

Bremen, 7. März 2013

PRODUKTPIRATERIE: EIN BERICHT VON DER „FRONT“



Valentina Schulte-Braucks, LL.M. (Berkeley)

ALICANTE
BERLIN
BRATISLAVA
BUDAPEST
BUKAREST
DRESDEN
DÜSSELDORF
FRANKFURT/M.
KIEW
LONDON
MOSKAU
MÜNCHEN
NEW YORK
PRAG
WARSCHAU

NOERR.COM

Noerr

Übersicht

- I. Zahlen und Fakten**
- II. Voraussetzung für ein Vorgehen: Verletzung von IP Rechten**
- III. Produktpiraterie auf Messen**
 - 1. Zivilrecht**
 - 2. Strafrecht**
 - 3. Zollrecht**
- IV. Grenzbeschlagnahme durch den Zoll**

I. Zahlen und Fakten

- Handel mit Piraterieprodukten: ca. **5-7% des Welthandels**
 - Schaden weltweit ca. 800 Mrd. Euro/Jahr
 - Schaden in Deutschland ca. 50 Mrd. Euro/Jahr - 2011:
gefälschte Ware im Wert von über 80 Mio. Euro
beschlagnahmt
 - Schaden für deutsche Maschinen- und Anlagebauer in 2011:
ca. 8 Mrd. Euro
- Aufteilung des **Werts aufgegriffener Waren** in Deutschland nach
Art der Schutzrechte:
 - Marke (84,8%), Geschmacksmuster (8,9%), Urheberrecht
(2,8%), Patent (2,6%), Geografische Herkunftsangabe (0,8%)

I. Zahlen und Fakten

- Gesamtanzahl der Aufgriffe in Deutschland im Jahr 2011: **23.635**
- Aufteilung der Anzahl der Aufgriffe nach Warenkategorien in %
 - Schuhe: 25,5%
 - Kleidung: 14%
 - Elektrische Ausrüstung/Computerausrüstung: 8,2%
 - Mobiltelefone (inkl. Zubehör): 7,3%
 - Sonstiges (Fahrzeuge, Maschinen, Verpackungsmaterialien): 6,4%
 - Arzneimittel: 4,2%
 - CDs/DVDs: 1 %
 - Tabakwaren: 0,10 %

I. Zahlen und Fakten

■ Gefahr für die **Unternehmen**:

- Umsatzausfall
- Imageschaden durch qualitativ schlechtere Ware
- Verlust von Marktanteilen
- Risiko einer Inanspruchnahme wegen Produkthaftung

■ Gefahr für die **Volkswirtschaft**:

- Arbeitsplatzverlust
- Ausfall von Steuereinnahmen

■ Gefahr für die **Verbraucher**:

- mangelnde Qualität (Unfallgefahr, etc.)
- finanzielle Nachteile (Ausfall von Gewährleistungsansprüchen, Produkthaftungsausfall, etc.)

II. Voraussetzung für ein Vorgehen: Verletzung von IP Rechten

- **Produktpiraterie** als Oberbegriff für Marken- und Produktpiraterie
 - Markenpiraterie:
unbefugte Verwendung von Marken, geschäftlichen Bezeichnungen, geographischen Herkunftsangaben im Sinne des MarkenG
 - Produktpiraterie:
rechtswidrige Nachahmung von technischen oder ästhetischen Produktmerkmalen, die durch Schutzrechte geschützt sind (Patente, Gebrauchs- und Geschmacksmuster)

II. Voraussetzung für ein Vorgehen: Verletzung von IP Rechten

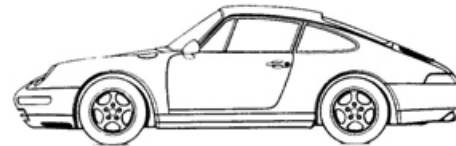
- Voraussetzung: Verletzung von IP Rechten

- IP Rechte:
 1. Geschmacksmuster
 2. Patente
 3. Marken
 4. Ursprungsbezeichnungen und geographische Herkunftsangaben
 5. Urheberrechte

1. Geschmacksmuster

- Schutz des ästhetischen Gehalts von Mustern und Modellen
- Beispiele

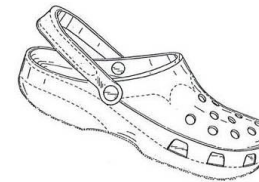
➤ technische Designs:



➤ Verpackungen:



➤ Kleidung und Textilien:



➤ Gebrauchs- und Ziergegenstände:



2. Patente

„Patente werden für Erfindungen auf allen Gebieten der Technik erteilt, sofern sie neu sind, auf einer erfinderischen Tätigkeit beruhen und gewerblich anwendbar sind.“ (§ 1 PatG)

- Anmeldung beim Patentamt → Erteilung als
 - nationales Patent (DPMA) oder
 - **Europäisches Bündelpatent** (europäische Patentanmeldung)
- Schutzdauer: **20 Jahre** ab Anmeldung



(19)
Bundesrepublik Deutschland
Deutsches Patent- und Markenamt

(10) DE 102 49 047 A1 2004.05.13

(12)

Offenlegungsschrift

(21) Aktenzeichen: 102 49 047.3
(22) Anmeldetag: 22.10.2002
(43) Offenlegungstag: 13.05.2004

(51) Int Cl.7: **A63F 7/06**
A63F 9/34

(71) Anmelder:
Barinberg, Oleksandr, 90547 Stain, DE

(72) Erfinder:
gleich Anmelder

(74) Vertreter:
Gosdin, M., Dipl.-Ing.Univ. Dr.-Ing., Pat.-Anw.,
97422 Schweinfurt

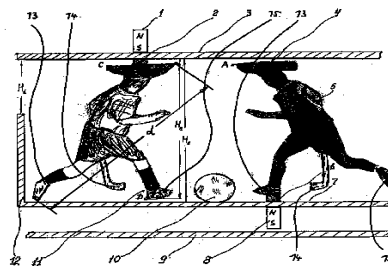
Prüfungsantrag gemäß § 44 PatG ist gestellt.

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Der Inhalt dieser Schrift weicht von den am Anmeldetag eingereichten Unterlagen ab

(54) Bezeichnung: Tischspiel Fußball-Hockey

(57) Zusammenfassung: Die Erfindung betrifft ein Tischspiel, bei dem Spielfiguren (5, 11) über einen Boden (7) oder über einen Deckel (3) eines Spielfeldes mittels Permanentmagneten (1, 8) bewegt werden können, wobei Boden (7) und Deckel (3) parallel zueinander in einem vorgegebenen Abstand (H_2) angeordnet sind. Um die Betätigungsmöglichkeiten der Spielfiguren zu verbessern, ist erfindungsgemäß vorgesehen, dass die Spielfiguren (5, 11) an ihrer dem Boden (7) zugewandten Seite mindestens drei ausragende Elemente (13, 14, 15) aufweisen, zwischen denen sich ein Spielelement (10), insbesondere ein Ball oder ein Puck, hindurchbewegen kann, und dass die Spielfiguren (5, 11) an ihrer dem Deckel (3) zugewandten Seite ein flächig ausgebildetes oder ausragende Teile aufweisendes Stabilisierungselement (4) aufweisen, wobei der diagonale Abstand zwischen den ausragenden Teilen (13, 14, 15) der Spielfiguren (5, 11) in dem dem Boden (7) zugewandten Bereich und dem Stabilisierungselement (4) größer ist als



3. Marken

- **Grundsatz:** als Marke schutzfähig sind „*alle Zeichen*“, d.h. keine Beschränkung auf bestimmte Markenformen (§ 3 Abs. 1 MarkenG)

- **Markenformen**

- Wortmarke: „PELIKAN“ „CHANEL“ „PRO 7“

- Bildmarke:   

- Wort-/Bildmarke:   

- Farbmarke:   