



BUNDESPATENTGERICHT

20 W (pat) 9/15

Verkündet am
22. Januar 2018

(Aktenzeichen)

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

betreffend die Patentanmeldung 10 2005 025 110.2

...

hat der 20. Senat (Technischer Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 22. Januar 2018 unter Mitwirkung des Vorsitzenden Richters Dipl.-Ing. Musiol, der Richterin Dorn sowie der Richter Dipl.-Ing. Albertshofer und Dipl.-Phys. Bieringer

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

Gründe

I.

Das Deutsche Patent- und Markenamt – Prüfungsstelle für die IPC-Klasse G 07 F – hat die am 1. Juni 2005 eingereichte Patentanmeldung mit der Bezeichnung „Verfahren zur Spielablaufsteuerung bei Spielautomaten“ mit am Ende der Anhörung vom 25. November 2014 verkündetem Beschluss zurückgewiesen. Der Zurückweisung lagen die Patentansprüche 1 bis 3 vom 28. November 2013 zugrunde. Zur Begründung hat die Prüfungsstelle ausgeführt, dass der Gegenstand des Patentanspruchs 1 dem Fachmann aus den Druckschriften DE 101 49 222 A1 (D1) und DE 38 44 815 C2 (D2) nahe gelegt sei.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die am 7. Januar 2015 eingelegte Beschwerde der Anmelderin.

Der Senat hat die Anmelderin und Beschwerdeführerin im Vorfeld der mündlichen Verhandlung mit Schreiben vom 15. Januar 2018 darauf hingewiesen, dass die als D9 neu in das Verfahren eingeführte Druckschrift DE 100 00 599 A1 einer Patentfähigkeit der Anmeldung entgegenstehen könnte.

Der Bevollmächtigte der Anmelderin beantragt,

den Beschluss der Prüfungsstelle für Klasse G 07 F des Deutschen Patent- und Markenamts vom 25. November 2014 aufzuheben und das nachgesuchte Patent wie folgt zu erteilen:

Patentansprüche:

Patentansprüche 1 bis 3 vom 28. November 2013, beim DPMA eingegangen am 30. November 2013

Beschreibung:

Beschreibungsseiten 2 bis 6 vom 28. November 2013, beim DPMA eingegangen am 30. November 2013, mit der Maßgabe, dass auf Seite 6, Zeile 16, das Wort "Primärspiele" durch "Sekundärspiele" ersetzt wird

Zeichnungen:

einziges Figur vom 28. November 2013, beim DPMA eingegangen am 30. November 2013

Hilfsantrag:

Patentansprüche 1 bis 3 vom 24. März 2015, beim BPatG eingegangen am 25. März 2015

Beschreibung und Zeichnung wie Hauptantrag.

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag lautet:

Verfahren zur Spielablaufsteuerung bei Spielautomaten, welche zumindest eine zentrale Steuereinheit, Vorrichtungen zur Annahme, Prüfung, Speicherung und Ausgabe von Zahlungsmitteln, einen Guthabenspeicher mit zugeordneter Anzeige für geldwerte Guthaben und mindestens einem Punktespeicher mit zugeordneter Anzeige aufweisen, wobei nach Eingabe von Zahlungsmitteln als Spieleinsatz deren festgestellter Wert über die zentrale Steuereinheit zunächst dem Guthabenspeicher zugeführt und auf der zugeordneten Anzeige angezeigt wird,

dadurch gekennzeichnet,

dass unter Abbuchung eines Spieleinsatzes vom geldwerten Guthabenspeicher (4) mindestens ein Primärspiel gestartet wird, in dessen Ergebnis ausschließlich Punkte gewonnen werden können, welche dem Punktespeicher (5) zugeführt werden, wobei das Primärspiel ohne Darstellung des Spielverlaufs auf zufallsgesteuerten Symbolträgern (6) oder ähnlichen Anzeigen abläuft.

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag lautet:

Verfahren zur Spielablaufsteuerung bei Spielautomaten, welche zumindest eine zentrale Steuereinheit, Vorrichtungen zur Annahme, Prüfung, Speicherung und Ausgabe von Zahlungsmitteln, einen Guthabenspeicher mit zugeordneter Anzeige für geldwerte Guthaben und mindestens einem Punktespeicher mit zugeordneter Anzeige aufweisen, wobei nach Eingabe von Zahlungsmitteln als Spieleinsatz deren festgestellter Wert über die zentrale Steuereinheit zunächst dem Guthabenspeicher zugeführt und auf der zugeordneten Anzeige angezeigt wird,

dadurch gekennzeichnet,

dass unter Abbuchung eines Spieleinsatzes vom geldwerten Guthabenspeicher (4) mindestens ein Primärspiel gestartet wird, in dessen Ergebnis ausschließlich Punkte gewonnen werden können, welche dem Punktespeicher (5) zugeführt werden, wobei das Primärspiel ohne Darstellung des Spielverlaufs auf zufallsgesteuerten Symbolträgern (6) oder ähnlichen Anzeigen abläuft und

dass nachfolgend Sekundärspiele durchgeführt werden, die ausschließlich mit Punkteinsatz und Punktegewinn unter Darstellung des Spielverlaufs über die zufallsgesteuerten Symbolträger (6) ablaufen.

Wegen weiterer Einzelheiten und des Wortlauts der Unteransprüche wird auf die Akte verwiesen.

II.

Die zulässige Beschwerde hat in der Sache keinen Erfolg, da der Gegenstand des Patentanspruchs 1 in der Fassung des Hauptantrags nicht neu ist (§ 1 Abs. 1, § 3 PatG) und in der hilfsweise beantragten Fassung auf keiner erfinderischen Tätigkeit beruht (§ 1 Abs. 1, § 4 PatG).

1. Der Anmeldegegenstand betrifft gemäß der Beschreibung ein Verfahren zur Spielablaufsteuerung bei Spielautomaten. Infolge [gesetzlicher] Vorgaben sei bei gattungsgemäßen Spielautomaten nach dem in der Beschreibungseinleitung genannten Stand der Technik gemäß DE 10 2004 063 254 A1 (D7) für die Spieldauer eines Einzelspiels, dessen Spielergebnis dem Zufall unterliege, eine Mindestzeit von zwölf Sekunden und für die Summe der Gewinne mindestens 60% der Spieleinsätze festgelegt. Nachteilig sei, dass der allgemeine Spielverlauf eintönig und uninteressant für Spieler werde. Auch bei den weiteren aus dem Stand der Technik bekannten Spielgeräten sei nachteilig, dass das Spielinteresse wegen fehlender Gewinnmöglichkeiten oder träger Regelmechanismen schnell nachlasse.

Als Aufgabe nennt die Anmeldung, ein Verfahren zur Steuerung eines Spielautomaten vorzuschlagen, mittels welchem die Einhaltung geforderter Parameter eines solchen Spielautomaten während eines Primärspiels gewährleistet werde und bei dem im Rahmen eines Sekundärspiels eine schnellere Spielfolge mit wählbaren Spieleinsätzen und somit ein höhere Spielfreude realisiert werden könne (vgl. ursprüngliche Beschreibung S. 5, Z. 11 ff.).

Zur Lösung dieser Aufgabe wird ein Verfahren vorgeschlagen, bei dem unter Abbuchung eines Spieleinsatzes vom geldwerten Guthabenspeicher mindestens ein Primärspiel gestartet wird, in dessen Ergebnis ausschließlich Punkte gewonnen werden können, welche dem Punktespeicher zugeführt werden (vgl. ursprüngliche Beschreibung S. 5, Z. 20 ff).

Der geltende Patentanspruch 1 gemäß Hauptantrag lässt sich in folgende Merkmale gliedern:

- M1** Verfahren zur Spielablaufsteuerung bei Spielautomaten, welche
 - M1.1** zumindest eine zentrale Steuereinheit,
 - M1.2** Vorrichtungen zur Annahme, Prüfung, Speicherung und Ausgabe von Zahlungsmitteln,
 - M1.3** einen Guthabenspeicher mit zugeordneter Anzeige für geldwerte Guthaben und
 - M1.4** mindestens eine(m) Punktespeicher mit zugeordneter Anzeige aufweisen, wobei
- M2** nach Eingabe von Zahlungsmitteln als Spieleinsatz deren festgestellter Wert über die zentrale Steuereinheit zunächst dem Guthabenspeicher zugeführt und auf der zugeordneten Anzeige angezeigt wird,

dadurch gekennzeichnet, dass

- M3** unter Abbuchung eines Spieleinsatzes vom geldwerten Guthabenspeicher (4) mindestens ein Primärspiel gestartet wird, in dessen Ergebnis ausschließlich Punkte gewonnen werden können, welche dem Punktespeicher (5) zugeführt werden, wobei
- M4** das Primärspiel ohne Darstellung des Spielverlaufs auf zufallsgesteuerten Symbolträgern (6) oder ähnlichen Anzeigen abläuft.

2. Als 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, dem Spieldesigner, welcher die Gestaltung der Spielregeln unter Berücksichtigung der gesetzlichen und betriebswirtschaftlichen Parameter ausführt, zusammen oder folgt zumindest seinen Vorgaben zur Gestaltung der Spiele.

3. Das beanspruchte Verfahren betrifft einen Spielablauf bei Spielautomaten mit den Vorrichtungsmerkmalen M1.1 bis M1.4 und der Erfassung von Zahlungsmitteln und deren Anzeige (Merkmal M2), was insbesondere auch übliche Geldspielautomaten umfasst. Unter Abbuchung vom geldwerten Guthabenspeicher soll ein Primärspiel gestartet werden (Merkmal M3), dessen Spielverlauf nicht dargestellt wird (Merkmal M4). Das Ergebnis des Primärspiels sollen ausschließlich Punktgewinne sein, die einem Punktespeicher zugeführt werden.

Die Bedeutung der in einem Patentanspruch verwendeten Begriffe ist durch Auslegung des Patentanspruchs zu ermitteln, die nach ständiger Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs stets geboten ist und auch dann nicht unterbleiben darf, wenn der Wortlaut des Patentanspruchs eindeutig zu sein scheint (BGH, Urteil vom 12.05.2015 – X ZR 43/13 – Rotorelemente, Rdn. 16 m. w. N). Vor diesem Hintergrund ist der Wortsinn des Begriffs „Primärspiel“ aus Sicht des Fachmanns zu ermitteln. Gemäß der auf Seite 7, Zeilen 15 bis 18, der ursprünglichen Beschreibung gegebenen Definition des Primärspiels soll dabei mit einer Wahrscheinlichkeit kleiner gleich 1 ein vorhandener Geldeinsatz des Spielers in Punkte umgewandelt

werden. Für die damit umfasste Wahrscheinlichkeit von 1 ist die Umwandlung des Geldeinsatzes (nicht des ganzen Guthabenspeichers, sondern des geldwerten Einsatzes für das Spiel) deterministisch und vollständig. Nach fachmännischem Verständnis betrifft dies den Ablauf eines Einzelspiels bzw. eine Folge von Einzelspielen.

Diese Umwandlung von geldwertem Guthaben in Spielpunkte ist aus Sicht des Senats eine Spielidee. Zweck dieser Umwandlung ist es, die Spielgestaltung eines (mit Patentanspruch 1 in der Fassung gemäß Hauptantrag nicht beanspruchten) Sekundärspiels von den Vorgaben der Spielverordnung (SpielV) zu entkoppeln (vgl. auch Unteranspruch 7 der ursprünglich eingereichten Anmeldeunterlagen: „ohne Einschränkungen durchführbar“, gemeint sind Einschränkungen durch die SpielV).

4. Der Gegenstand des Patentanspruchs 1 gemäß Hauptantrag ist gegenüber der Lehre der Druckschrift DE 100 00 599 A1 (D9) nicht neu (§ 3 PatG).

Die Druckschrift D9 betrifft ein Verfahren zum Betreiben eines geld- und/oder tokenbetätigten Unterhaltungsgerätes, vgl. Titel. Gemäß der Druckschrift D9 wird das durch Münzen, Token oder eine Benutzer-Identitätskarte zugeführte geldwerte Guthaben in Punkte umgewandelt. Die Punkte werden eingesetzt, um mit einem Joystick eine auf einem Display dargestellte Spielfigur durch dargestellte Hindernisse zu führen, wobei die Spielfigur abhängig vom Geschick des Spielers Lebensenergie gewinnen oder verlieren kann, was sich in einer Vermehrung bzw. Verringerung von Punkten niederschlägt. Der Spielverlauf enthält zufallsgesteuerte Komponenten, die eine Veränderung der Lebensenergie der Spielfigur bewirken.

Im Einzelnen ist mit dem Wortlaut des Patentanspruchs 1 aus der Druckschrift D9 folgendes bekannt:

- M1** *Verfahren zur Spielablaufsteuerung bei Spielautomaten, welche*
vgl. D9, Titel und Sp. 1, Z. 3-6: „Verfahren zum Betreiben eines geld- und/oder tokenbetätigten Unterhaltungsgerätes“;
- M1.1** *zumindest eine zentrale Steuereinheit*
vgl. D9, Sp. 5, Z. 26: „Rechnereinheit“ und Z. 34/35: „Rechnereinheit des Unterhaltungsgerätes“;
- M1.2** *Vorrichtungen zur Annahme, Prüfung, Speicherung und Ausgabe von Zahlungsmitteln*
vgl. D9, Sp. 5, Z. 9-12: „...ein Münzeinwurfschlitz 5, ein Tokeneinwurfschlitz 6, ein Geldschein-Eingabeschlitz 7 und ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz 8 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung“ sowie Sp. 5, Z. 16, „Ausgabeschale 11“. Der Fachmann liest mit, dass eine Prüfung der Zahlungsmittel bei der genannten Geldverarbeitungseinrichtung im Unterhaltungsspielgerät der Druckschrift D9 selbstverständlich vorgesehen sein muss. Zumindest ist diese erforderlich, um den Wert der eingeworfenen Münzen zu erfassen. Eine Speicherung der eingeworfenen Zahlungsmittel ist ebenso selbstverständlich wie notwendig. Anderenfalls würden die in den Einwurfschlitz eingeworfenen Zahlungsmittel unmittelbar wieder ausgegeben, was nicht im Interesse des Betreibers/Automatenaufstellers liegen dürfte;
- M1.3** *einen Guthabenspeicher mit zugeordneter Anzeige für geldwerte Guthaben und*
vgl. D9, Sp. 5, Z. 15: „Guthabenanzeige 10“, Fig. 1, Bezugszeichen 10;
- M1.4** *mindestens einem Punktespeicher mit zugeordneter Anzeige aufweisen, wobei*
vgl. D9, Sp. 5, Z. 17-19: „Punktanzeige 12“; Fig. 1, Bezugszeichen 12;

M2 *nach Eingabe von Zahlungsmitteln als Spieleinsatz deren festgestellter Wert über die zentrale Steuereinheit zunächst dem Guthabenspeicher zugeführt und auf der zugeordneten Anzeige angezeigt wird, vgl. D9, Sp. 5, Z. 23-28: „Bei Spielbeginn wirft der Spieler z. B. eine bestimmte Anzahl von Münzen oder Token in den Münzeinwurf Schlitz 5 bzw. in den Tokeneinwurf Schlitz 6, wodurch die Software der Rechereinheit des Unterhaltungsgerätes 1 gestartet wird. Das Spielguthaben in Münzen oder Token wird in der Guthabenanzeige 10 angezeigt.“;*

dadurch gekennzeichnet, dass

M3 *unter Abbuchung eines Spieleinsatzes vom geldwerten Guthabenspeicher (4) mindestens ein Primärspiel gestartet wird, in dessen Ergebnis ausschließlich Punkte gewonnen werden können, welche dem Punktespeicher (5) zugeführt werden, wobei gemäß D9, Sp. 3, Z. 25 ff. wird der in der Guthabenanzeige 10 dargestellte Geldwert in Punkte umgewandelt, die in der Punkteanzeige 12 angezeigt werden;*

M4 *das Primärspiel ohne Darstellung des Spielverlaufs auf zufallsgesteuerten Symbolträgern (6) oder ähnlichen Anzeigen abläuft.*
der Verlauf der Umwandlung (dort mit Wahrscheinlichkeit 1) von geldwerten Guthaben in Punkte wird auch bei der Druckschrift D9 nicht angezeigt, vielmehr wird nur das Ergebnis (d. h. des Primärspiels i. S. des Patentanspruchs 1) in der Punkteanzeige angezeigt.

Somit sind sämtliche Merkmale des Patentanspruchs 1 aus der Druckschrift D9 bekannt. Das beanspruchte Verfahren gemäß Hauptantrag ist daher nicht neu.

5. Zum Hilfsantrag

Der Patentanspruch 1 in der Fassung nach Hilfsantrag beruht nicht auf einer erfinderischen Tätigkeit (§ 4 PatG).

Gegenüber dem Hauptantrag weist der Patentanspruch 1 gemäß Hilfsantrag das weitere, nach dem Merkmal **M4** angefügte Merkmal **M5_{H1}** auf:

M5_{H1} und dass nachfolgend Sekundärspiele durchgeführt werden, die ausschließlich mit Punkteinsatz und Punktegewinn unter Darstellung des Spielverlaufs über die zufallsgesteuerten Symbolträger (6) ablaufen.

Das Merkmal M5_{H1} betrifft das Sekundärspiel, das nach fachmännischem Verständnis ein Gewinnspiel ist,

- bei dem Punkte eingesetzt und gewonnen werden können,
- bei dem ausschließlich Punkte (d. h. nicht auch Münzen oder Token) eingesetzt werden können
- und der Spielverlauf durch zufallsgesteuerte Symbolträger dargestellt wird.

Bei dem in der Druckschrift D9 offenbarten Sekundärspiel bewegt der Spieler durch Software gesteuert eine Spielfigur durch einen Parcours aus Hindernissen, wobei Spielfigur und Hindernisse auf der Anzeige des Spielautomaten dargestellt sind. Er kann dabei Punkte sammeln (oder verlieren), was dem Merkmal M5_{H1} teilweise entspricht. Weiter wird gemäß der Druckschrift D9 der Spielfigur Lebensenergie entzogen, indem sie von Gegnern, fallenden Gegenständen oder Blitzen bedroht wird (vgl. D9, Sp. 2, Z. 19 ff.); dies erfolgt zufallsgesteuert (vgl. D9, Sp. 2, Z. 21: „zufällig“), was dem letzten Teil des Merkmals M5_{H1} entspricht.

Das Verfahren des Patentanspruchs 1 gemäß Hilfsantrag unterscheidet sich von dem der Druckschrift D9 dadurch, dass gemäß Letzterer nicht ausschließlich Punkte, sondern auch Münzen oder Token eingesetzt werden können, um die Lebensenergie im Sekundärspiel zu erhöhen (vgl. D9, Sp. 2; Z. 29 ff.).

Mit der Aufgabe betraut, gesetzliche Vorgaben einzuhalten und zugleich eine schnellere Spielfolge mit wählbaren Spieleinsätzen und somit ein höhere Spiel Freude zu gewährleisten, musste der Fachmann ausgehend von der Druckschrift D9 auch vorsehen, dass ausschließlich Punkte für den Spielverlauf des Sekundärspiels eingesetzt werden können. Denn der Zweck der dem technischen Handeln vorgelagerten Spielidee (siehe oben unter Ziff. 3) ist es, die Spielgestaltung eines Sekundärspiels von den Vorgaben der SpielV zu entkoppeln. So war es für den Fachmann naheliegend, während des Sekundärspiels keine weitere Münzzufuhr oder -auszahlung vorzusehen, sondern lediglich Punkte, die im Primärspiel erspielt wurden. Eine erfinderische Tätigkeit kann der Senat darin nicht erkennen.

An dieser Beurteilung vermag der Einwand des Beschwerdeführervertreters, wonach gemäß der Druckschrift D9 nur ein (i. S. von einziges) Spiel gelehrt werde, nicht jedoch ein Primär- und ein Sekundärspiel, nichts zu ändern. Denn bei dem anmeldungsgemäßen Verfahren stehen Primär- und Sekundärspiel insoweit miteinander in Verbindung, als dass vor einem Sekundärspiel ein Primärspiel erfolgen muss, um aus dem geldwerten Guthaben Punkte zu erzeugen. Genauso wird bei dem Spiel gemäß der Druckschrift D9 verfahren.

Bei dieser Sachlage kann die Zulässigkeit der Anspruchsfassung gemäß Hilfsantrag dahingestellt bleiben.

6. Nachdem sich der jeweils geltende Patentanspruch 1 gemäß Haupt- und 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 erge-

ben 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).

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen diesen Beschluss des Beschwerdesenats steht den am Beschwerdeverfahren Beteiligten die Rechtsbeschwerde zu (§ 99 Absatz 2, § 100 Absatz 1, § 101 Absatz 1 des Patentgesetzes).

Da der Senat 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 Absatz 3 des Patentgesetzes).

Die Rechtsbeschwerde ist beim Bundesgerichtshof einzulegen (§ 100 Absatz 1 des Patentgesetzes). Sitz des Bundesgerichtshofes ist Karlsruhe (§ 123 GVG).

Die Rechtsbeschwerde ist innerhalb eines Monats nach Zustellung des Beschlusses beim Bundesgerichtshof schriftlich einzulegen (§ 102 Absatz 1 des Patentgesetzes). Die Postanschrift lautet: Bundesgerichtshof, Herrenstraße 45 a, 76133 Karlsruhe.

Sie kann auch als elektronisches Dokument eingereicht werden (§ 125a Absatz 2 des Patentgesetzes in Verbindung mit der Verordnung über den elektronischen Rechtsverkehr beim Bundesgerichtshof und Bundespatentgericht (BGH/BPatGERVV) vom 24. August 2007 (BGBl. I S. 2130)), die zuletzt durch Artikel 11 Absatz 16 des Gesetzes vom 18. Juli 2017 (BGBl. I S. 2745) geändert worden ist. In diesem Fall muss die Einreichung durch die Übertragung des elektronischen Dokuments in die elektronische Poststelle des Bundesgerichtshofes erfolgen (§ 2 Absatz 2 BGH/BPatGERVV).

Die Rechtsbeschwerde kann nur darauf gestützt werden, dass der Beschluss auf einer Verletzung des Rechts beruht (§ 101 Absatz 2 des Patentgesetzes). Die Rechtsbeschwerde ist zu begründen. Die Frist für die Begründung beträgt einen Monat; sie beginnt mit der Einlegung der Rechtsbeschwerde und kann auf Antrag von dem Vorsitzenden verlängert werden (§ 102 Absatz 3 des Patentgesetzes). Die Begründung muss enthalten:

1. die Erklärung, inwieweit der Beschluss angefochten und seine Abänderung oder Aufhebung beantragt wird;
2. die Bezeichnung der verletzten Rechtsnorm;
3. insoweit die Rechtsbeschwerde darauf gestützt wird, dass das Gesetz in Bezug auf das Verfahren verletzt sei, die Bezeichnung der Tatsachen, die den Mangel ergeben

(§ 102 Absatz 4 des Patentgesetzes).

Vor dem Bundesgerichtshof müssen sich die Beteiligten durch einen beim Bundesgerichtshof zugelassenen Rechtsanwalt als Bevollmächtigten vertreten lassen (§ 102 Absatz 5 des Patentgesetzes).

Musiol

Dorn

Albertshofer

Bieringer

Ko