



# BUNDESPATENTGERICHT

20 W (pat) 29/17

---

(Aktenzeichen)

Verkündet am  
27. November 2019

...

## BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

### betreffend die Patentanmeldung 10 2004 052 399.1

hat der 20. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 27. November 2019 unter Mitwirkung des Vorsitzenden Richters Dipl.-Ing. Musiol, der Richterin Dorn sowie der Richter Dipl.-Geophys. Dr. Wollny und Dipl.-Phys. Bieringer

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

## **Gründe**

### **I.**

Das Deutsche Patent- und Markenamt – Prüfungsstelle für IPC-Klasse G 07 F – hat die am 28. Oktober 2004 eingereichte Patentanmeldung 10 2004 052 399.1 mit der Bezeichnung „Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes“ mit Beschluss vom 13. Oktober 2017 zurückgewiesen. Der Zurückweisung lagen die Patentansprüche 1 bis 9 vom 14. Juni 2017 zugrunde. Zur Begründung hat die Prüfungsstelle ausgeführt, dass der Gegenstand des Patentanspruchs 1 ausgehend von der Druckschrift DE 44 26 655 A1 (D4) nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit beruhe.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die am 14. November 2017 eingelegte Beschwerde der Anmelderin.

Aus dem Prüfungsverfahren sind folgende Druckschriften aktenkundig:

D1 - DE 44 11 836 A1

D2 - DE 199 40 508 A1

D3 - DE 199 47 171 A1

D4 - DE 44 26 655 A1

Mit Schreiben vom 15.11.2019 hat der Senat ferner die Druckschrift

D5 - DE 43 16 652 C2

in das Verfahren eingeführt.

Der Bevollmächtigte der Anmelderin und Beschwerdeführerin beantragt,

den Beschluss der Prüfungsstelle für Klasse G 07 F des Deutschen Patent- und Markenamts vom 13. Oktober 2017 aufzuheben und das nachgesuchte Patent auf der Grundlage folgender Unterlagen zu erteilen:

**Patentansprüche:**

Patentansprüche 1 bis 9 vom 14. Juni 2017, beim DPMA eingegangen am 16. Juni 2017

**Beschreibung:**

Beschreibungsseiten 4 bis 8 vom 14. Juni 2017, beim DPMA eingegangen am 16. Juni 2017

**Zeichnungen:**

(einzige) Figur vom Anmeldetag (28.10.2004)

Hilfsantrag:

Patentansprüche 1 bis 7, dem BPatG in der mündlichen Verhandlung als Hilfsantrag I überreicht

Beschreibungsseiten 4 bis 10, dem BPatG in der mündlichen Verhandlung zum Hilfsantrag I überreicht

Zeichnung wie Hauptantrag.

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag lautet wie folgt:

1. Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes, welches zumindest eine zentrale Steuereinheit, Mittel zur Spielergebnisanzeige, Mittel zur Spielablaufsteuerung und Mittel zur Entgegennahme und Prüfung von Spieleinsatz ergebenden Mitteln aufweist, deren Wert in einem Guthabenspeicher gespeichert und über zugeordnete Anzeigen angezeigt wird, wobei die zentrale Steuereinheit (2) in einem ersten Schritt den Guthabenspeicher (4) auf Vorliegen eines, für eine vorgegebene Anzahl von Spielen ausreichenden Guthabens prüft, in einem zweiten Schritt bei Erreichen oder Unterschreiten des im Guthabenspeicher (4) verfügbaren Betrages als Spieleinsatz für diese vorgegebene Anzahl von Spielen den automatischen Start nachfolgender Spiele unterbricht und in einem dritten Schritt die weiteren Spiele dieser vorgegebenen Anzahl nur nach Betätigung einer der Steuertasten (6, 7) durch den Spieler gestartet werden.

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag lautet wie folgt:

1. Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes, welches zumindest eine zentrale Steuereinheit, Mittel zur Spielergebnisanzeige, Mittel zur Spielablaufsteuerung und Mittel zur Entgegennahme und Prüfung von Spieleinsatz ergebenden Mitteln aufweist, deren Wert in einem Guthabenspeicher gespeichert und über zugeordnete Anzeigen angezeigt wird, wobei die zentrale Steuereinheit (2)
  - in einem ersten Schritt den Guthabenspeicher (4) auf Vorliegen eines, für eine *spielergesteuert* vorgegebene Anzahl von Spielen ausreichenden Guthabens prüft,
  - in einem zweiten Schritt bei Erreichen oder Unterschreiten des im Guthabenspeicher (4) verfügbaren Betrages als Spieleinsatz für diese *spielergesteuert* vorgegebene Anzahl von Spielen den automatischen Start nachfolgender Spiele unterbricht und
  - in einem dritten Schritt die weiteren Spiele dieser *spielergesteuert* vorgegebenen Anzahl nur nach Betätigung einer der Steuertasten (6, 7) durch den Spieler gestartet werden.

Wegen weiterer Einzelheiten und des Wortlauts der jeweiligen abhängigen Unteransprüche gemäß Haupt- und Hilfsantrag wird auf die Akte verwiesen.

## II.

Die zulässige Beschwerde der Anmelderin hat in der Sache keinen Erfolg, da der jeweilige Gegenstand des Patentanspruchs 1 sowohl in der Fassung gemäß

Hauptantrag als auch in der Fassung gemäß Hilfsantrag nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit beruht (§ 1 Abs. 1, § 4 PatG).

1. Die Patentanmeldung betrifft ausweislich der Bezeichnung ein Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes. Das Geld- oder Unterhaltungsspielgerät weise zumindest eine zentrale Steuereinheit, Mittel zur Spielergebnisanzeige, Mittel zur Spielablaufsteuerung und Mittel zur Entgegennahme und Prüfung von Spieleinsatz ergebenden Mitteln auf, deren Wert in einem Guthabenspeicher gespeichert und über zugeordnete Anzeigen angezeigt werde (1. Beschreibungsseite mit Seitennummer 4, 1. Abs.). Der grundsätzliche Aufbau und die Funktionsweise derartiger Spielgeräte sei bereits seit langem bekannt (S. 4, 2. Abs.).

Es sei Aufgabe, den Spielverlauf an einem solchen Spielgerät abwechslungsreicher und interessanter zu gestalten. Gleichzeitig solle dem Spieler zusätzlich die Möglichkeit einer verstärkten Einflussnahme auf das Spielgeschehen bzw. den Spielverlauf gegeben werden (vgl. S. 4, 3. Abs.)

2. Als zuständigen Fachmann sieht der Senat einen Diplom-Ingenieur der Elektrotechnik, der über mehrjährige Berufserfahrung auf dem Gebiet der Entwicklung von Spielautomaten verfügt. Er arbeitet mit einem Entwickler für Spielideen – einem Spieldesigner, welcher die Gestaltung der Spielregeln unter Berücksichtigung der gesetzlichen und betriebswirtschaftlichen Parameter ausführt – zusammen oder folgt zumindest dessen Vorgaben zur Gestaltung der Spiele.

3. Der geltende Patentanspruch 1 gemäß **Hauptantrag** lässt sich wie folgt gliedern:

- M1** Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes, welches zumindest
  - M1.1** eine zentrale Steuereinheit,
  - M1.2** Mittel zur Spielergebnisanzeige,
  - M1.3** Mittel zur Spielablaufsteuerung und
  - M1.4** Mittel zur Entgegennahme und Prüfung von Spieleinsatz ergebenden Mitteln aufweist,
    - M1.4.1** deren Wert in einem Guthabenspeicher gespeichert und über zugeordnete Anzeigen angezeigt wird, wobei
- M2** die zentrale Steuereinheit (2) in
  - M2.1** einem ersten Schritt den Guthabenspeicher (4) auf Vorliegen eines, für eine vorgegebene Anzahl von Spielen ausreichenden Guthabens prüft,
  - M2.2** in einem zweiten Schritt bei Erreichen oder Unterschreiten des im Guthabenspeicher (4) verfügbaren Betrages als Spieleinsatz für diese vorgegebene Anzahl von Spielen den automatischen Start nachfolgender Spiele unterbricht und
  - M2.3** in einem dritten Schritt die weiteren Spiele dieser vorgegebenen Anzahl nur nach Betätigung einer der Steuertasten (6, 7) durch den Spieler gestartet werden.

4. Der Fachmann versteht den Gegenstand des Patentanspruchs 1 als ein Verfahren zum Steuern eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes, das die Komponenten gemäß den Merkmalen M1.1 bis M1.4 aufweist, d.h. eine zentrale Steuereinheit, Mittel zur Spielergebnisanzeige, zur Spielablaufsteuerung und zur Entgegennahme sowie Prüfung von Spieleinsatz, worunter der Fachmann Geld oder auch Spieltoken bzw. Vergleichbares versteht. Gemäß Merkmal 1.4.1 wird der Wert des Spieleinsatzes gespeichert (in einem Guthabenspeicher, der nicht näher

spezifiziert ist) und angezeigt. Die Merkmale M1 bis M1.4.1 bilden den Obergriff des ursprünglich eingereichten Patentanspruchs 1 und umfasst das, was ein Fachmann unter einem gattungsgemäßen Geld- oder Unterhaltungsspielgerät versteht.

Das beanspruchte Verfahren besteht aus drei Schritten, von denen zwei unmittelbar von der zentralen Steuereinheit erledigt werden. Gemäß einem ersten Schritt (Merkmal M2.1) prüft die Steuereinheit, ob genug Guthaben für eine vorgesehene Anzahl von Spielen im Guthabenspeicher vorliegt. Die beanspruchte Anzahl der Spiele kann gleich 1 sein (vgl. ursprünglichen PA 2), was bedeutet, dass in diesem Fall geprüft wird, ob für das nächste Spiel ausreichend Guthaben vorhanden ist. Die Anzahl kann aber auch von 1 verschieden voreingestellt oder zufällig sein (vgl. ursprüngliche Unteransprüche und ursprüngliche Beschreibung S. 6, 3. Abs.). Gemäß Merkmal M2.2 wird das automatische Starten von weiteren Spielen unterbrochen für den Fall, dass das Guthaben nicht ausreicht (beansprucht ist das Erreichen – durch Abbau von Guthaben, da der Fachmann davon ausgeht, dass der Guthabenspeicher dekrementiert wird – oder Unterschreiten einer Guthabenschwelle). Damit wird der automatische Start des nächsten Spiels – unabhängig davon wie groß die beanspruchte vorgegebene Anzahl sein sollte – untersagt. Das Merkmal M2.3 besagt, dass weitere Spiele nur noch manuell gestartet werden können. Soweit damit die Möglichkeit des automatischen Starts genommen ist, folgt dies für den Fachmann bereits aus Merkmal M2.2. Soweit das manuelle Betätigen einer Steuertaste durch den Spieler beansprucht ist, handelt es sich dabei nicht um einen Verfahrensschritt, der in der Steuereinheit abläuft.

**5.** Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 gemäß Hauptantrag beruht ausgehend von der Druckschrift D5 nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).



Die Lehre der Druckschrift D5 betrifft gemäß Bezeichnung zwar eine Anordnung zur Steuerung von Geldspielgeräten (vgl. D5, Titel; Anspruch 1), offenbart jedoch auch ein Verfahren zur Steuerung der Anordnung (D5, Abs. [0010] ff.), insbesondere sind als den Gewinnwert und/oder die Gewinnhäufigkeit verändernde Ereignisse die Über- oder Unterschreitung vorgegebener Zählerstände von Gewinn-, Guthaben- und/oder Sonderspielspeichern vorgesehen, wobei die zentrale Steuereinheit überprüft, ob einer oder mehrere dieser Speicher den jeweils vorgegebenen Schwellwert über- bzw. unterschritten haben (vgl. D5, Abs. [0011]). Die D5 offenbart ein Verfahrensschema, bei dem zunächst eine Abfrage auf das Vorhandensein eines ausreichenden Guthabens erfolgt (vgl. D5, Abs. [0028]).

Mit den Worten des Patentanspruchs 1 vermittelt die Druckschrift D5 dem Fachmann folgende Verfahrensschritte:

Merkmal 1: *Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes, welches zumindest*

Vgl. D5, Abs. [0028] i.V.m. dem Geldspielgerät 1 (Abs. [0025] ff.)

Merkmal 1.1: *eine zentrale Steuereinheit,*

Vgl. D5, Anspruch 1: „... zentrale Steuereinheit (12) ...“; vgl. auch Abs. [0031]

Merkmal 1.2: *Mittel zur Spielergebnisanzeige,*

Vgl. D5, Anspruch 1: „... Anzeigevorrichtungen (3) ...“ und „...Spielsymbole (4...)“ i.V.m Fig. 1

Merkmal 1.3: *Mittel zur Spielablaufsteuerung und*

Vgl. D5, Abs. [0025]: „... ein Steuertastenfeld 9 zur Spielablaufsteuerung ... “

Merkmal 1.4: *Mittel zur Entgegennahme und Prüfung von Spieleinsatz ergebenden Mitteln aufweist,*

Das gattungsgemäße Geldspielgerät der D5 weist sowohl einen Einwurf als auch einen Münzprüfer und einen Scheinprüfer auf (vgl. D5, Abs. [0002]); vgl. auch Fig. 1, Bezugszeichen 2, i.V.m. Abs. [0025])

Merkmal 1.4.1: *deren Wert in einem Guthabenspeicher gespeichert und über zugeordnete Anzeigen angezeigt wird, wobei*

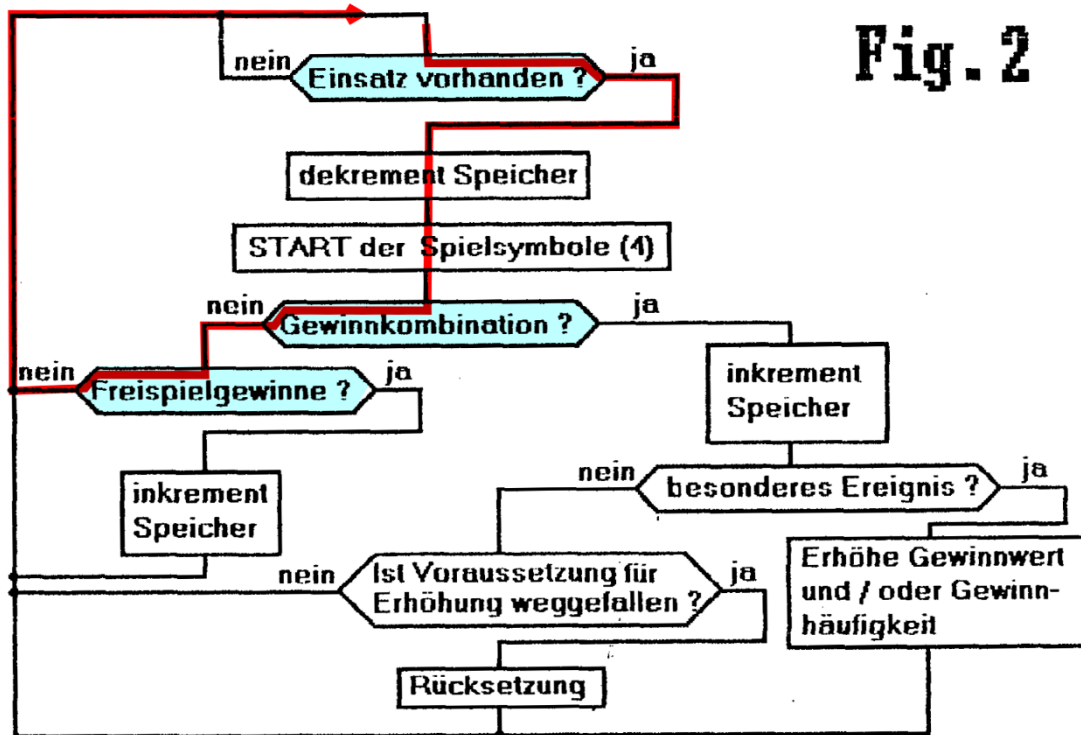
Vgl. D5, Abs. [0002], 2. Satz: „Hierbei werden der Wert der eingeworfenen Münzen und der eingegebenen Geldscheine in einem Guthabenspeicher gespeichert und nach Start eines Spieles um den Einsatzbetrag reduziert auf einer zugeordneten Anzeigeeinheit dargestellt.“ Vgl. auch D5, Fig. 1, Bezugszeichen 3, i.V.m. Abs. [0025]

Merkmal 2: *die zentrale Steuereinheit in*

Vgl. D5, Anspruch 1: „... zentrale Steuereinheit (12) ...“

Merkmal 2.1: *inem ersten Schritt den Guthabenspeicher auf Vorliegen eines, für eine vorgegebene Anzahl von Spielen ausreichenden Guthabens prüft,*

Gemäß D5, Fig. 2 mit Beschreibung wird geprüft, ob ein ausreichendes Guthaben vorhanden ist (vgl. D5, Abs. [0028]: „Hierbei erfolgt zunächst eine Abfrage auf das Vorhandensein eines ausreichenden Guthabens.“). Diese Prüfung erfolgt auch bei automatisch ablaufenden Serienspielen (vgl. D5, Fig. 2, Mitte: „Gewinnkombination?“ → „nein“ → „Freispielgewinne?“ → „nein“, danach beginnt das Verfahren von neuem am Beginn (Fig. 2, oben Mitte) → „Einsatz vorhanden?“). Eine Spielerinteraktion ist nicht vorgesehen, der Ablauf wird also automatisch wiederholt. Der beschriebene Pfad ist diesseits hervorgehoben:



Für die unter den Wortlaut des Patentanspruchs 1 fallende Anzahl der Spiele = 1 (s.o. unter Ziff. 4) ist das Merkmal unmittelbar aus der D5 bekannt.

Merkmal 2.2: *in einem zweiten Schritt bei Erreichen oder Unterschreiten des im Guthabenspeicher verfügbaren Betrages als Spieleinsatz für diese vorgegebene Anzahl von Spielen den automatischen Start nachfolgender Spiele unterbricht und* Das beanspruchte Unterbrechen des automatischen Starts sieht auch die Lehre der D5 vor, denn dort wird kein Spiel begonnen, wenn nicht genügend Guthaben vorhanden ist (vgl. D5, Fig. 2, Abfrage „Einsatz vorhanden?“ → „nein“).

Die Lehre gemäß D5 sieht zudem vor, durch die zentrale Steuereinheit das Unterschreiten des Guthabenspeichers zu überprüfen (vgl. D5, Abs. [0011]).

Merkmal 2.3: *in einem dritten Schritt die weiteren Spiele dieser vorgegebenen Anzahl nur nach Betätigung einer der Steuertasten durch den Spieler gestartet werden.*

Die Druckschrift D5 offenbart nicht, weitere Spiele durch den Spieler starten zu lassen, indem eine Steuertaste betätigt wird.

Das Verfahren gemäß Patentanspruch 1 unterscheidet sich somit nur durch das Merkmal M2.3 von dem Stand der Technik gemäß Druckschrift D5.

Vor dem Hintergrund der Auslegung des Senats zum Merkmal M2.3 (s.o. unter Ziff. 4), wonach das Betätigen der Taste kein Verfahrensmerkmal, das in der Steuereinheit abläuft, bildet, ist dieses als Betätigen einer Taste durch einen Spieler zum Start eines Spieles zu verstehen. Es ist dem Fachmann jedoch klar, dass auch nach der Lehre der D5 bei nicht ausreichendem Spieleinsatz eine Aktion des Spielers erfolgen muss, denn sonst führte der in Fig. 2 oben schematisch dargestellte Ablauf zu einer Endlosschleife, die das Spielgerät blockieren würde. Zumindest muss der Fachmann die Möglichkeiten vorsehen, dass der Spieler einen neuen Spieleinsatz bereitstellen kann oder durch Betätigung der Geld-Rückgabetaste (vgl. D5, Abs. [0030]) seinen (nicht ausreichenden) Resteinsatz zurückbekommt. Die D5 lehrt den Fachmann jedoch gerade zusätzlich, dass ereignisabhängig als Anreiz zum Weiterspielen eine Veränderung der Auszahlquote vorgesehen werden kann (vgl. dort Abs. [0007]) und dass dieses Ereignis in der Unterschreitung eines Guthabenstandes liegen kann. Dem Spieler im Falle eines für ein „Normalspiel“ nicht mehr ausreichenden Guthabens (neben den oben genannten Möglichkeiten der Nachzahlung bzw. Restwertauszahlung) ein verbilligtes Spiel mit niedrigerer Auszahlquote anzubieten, ist dem Fachmann somit durch die D5 nahegelegt. Für diese Auswahl die in der Druckschrift D5 angesprochenen Tasten des Steuerfeldes 9 zur Spielablaufsteuerung (vgl. D5, Fig. 1) zu verwenden, ist für den Fachmann ein Mittel der Wahl und somit ebenfalls naheliegend. Eine erfinderische Tätigkeit kann das nicht begründen.

**6.** Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 gemäß Hilfsantrag beruht nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).

Der Patentanspruch 1 des Hilfsantrags lässt sich wie folgt gliedern (Änderungen gegenüber dem Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag sind durch Unterstreichen hervorgehoben):

- M1** Verfahren zur Steuerung eines Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes, welches zumindest
  - M1.1** eine zentrale Steuereinheit,
  - M1.2** Mittel zur Spielergebnisanzeige,
  - M1.3** Mittel zur Spielablaufsteuerung und
  - M1.4** Mittel zur Entgegennahme und Prüfung von Spieleinsatz ergebenden Mitteln aufweist,
    - M1.4.1** deren Wert in einem Guthabenspeicher gespeichert und über zugeordnete Anzeigen angezeigt wird, wobei
- M2** die zentrale Steuereinheit (2) in
  - M2.1<sub>Hi</sub>** einem ersten Schritt den Guthabenspeicher (4) auf Vorliegen eines, für eine spielergesteuert vorgegebene Anzahl von Spielen ausreichenden Guthabens prüft,
  - M2.2<sub>Hi</sub>** in einem zweiten Schritt bei Erreichen oder Unterschreiten des im Guthabenspeicher (4) verfügbaren Betrages als Spieleinsatz für diese spielergesteuert vorgegebene Anzahl von Spielen den automatischen Start nachfolgender Spiele unterbricht und
  - M2.3<sub>Hi</sub>** in einem dritten Schritt die weiteren Spiele dieser spielergesteuert vorgegebenen Anzahl nur nach Betätigung einer der Steuertasten (6, 7) durch den Spieler gestartet werden.

Gegenüber dem Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag ist die vorgegebene Anzahl von Spielen gemäß den Merkmalen M2.1<sub>Hi</sub>, M2.2<sub>Hi</sub> und M2.3<sub>Hi</sub> nun spielergesteuert.

Soweit der Bevollmächtigte der Beschwerdeführerin vorgetragen hat, dass der Spieler sich für die Anzahl der Spiele, die er spielen möchte, entscheiden müsse, lässt sich der Anspruchswortlaut zur Überzeugung des Senats nicht darauf beschränken. Da in der ursprünglichen Beschreibung lediglich offenbart ist, dass die vorgegebene Anzahl von Spielen durch den Spieler einstellbar oder wählbar sein soll (vgl. Ursprungsunterlagen, S. 5, Z. 6 – 8, S. 6, Z. 25 – 29, und Patentanspruch 3) und für den Fachmann aus der Ursprungsoffenbarung auch keine konkretere Ausführungsform entnehmbar ist, wie der Spieler eine Anzahl eingeben könnte, versteht der Fachmann unter „spielergesteuert“ auch, den Spieler lediglich zu beteiligen, beispielsweise durch Betätigung einer der Steuertasten, um damit eine vorgegebene Anzahl von Spielen zu akzeptieren (vgl. Ursprungsunterlagen, S. 6, Z. 21 – 23).

Aber selbst für den Fall, dass dem Spieler mehrere Anzahlen von Spielen angeboten würden und er eine dieser Anzahlen (z.B. per Tastenbetätigung) auswählen könnte, würde hiermit nur ein jeweils anderer Schwellwert für die Prüfung des notwendigen Einsatzes i.S.d. Lehre der D5 (vgl. dort Fig. 2 oben) vorgegeben, was kein technisches Merkmal des Verfahrensablaufs betrifft und zudem fachmännisches Handeln darstellt. Denn der Fachmann entnimmt bereits der Lehre der Druckschrift D5, den Spieler am Spielverlauf zu beteiligen (vgl. D5, Abs. [0025]), und verwendet dazu in naheliegender Weise die angesprochenen Tasten des Steuerfeldes 9 zur Spielablaufsteuerung (vgl. D5, Fig. 1). Auch mit dem Fachwissen über gattungsgemäße Geld- und Unterhaltungsspielgeräte, das in der Druckschrift D2 dokumentiert ist, ist eine Nachstart-Taste 7 bekannt, die dem Spieler das Starten eines Umlaufkörpers gestattet, um ihm den Eindruck zu vermitteln, das Spielgeschehen beeinflussen zu können (vgl. D2, Sp. 5, Z. 6ff., i.V.m. Fig. 1). Eine Spielerbeteiligung per Auswahl eines Schwellwertes kann eine erfinderische Tätigkeit vorliegend zur Überzeugung des Senats nicht begründen.

Der Vortrag des Bevollmächtigten der Beschwerdeführerin, dass es Teil der erfindungsgemäßen Aufgabe sei, den automatischen Ablauf zu reduzieren, rechtfertigt

keine abweichende Beurteilung. Denn die Druckschrift D2 offenbart – aus den selben Gründen – ein spielergesteuertes Starten von Umlauflaukörpern (s.o.).

7. Nachdem sich der jeweils geltende Patentanspruch 1 sowohl gemäß Haupt- als auch gemäß Hilfsantrag als nicht patentfähig erweist, kann die beantragte Patenterteilung nicht erfolgen. Mit dem jeweiligen Patentanspruch 1 fallen auch alle anderen Ansprüche. Aus der Fassung der Anträge und dem zu ihrer Begründung Vorgebrachten ergeben sich keine Zweifel an dem prozessualen Begehren der Anmelderin, ein Patent ausschließlich in einer der beantragten Fassungen zu erhalten (vgl. auch BGH, Beschluss vom 27.02.2008 – X ZB 10/07, GRUR-RR 2008, 456 Rn. 22 m. w. N. – Installiereinrichtung).

#### **Rechtsmittelbelehrung**

Gegen diesen Beschluss steht jedem am Beschwerdeverfahren Beteiligten, der durch diesen Beschluss beschwert ist, die Rechtsbeschwerde zu (§ 99 Abs. 2, § 100 Abs. 1, § 101 Abs. 1 PatG). Da der Senat in seinem Beschluss die Rechtsbeschwerde nicht zugelassen hat, ist sie nur statthaft, wenn gerügt wird, dass

1. das beschließende Gericht nicht vorschriftsmäßig besetzt war,
  2. bei dem Beschluss ein Richter mitgewirkt hat, der von der Ausübung des Richteramtes kraft Gesetzes ausgeschlossen oder wegen Besorgnis der Befangenheit mit Erfolg abgelehnt war,
  3. einem Beteiligten das rechtliche Gehör versagt war,
  4. ein Beteiligter im Verfahren nicht nach Vorschrift des Gesetzes vertreten war, sofern er nicht der Führung des Verfahrens ausdrücklich oder stillschweigend zugestimmt hat,
  5. der Beschluss aufgrund einer mündlichen Verhandlung ergangen ist, bei der die Vorschriften über die Öffentlichkeit des Verfahrens verletzt worden sind, oder
  6. der Beschluss nicht mit Gründen versehen ist
- (§ 100 Abs. 3 PatG).

Die Rechtsbeschwerde ist innerhalb eines Monats nach Zustellung dieses Beschlusses durch einen beim Bundesgerichtshof zugelassenen Rechtsanwalt schriftlich beim Bundesgerichtshof, Herrenstraße 45 a, 76133 Karlsruhe, einzureichen (§ 102 Abs.1, Abs. 5 Satz 1 PatG). Die Frist ist nur gewahrt, wenn die Rechtsbeschwerde vor Fristablauf beim Bundesgerichtshof eingeht.

Sie kann auch als elektronisches Dokument durch Übertragung in die elektronische Poststelle des Bundesgerichtshofs eingelegt werden (§ 125a Abs.3 Nr. 1 PatG i. V. m. § 1 und § 2, Anlage (zu § 1) Nr. 6 der Verordnung über den elektronischen Rechtsverkehr beim Bundesgerichtshof und Bundespatentgericht (BGH/BPatGERVV)). Das elektronische Dokument ist mit einer qualifizierten oder fortgeschrittenen elektronischen Signatur nach § 2 Abs. 2a Nr. 1 oder Nr. 2 BGH/BPatGERVV zu versehen. Die elektronische Poststelle ist über die auf der Internetseite des Bundesgerichtshofs [www.bundesgerichtshof.de/erv.html](http://www.bundesgerichtshof.de/erv.html) bezeichneten Kommunikationswege erreichbar (§ 2 Abs. 1 Satz 2 BGH/BPatGERVV). Dort sind auch die Einzelheiten zu den Betriebsvoraussetzungen bekanntgegeben (§ 3 BGH/BPatGERVV).

RiBPatG Bieringer  
ist quarantäne-  
bedingt gehindert,  
seine Unterschrift  
beizufügen

Musiol

Dorn

Wollny

Musiol

Fi