

BUNDESPATENTGERICHT

20 W (pat) 10/00

(Aktenzeichen)

Verkündet am
22. Januar 2001

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

betreffend das Patent 42 33 980

...

...

hat der 20. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 22. Januar 2001 durch den Vorsitzenden Richter Dr. Anders sowie die Richter Dipl.-Ing. Obermayer, Dr. Hartung und Dr. van Raden

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

Gründe

I.

Das Patent 42 33 980 wurde widerrufen, weil der Gegenstand des erteilten Anspruchs 4 gegenüber

(1) WO 92/14 983 A1

nicht neu sei.

Die Beschwerdeführerin stellt den Antrag,

den angefochtenen Beschluß aufzuheben und das Patent aufrechtzuerhalten in der erteilten Fassung,

hilfsweise das Patent aufrechtzuerhalten mit der Maßgabe, daß Anspruch 4 wie folgt lautet:

"Wurfspielgerät zur Durchführung des Verfahrens nach einem der Ansprüche 1 bis 3.",

weiter hilfsweise,

das Patent aufrechtzuerhalten mit den Ansprüchen 1 bis 3 erteilter Fassung.

Die Beschwerdegegnerin beantragt,

die Beschwerde zurückzuweisen.

Der Anspruch 1 lautet, sämtlichen Anträgen zugrunde liegend, wie folgt:

"Verfahren zum Betreiben eines Wurfspielgerätes, insbesondere eines Elektronikdarts, **dadurch gekennzeichnet**, daß vor dem Start des Spielablaufes für wenigstens einen Spieler personenbezogene Handicapdaten eingelesen werden, die auf einem personenbezogenen Datenträger gespeichert sind, und entsprechend den vom Datenträger eingegebenen Handicapdaten die Spielbedingungen berechnet und festgelegt werden."

In der mündlichen Verhandlung hat außer (1) noch folgende Literaturstelle eine Rolle gespielt

(2) "Royal Darts", "Installation and Operation Manual" der Firma Valley Recreation Products, Inc. 1991.

II.

Der Gegenstand des Patents ist nach den §§ 1 und 4 PatG nicht patentfähig.

Der allen Anträgen des Beschwerdeführers gemeinsame Anspruch 1 ist nicht rechtsbeständig, sein Gegenstand einem Techniker, der Verfahren zum Betreiben elektronischer Spielgeräte entwickelt, durch (1) und (2) nahegelegt.

Ein Verfahren zum Betreiben eines Wurfspielgerätes 50 ist ihm aus (1) bekannt. Auf einem personenbezogenen Datenträger, der Spielerkarte 60, sind personenbezogene Daten gespeichert (S 8 Z 33 bis S 9 Z 3, Anspruch 12 S 21 Z 5 bis 9), die über einen Leser 45 eingegeben und an eine zentrale Kontrolleinrichtung CCD 10 gelangen, wodurch die einzelnen Spieler für einen Wettkampf eingeschrieben werden.

Personenbezogene Daten sind dabei solche, die den betreffenden Spieler kennzeichnen und des weiteren zusätzliche Informationen, wie verfügbares Spielguthaben, Spielbeschränkungen oder Spieleinstellung und Spielerstand enthalten.

Wenn auch die Beschreibung (S 8 Z 33 bis S 9 Z 8) davon spricht, daß diese Informationen während des Spiels zu dem Wurfspiel übertragen werden, so kann diese Aussage zumindest nicht für diejenigen Daten gelten, die den Spieler kennzeichnen. Sie müssen bereits vor dem Start des Spielablaufs eingelesen worden sein. Denn bei einem Wurfspielwettkampf bildet der Computer der CCD 10 zuerst paarweise Mannschaften, wozu aber alle Spieler eingeschrieben sein, maW ihre kennzeichnenden Daten dem Computer vorliegen müssen (S 9 Z 9 bis S 10 Z 16).

Streng genommen müssen aber auch die übrigen auf der Spielerkarte 60 gespeicherten personenbezogenen Daten dem Computer vor dem Start des Spielbeginns bekannt sein. Denn erst nachdem die teilnehmenden Spieler ihre Spielerkarte in das Wurfspiel eingegeben haben, zeigt jedes der Wurfspielgeräte 50 die Namen der Spieler, die laufenden Punktzahlen der Spieler und Informationen an, die die Spieler unterrichten: Erst dann auf das Spiel konzentrieren sich die Spieler und werfen ihre Pfeile (S 11 Z 6 bis 12).

Es liegt nahe, bei einem Gruppenspiel wie dem Wurfspiel für die paarweise Mannschaftsbildung und demnach für das Festlegen der Spielbedingungen als personenbezogene Daten auch sogenannte Handicapdaten einfließen zu lassen. Denn bei einem Wurfspiel ist an einem möglichst fairen Spielablauf gelegen, wozu es bekannt ist, die jeweilige Geschicklichkeit des Spielers - sein Handicap - zu berücksichtigen ((2) S 4, 14).

Da der Fachmann die Mannschaftseinteilung nach der jeweiligen Spielstärke der einzelnen Spieler nach Möglichkeit automatisieren will, so speichert er diese Handicapdaten auf der Spielerkarte und läßt den Computer der CCD 10 aus ihnen die festzulegenden Spielbedingungen errechnen.

Dr. Anders

Obermayer

Dr. Hartung

Dr. van Raden

Hu