juego (30, 50, 70, 90, 100, 120), comprendiendo cada una:
un lado delantero y un lado trasero, incluyendo cada lado trasero respectivo un diseño de lado trasero (32, 52, 72, 92) que tiene una pluralidad de elementos de diseño de forma irregular que dan como resultado un patrón irregular a lo largo de los bordes de las cartas de juego, **caracterizada por que** los elementos de diseño de forma irregular están configurados para ocultar al ojo humano las variaciones en el patrón irregular en los bordes de la pluralidad de cartas de juego.
2. La pluralidad de cartas de juego (70, 90) como se expone en la reivindicación 1, en la que el diseño de lado trasero (72, 92) comprende además una pluralidad de elementos de línea (86, 96).
3. La pluralidad de cartas de juego (70) como se expone en la reivindicación 2, en la que la pluralidad de elementos de línea (86) son lineales o curvilíneos a través del lado trasero de las cartas de juego.
4. La pluralidad de cartas de juego (70) como se expone en la reivindicación 3, en la que la pluralidad de elementos de línea (86) están sesgados en un ángulo α con respecto a un borde lateral (76, 78, 80, 82) de una carta de juego respectiva.
5. La pluralidad de cartas de juego (30, 50, 70) como se expone en la reivindicación 1, en la que la pluralidad de elementos de diseño irregular son polígonos poco comunes (34, 54, 74) que tienen más de cinco lados.
6. La pluralidad de cartas de juego (30, 50, 70) como se expone en la reivindicación 5, en la que la pluralidad de elementos de diseño irregular se proporcionan en un patrón irregular.
7. La pluralidad de cartas de juego (30, 70) como se expone en la reivindicación 1, en la que los elementos de diseño irregular (32, 72) están sesgados en un ángulo α con respecto a un borde lateral de una carta de juego respectiva (36, 38, 40, 42, 76, 78, 80, 82).
8. La pluralidad de cartas de juego (90, 100, 120) como se expone en la reivindicación 1, en la que los elementos de diseño irregular se seleccionan de un grupo que consiste en un diseño de caleidoscopio (94), un diseño de remolino (102) y un diseño digital (122).
9. Un método para fabricar una pluralidad de cartas de juego (30, 50, 70, 90, 100, 120) para evitar la clasificación de borde de carta, que comprende:
proporcionar una pluralidad de cartas de juego, incluyendo cada una de las mismas un lado delantero y un lado trasero, y
colocar una pluralidad de elementos de diseño de forma irregular en el lado trasero de las cartas de juego respectivas, estando la pluralidad de elementos de diseño de forma irregular dispuesta para crear un patrón irregular (32, 52, 72, 92) a lo largo de una pluralidad de bordes laterales de las cartas de juego respectivas, y estando **caracterizado por que** los elementos de diseño de forma irregular están configurados para ocultar al ojo humano las variaciones en el patrón irregular en los bordes de la pluralidad de cartas de juego.
10. El método para fabricar una pluralidad de cartas de juego (70, 90) para evitar la clasificación de borde de carta como se expone en la reivindicación 9, que comprende además colocar una pluralidad de elementos de línea (86, 96) a través del lado trasero de las cartas de juego respectivas.
11. El método para fabricar una pluralidad de cartas de juego (70) para evitar la clasificación de borde de carta como se expone en la reivindicación 10, en el que la pluralidad de elementos de línea (86) son lineales o curvilíneos.
12. El método para fabricar una pluralidad de cartas de juego (70) para evitar la clasificación de borde de carta como se expone en la reivindicación 11, en el que la pluralidad de elementos de línea (86) están sesgados en un ángulo α con respecto al menos a un borde lateral de las cartas de juego respectivas.
13. El método para fabricar una pluralidad de cartas de juego (30, 70, 90) para evitar la clasificación de borde de carta como se expone en la reivindicación 9, en el que los elementos de diseño irregular están sesgados en un ángulo α con respecto al menos a uno de los bordes laterales (36, 76, 98) de las cartas de juego respectivas.

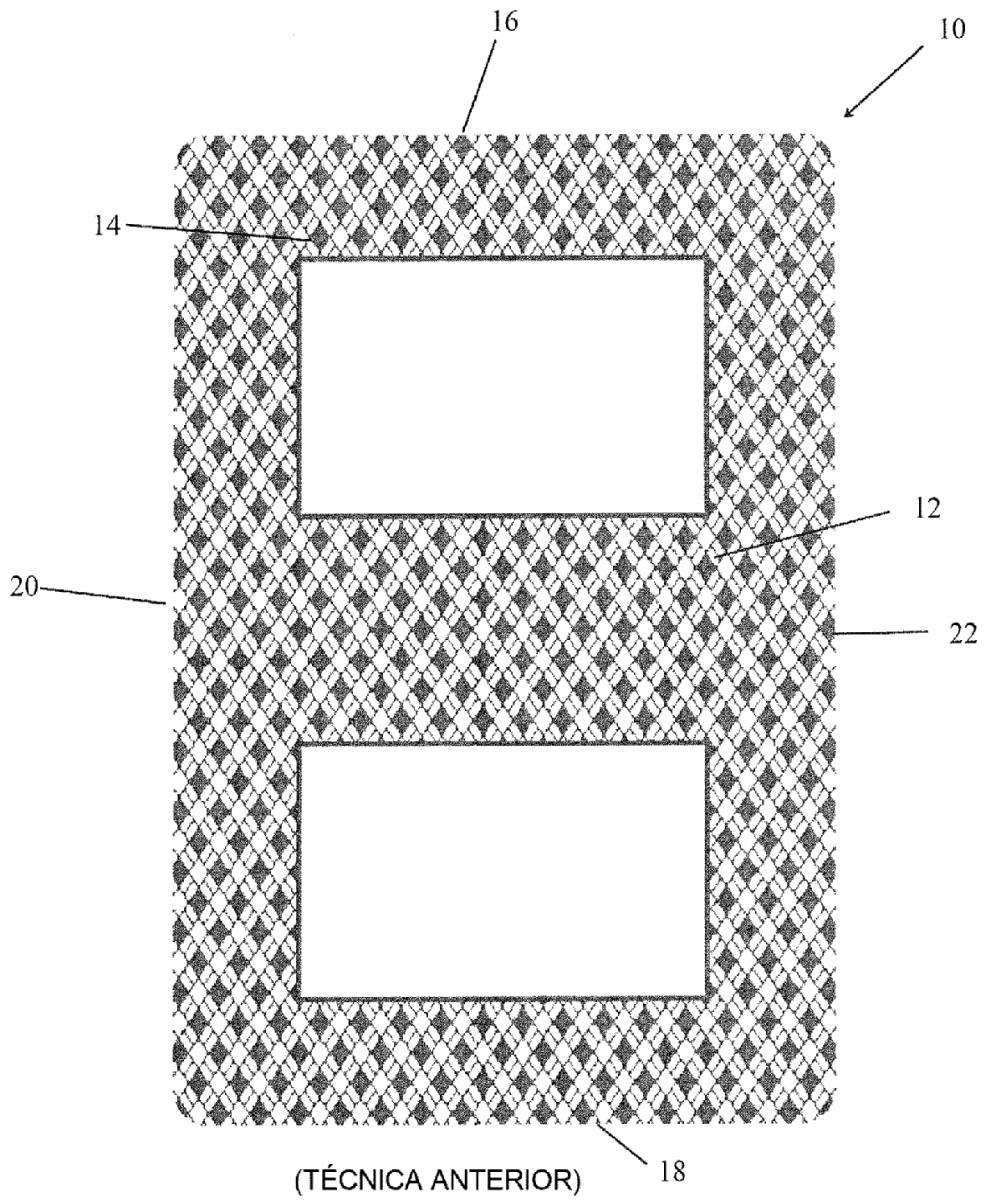


FIG. 1

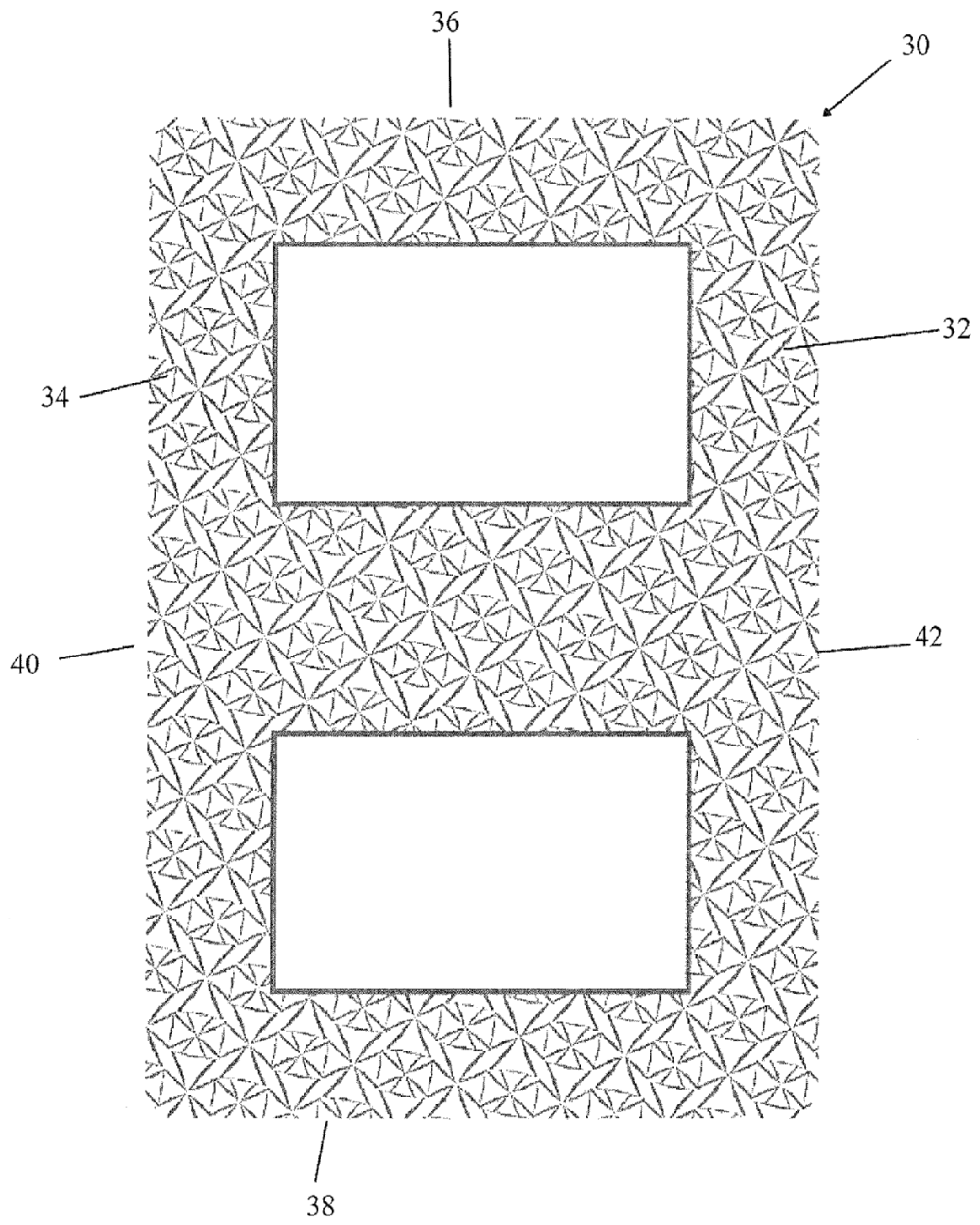


FIG. 2

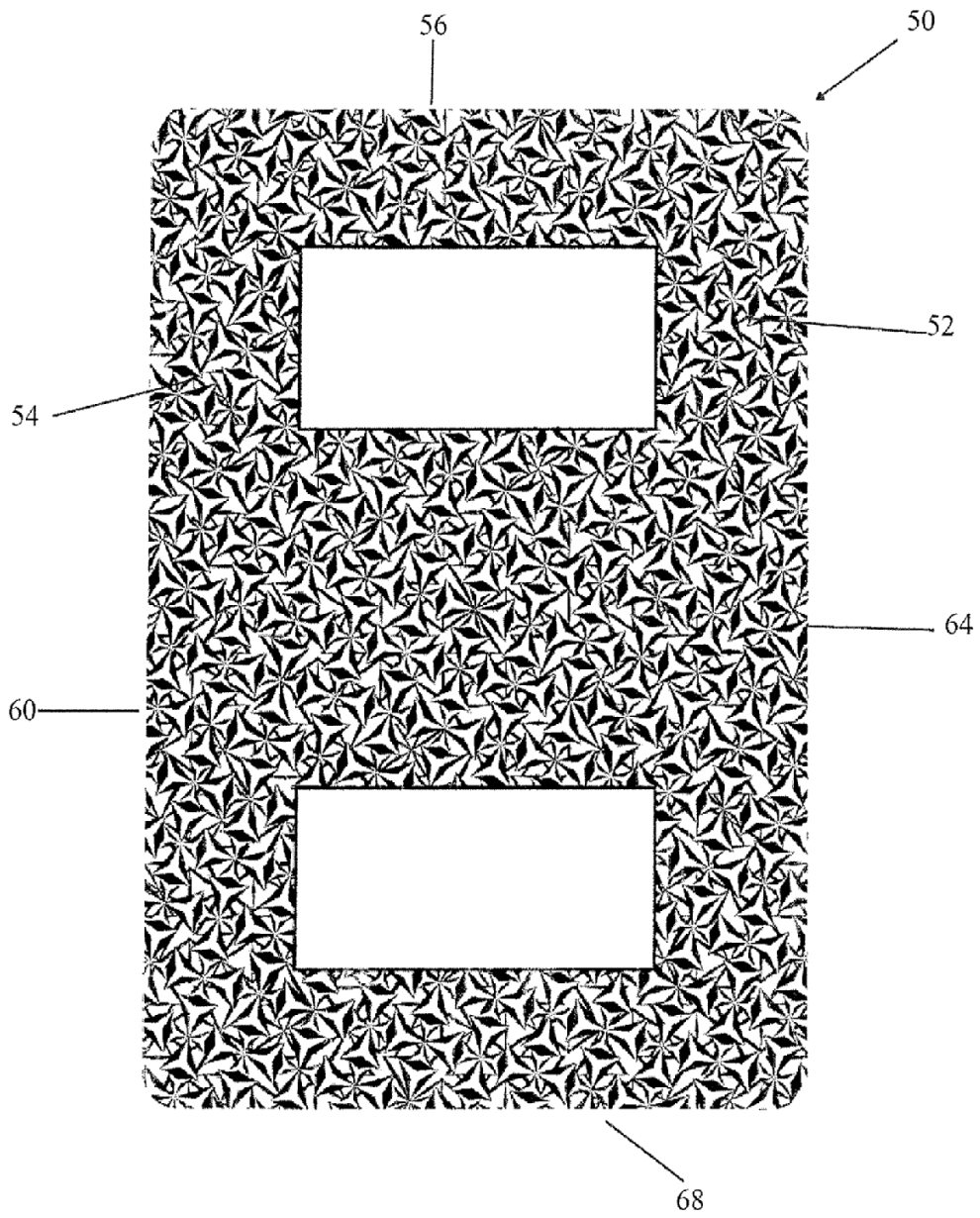


FIG.3

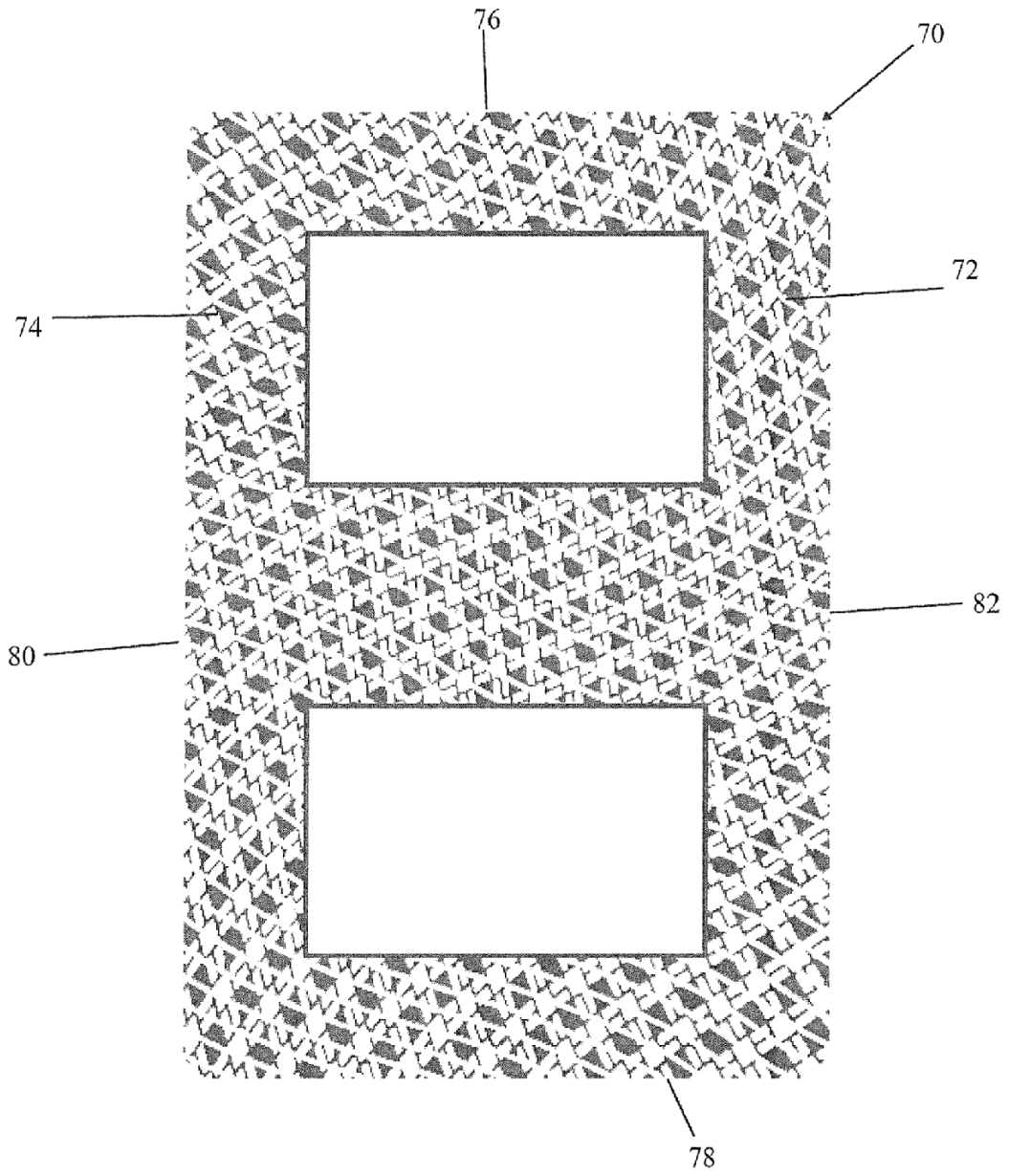


FIG. 4

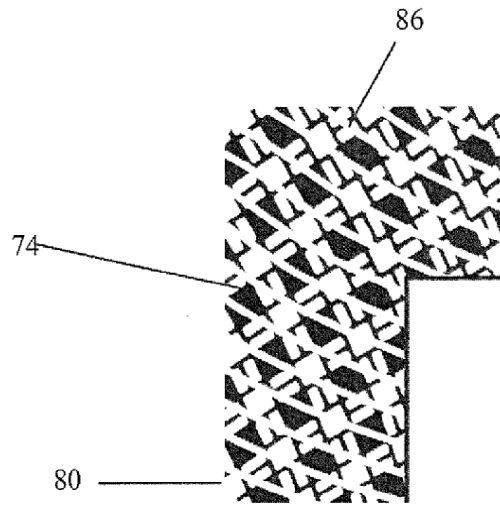


FIG. 5

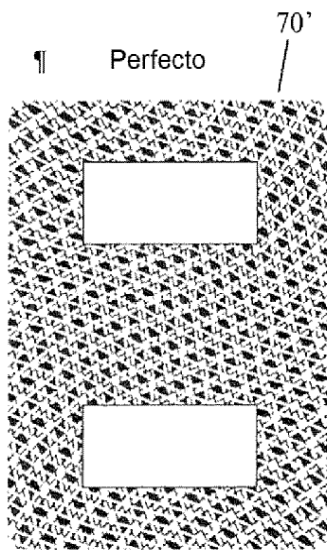


FIG. 6

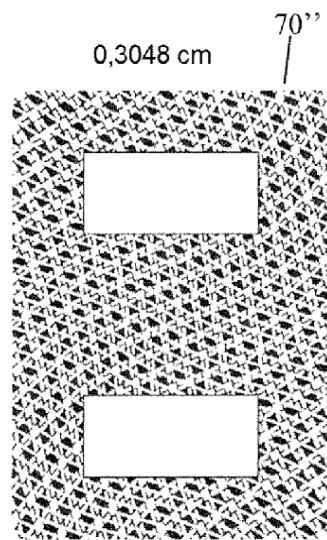


FIG. 7

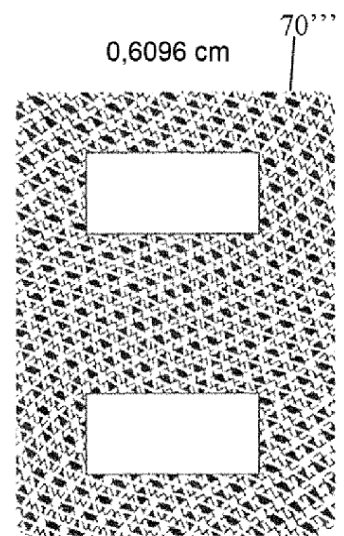


FIG. 8

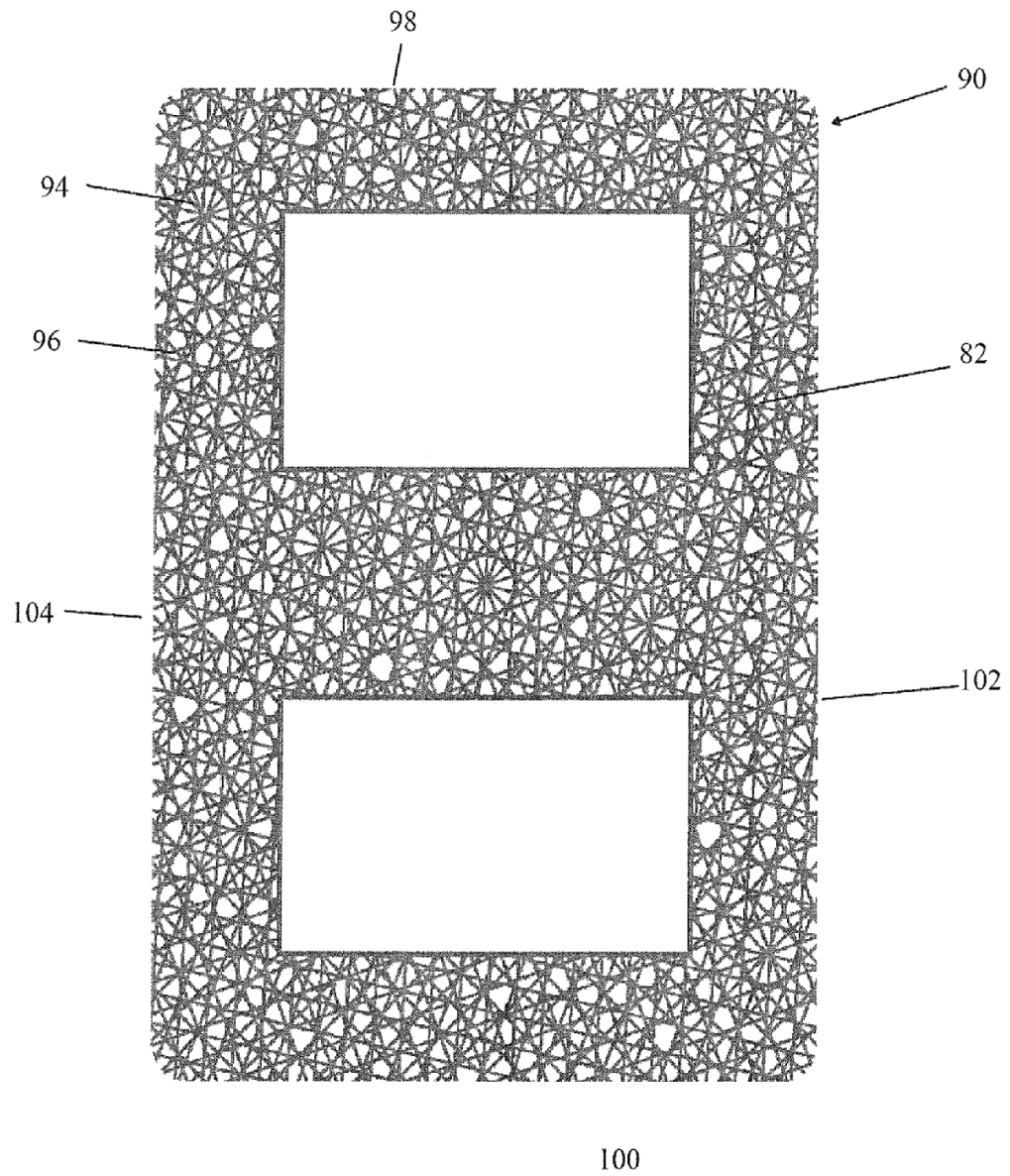


FIG. 9

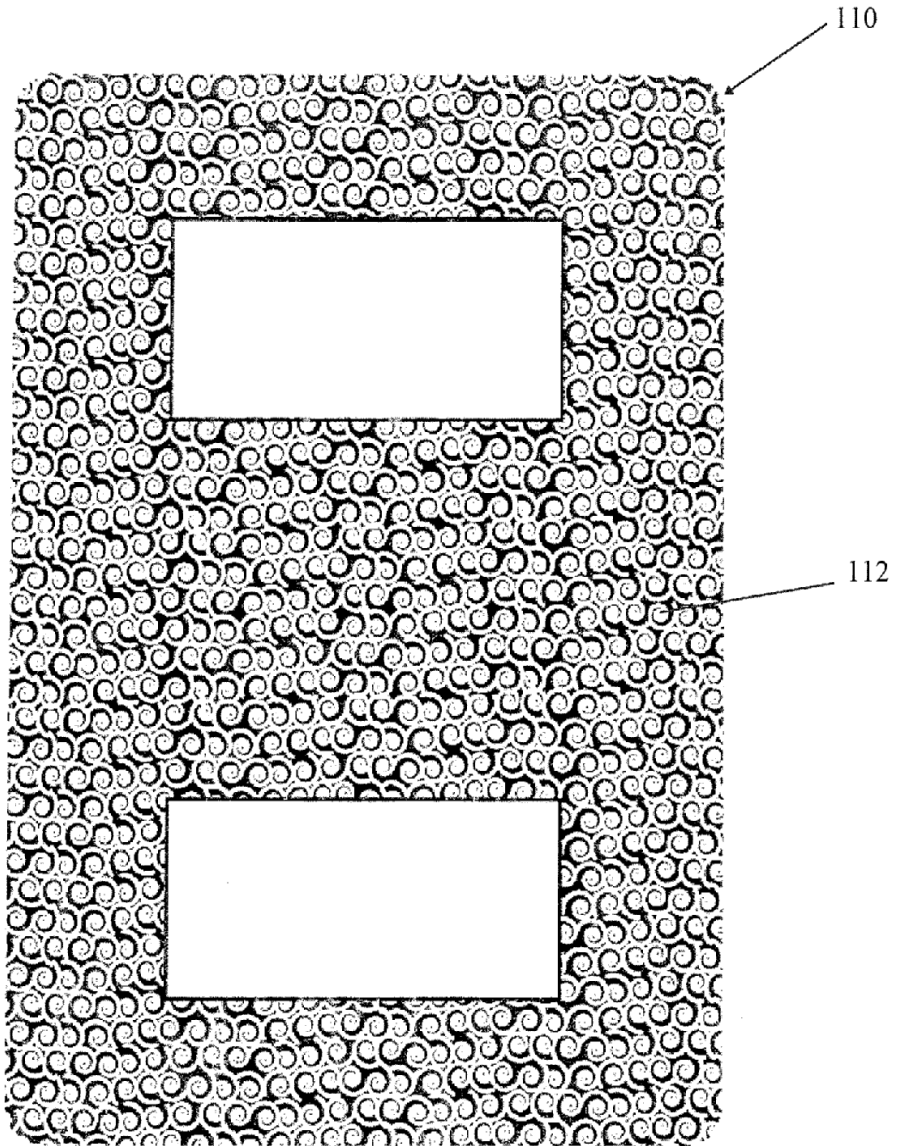


FIG. 10

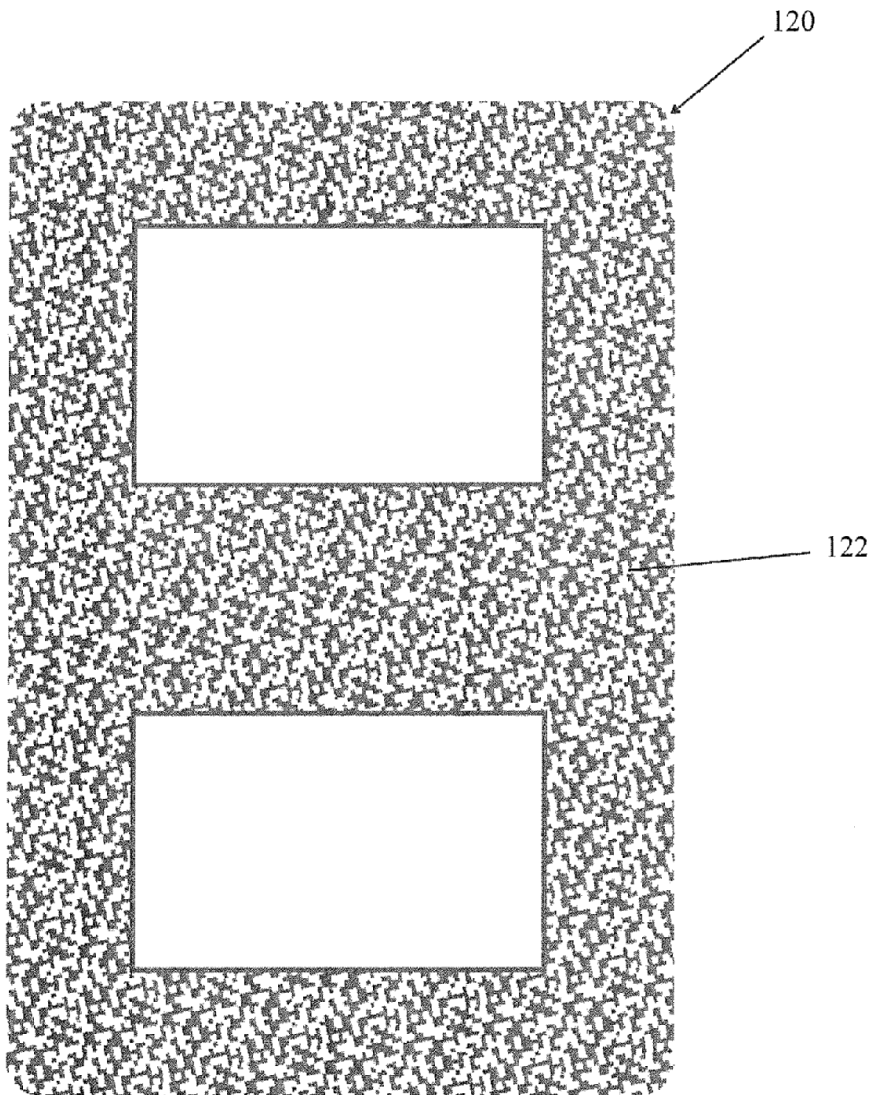


FIG. 11