РЕШЕНИЕ
от 09.11.2026 г.

по опозиция вх. № BG/N/2025/178570-[2] от 21.10.2025 г. срещу регистрацията на марка 

, комбинирана, вх. № 178570 от 20.08.2025 г., заявена от "Пате Плей" ООД, с адрес: 1784 София, р-н Младост, бул. Цариградско шосе 159, ет. 9, представлявано от адвокат Ралица Веселинова Заякова-Крушкова.

1. СЪЩНОСТ НА ОПОЗИЦИЯТА

Опозицията е подадена от adp Merkur GmbH (наричано по-нататък „опонент“), с адрес: Merkur-Allee 1-15, D-32339, Espelkamp, Германия, представлявано от представителя по индустриална собственост (ПИС) Силвия Христова Тодорова, на основание чл. 52, ал. 1 от ЗМГО, във връзка с чл. 12, ал. 1, т. 2 от Закона за марките и географските означения (ЗМГО).

Опонентът обосновава правния си интерес с факта, че е притежател на марка на Европейския съюз (ЕС) „REGAL Gaming Technologies“, словна, с рег. № 018714394, заявена на 08.06.2022 г. и регистрирана на 01.12.2022 г. за стоки и услуги от класове 9, 28 и 41 на Международната класификация на стоките и услугите (МКСУ).

Опозицията е насочена срещу всички стоки и услуги (класове 9, 28 и 41 на МКСУ), за които търси закрила процесната марка.

2. ПРЕЦЕНКА ЗА ДОПУСТИМОСТ И ФОРМАЛНА РЕДОВНОСТ НА ОПОЗИЦИЯТА

Опозицията е допустима и формално редовна, което е установено в съответствие с разпоредбите на ЗМГО и Наредбата за реда за оформяне, подаване и разглеждане на опозиции по реда на ЗМГО (НРОПРОЗМГО).

След размяна на кореспонденция между страните съгласно разпоредбите на чл. 57, ал. 1, 4 и 5 от ЗМГО се пристъпва към издаване на настоящото решение.

3. РАЗГЛЕЖДАНЕ НА ОПОЗИЦИЯТА

Съгласно чл. 12, ал. 1, т. 2 от ЗМГО не се регистрира марка, която е идентична или сходна на по-ранна марка, при наличие на идентичност или сходство между стоките и услугите на марките, когато съществува вероятност за объркване на потребителите, включваща възможност за свързване с по-ранната марка. Кумулативният фактически състав на тази норма изисква наличие на:

- по-ранна марка;
- идентичност или сходство на стоките/услугите на по-ранната марка на стоките/услугите на процесната марка;
- идентичност или сходство на по-ранната марка на процесната марка;
- наличие на вероятност за объркване на потребителите, включваща възможност за свързване с по-ранната марка.

3.1. ПО-РАННИ ПРАВА

От изложените по-горе данни относно марката на опонента, с която е обоснован правният му интерес, е видно, че датата ѝ на заявяване – 08.06.2022 г., е по-ранна от датата на заявяване на процесната марка – 20.08.2025 г., поради което е налице по-ранно право по смисъла на чл. 12, ал. 2, т. 7 от ЗМГО. Следователно, първият елемент на фактическия състав е изпълнен.

3.2. ИДЕНТИЧНОСТ/СХОДСТВО НА СТОКИТЕ/УСЛУГИТЕ

Стоките и услугите, на които се основава опозицията, са:

Клас 9: *софтуер; механизми за задействащи се с монети апарати; софтуер за компютърни и видео игри; софтуер за игра, по-специално за употреба с произволни компютърни потребителни платформи, включително развлекателна електроника и конзоли за игри; игрални програми за компютри; видеоигри [софтуер]; компютри игри, софтуер за свободното време и почивка, видеоигри и компютърен софтуер, всички предоставени под формата на записващи медии; програми за управление на електрически и електронни апарати за игрални, увеселителни и/или развлекателни цели; апарати за издаване на лотарийни билети, а именно автоматични лотарийни машини; компютърен софтуер за компютърни игри в интернет; онлайн игри (софтуер), по-специално за онлайн парични игри, онлайн игри с награди, онлайн хазартни игри, онлайн игри за умения и онлайн казино игри; компютърен софтуер под формата на приложение за мобилни устройства и компютри; изчислителни апарати в машини, функциониращи с монети, и части за горепосочените стоки; електрически, електронни, оптични или автоматични апарати за идентифициране на носители на данни, лични и кредитни карти, банкноти и монети; софтуер, по-специално за игри в казина и/или игрални зали, за хазартни машини и/или игрални автомати, всички със или без изплащане на печалби; игрален софтуер за резултати от залагания произведени или показни от игрални автомати; операционен софтуер за компютърни игри; компютърен софтуер за управление на игри (колекции от игри); видеоигри [софтуер], а именно, колекция от софтуери.*

Клас 28: *игри; игрални автомати (също монетни); парични или монетни игрални автомати (машини); игри за игрални зали (включени в клас 28); монетни апарати с видеоигри; видеоигри като допълнителни уреди за външни екрани или монитори; оборудване за казино, а именно маси за рулетки, колела за рулетки; монетни игрални автомати (машини) и игрални машини, по-специално за игрални зали с или без изплащане на награди; електронни или електротехнически хазартни апарати, автомати за хазарт, машини за хазарт, слот машини, задействани чрез пускане на монети, жетони, банкноти, билети или чрез електронни, магнитни или биометрични запаметяващи медии, особено за индустриална експлоатация в казина и зали за хазарт с или без изплащане на печалби; игрални автомати и игрални машини, по-специално за професионална употреба в казина и игрални зали с или без изплащане на печалба; монетни игрални автомати и/или електронни игрални апарати (машини) с или без възможности за печалба; игрални апарати, монетни автомати, хазартни апарати и игрални машини, задвижвани чрез подходящи корпуси за пускане на монети жетони, билети или посредством електронни, магнитни или биометрични запаметяващи медии, по-специално за промишлено ползване в казина и хазартни зали с или без изплащане на печалба; електронни игри; апарати за игрални автомати с видеоизвод; апарати за теглене за игри с награди и лотарии, разигравания или томболи; корпуси от метал, пластмаса и/или дърво за монетни автомати; електронни игри (включително видеоигри), с изключение като периферни устройства за външни екрани или монитори; електропневматични и електрически машини с дърпане на лост (игрални автомати); игрални маси, по-специално за футбол на маса, билярд, плъзгащи се игри; шайби за хвърляне (играчка) и стрели за хвърляне; електрически, електронни*

или електромеханични апарати за бинго игри, лотарии или видеолотарийни игри и за букмейкърски пунктове, свързани или не в мрежа; lcd-игрални конзоли; автоматични игрални машини; всички горепосочени автомати, машини и апарати за работа в мрежа; уреди и оборудване за приемане и съхраняване на пари като принадлежности на горепосочените автомати, доколкото са включени в клас 28; автоматични хазартни машини, по-специално устройства, с които могат да се правят залози.

Клас 41: *обучение; развлекателни услуги; спортна и културна дейност; отдаване на игрални и развлекателни съоръжения за казина; организиране и провеждане на лотарии, разиграванията, както и на облози и лотарии, игри с печалби, игри в мрежа, томболи и други игри с награди; хазартни игри; провеждане на лотарии, залагания и томболи, посредничество на лотарии, игрални и лотарийни дружества, както и игри със залагания; провеждане на игри в интернет, също онлайн и като приложения за смартфони; он-лайн игри [от мрежа]; осигуряване на развлекателно и/или образователно съдържание за приложения за мобилни устройства и компютри; функциониране на казина или игрални казина респективно функционирането на букмейкърски бюра; провеждане на игри на късмета в игрални зали места за провеждане на игри и/или в онлайн интернет казина и чрез платформи за залагания; хазартни игри в интернет; развлекателни услуги, а именно предоставяне на онлайн интерактивни, компютърни, видео или електронни игри; софтуер за компютърни игри, предоставен чрез глобална компютърна мрежа, компютри за мобилен достъп, преносими плейъри за игри и мобилни телефони; предоставяне на онлайн информация и съдържание в сферата на игрите, интерактивно игрово съдържание, съдържание относно компютърни игри или съдържание относно компютърни или видео игри; предоставяне за временна употреба на интерактивни игри без възможност за сваляне, електронни игри, компютърни игри или видео игри; провеждане на хазартни игри чрез джакпот системи; услуги на бюра за залагания, бинго и лотария; услуги на букмейкър, бюра за залагания и организатори на спортни събития; приемане и издаване на лотарийни билети, лото игри, билети за залагания и игри с печалби, също онлайн; организиране и провеждане на лотарии, игри на късмета, игри с печалби и спортни залози; организиране, разработка и провеждане на лотарии, игри на късмета и игри с награди чрез телекомуникации; провеждане на представление на живо, залагания по телефона; организация, посредничество, във връзка със следните области: залагания, игри с печалби; услуги на организатори на залагания и лотарии, а именно сключване на залагания за всички регионални, федерални и интернационални събития; игри на късмета, игри със залагания и залагания, всички предоставени онлайн от компютърна база данни или интернет; услуги свързани с електронни игри осигурени посредством интернет; предпечатна подготовка (издаване на публикации чрез компютър), а именно на протоколи от залагания; услуги на бюро за залагания за облози и игри с печалби относно тяхната продажба и отдаване под наем; отдаване под наем на терминали за залагания, също с функция за самообслужване, автомати за игри с печалби, автомати за хазартни игри с функция за самообслужване и записани на визуални носители на данни хазартни игри и игри със залози; провеждане на залагания от всякакъв вид, спортни залагания, онлайн залагания, залагания в интернет и залагания по телефона; издаване на спортни вестници и вестници за залагания и спортни списания и списания за залагания; резервация на входни билети за спорт; провеждане на интерактивни лотарии, хазартни игри, игри, залагания и футболни тото залагания; експлоатация на съоръжения с развлекателни автомати и/или казина с развлекателни автомати, игрални автомати, спортни автомати, информационни автомати, музикални автомати, електронни игри, игрални и спортни уреди.*

Стоките и услугите, срещу които е подадена опозицията, са:

Клас 9: *телекомуникационни апарати и уреди; мултимедийни апарати и уреди; апарати за разпространение на образ; софтуер; софтуер за игри в областта на хазарта, записан; софтуер за игри; софтуер за управление на казина; софтуер за компютърни операционни системи; драйвери на устройства ; софтуерни драйвери за електронни устройства, които позволяват на компютърен хардуер и електронни устройства да комуникират един с друг; инсталационен софтуер; операционен софтуер; компютърен софтуер (записан); компютърен софтуер (записан) в областта на хазарта; софтуерни драйвери; софтуер за виртуална реалност; софтуер за компютърни игри; развлекателен софтуер за компютърни игри; софтуер за компютърни игри в областта на хазарта; компютърен софтуер за мрежово управление; операционен софтуер за главни мрежови компютри; монитори (компютърен хардуер); монитори (компютърен хардуер) в областта на хазарта; компютърен хардуер; компютърен хардуер в областта на хазарта; апарати за записване на изображения; монитори (компютърни програми); компютърни програми за игри; компютърни програми за записани игри; апарати за записване, предаване или възпроизвеждане на звук или образ; комуникационни сървъри (компютърен хардуер); електронни компоненти за машини за хазартни игри; компютърен приложен софтуер с игри и хазарт; компютърен софтуер за управление на онлайн игри и хазарт; компютърен софтуер за управление на онлайн хазартни игри и хазарт; компютърен хардуер за игри и хазарт; компютърен хардуер за хазартни игри и хазарт; компютърен хардуер и софтуер за хазартни игри, за хазартни игрални автомати, за хазартни игри в интернет и чрез телекомуникационна мрежа; информация, която може да бъде свалена, във връзка с игри и хазарт; празни електронни чип карти [празни смарт карти]; тотализатори [вид броячи]; играален софтуер, който генерира или показва резултати от залози, за играални машини; електронни етикети за стоки; електронни публикации, които могат да бъдат прехвърляни върху друг носител; компютърен интерфейс; компютърен софтуер и компютърни програми, свързани с или включващи игри, казино игри, игри с карти, хазартни игри или залагания; компютърен софтуер и компютърни програми, които могат да се свалят от интернет; компютърен софтуер и компютърни програми във връзка с игри, игри с карти, игри за умения, покер, покерни игри, казино игри, хазартни игри или залагания и покер турнири, състезания, конкурси, шоупрограми и събития; компютърни софтуерни платформи за социални мрежи във връзка с игри, игри с карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, шоу програми и събития; компютърен приложен софтуер във връзка с игри, игри с карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, шоупрограми и събития; програми за видео игри във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; програми за интерактивни видео игри във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; програми с възможност за сваляне на електронни игри и компютърни софтуерни платформи за социални мрежи, достъпни за сваляне от интернет, електронна поща или преносими, мобилни, настолни или таблетни устройства, във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; предварително записани компактдискове, dvd дискове и дискове във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; електронни издания с възможност за записване, във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри,*

изложби и събития; електронни публикации, които могат да бъдат свалени, във връзка с игри и игри на късмета; електронни публикации записани на компютърен носител; записана информация, която може да бъде свалена, във връзка с игри и хазарт; софтуер за компютърни игри за употреба с онлайн интерактивни игри; механизми за монетни апарати.

Клас 28: *чипове за хазартни игри; игрални машини; lcd игрални машини; игрални машини за хазартни игри; монетно игрално оборудване; чипове и зарове [игрално оборудване]; карти за игра; машини за разбъркване на карти за игра; електронни аркадни игри (апарати, управлявани с монета или жетон); игри със зарове; игри на електронни табла; лотарийни карти за изтриване; лотарийни билети; талони за бинго; табла [игри]; скретч карти за лотарийни игри; печатни лотарийни билети; оборудване за игра на бинго; настолни игри и устройства за хазартни игри; маси за рулетка; чипове за рулетка; чипове за покер; маджонг (китайска хазартна игра); игрални автомати (аркадни игри); апарати за видео игри, аркадни игри и автомати за развлекателни игри; развлекателни автомати, работещи с монети; игрални автомати, действащи с монети, банкноти и карти; слот машини [игрални машини]; електронни игри в областта на хазарта; салонни игри; игрални чипове; слот машини и игрални устройства; игрални машини задвижвани с монети; игрално оборудване за казина; игрални колела за рулетки; игри за казино; автомати и машини за хазартни игри; игрални монетни автомати и/или развлекателни електронни монетни апарати с, или без възможност за печалба; кутии за игрални монетни автомати, игрални автомати и игрални машини; електронни или електротехнически игрални уреди, автомати и машини, игрални монетни автомати; корпуси за игрални монетни машини, игрално оборудване, автомати за хазарт, машини за хазарт; електропневматични и електрически ротативки (игрални автомати); електронни устройства за залагания.*

Клас 41: *услуги за хазартни игри; услуги, свързани с хазартни игри; хазартни услуги за развлекателни цели; услуги на казина, услуги за провеждане на игри и хазартни услуги; обучение в разработването на софтуерни системи; осигуряване на оборудване за зали за хазартни игри; осигуряване на оборудване за казина (хазарт); услуги за развлечения с машини за хазарт; осигуряване на съоръжения за казино (хазарт); услуги на зали с игрални автомати; отдаване под наем на игрални автомати; отдаване под наем на игрални машини; осигуряване на услуги в зали с игрални автомати; отдаване под наем на игрални автомати с изображения на плодове; отдаване под наем на казино игри; редактиране или записване на звук и образ; развлекателни услуги посредством апарати за записване и видео апарати; отдаване под наем на апарати за възпроизвеждане на звук; предоставяне на игрални съоръжения за казина; осигуряване на оборудване за хазарт; осигуряване на оборудване за казина и хазартни игри; онлайн хазартни услуги; услуги по управление на казина; услуги по експлоатация на игрални заведения, на игрални зали, на интернет казина и сайтове за онлайн залагания (развлечение); лотарийни услуги; организиране на лотарии; осигуряване на игри посредством системи базирани на компютри; онлайн интерактивно развлечение; услуги за онлайн казино; услуги за онлайн игри чрез мобилни устройства; предоставяне на онлайн развлечения от рода на игрови турнири; осигуряване онлайн на информация в сферата на компютърните развлекателни игри; услуги за спортни залагания; услуги за онлайн спортни залагания.*

Анализ на идентичността/сходството:

Нужно е да се подчертае, че когато списъкът със стоки/услуги на по-ранната марка включва общо указание или широка категория, която обхваща стоките/услугите на оспорваната марка в тяхната цялост, сравняваните стоки или услуги се приемат за

идентични (*решение от 17/01/2012г. на Първоинстанционния съд (ПиС) на ЕС по дело T-522/10, Hell, EU:T:2012:9, § 36*).

Също така, ако посочените в по-ранната марка стоки/услуги са обхванати от общо означение или широка категория, използвана в оспорваната марка, тези стоки/услуги отново се считат за идентични, тъй като съставът не може служебно да ограничи по-широката категория на атакуваните стоки или услуги (*решение от 07/09/2006г. на ПиС на ЕС по дело T-133/05, Pam-Pim's Baby-Prop, EU:T:2006:247, § 29*).

За целите на настоящия анализ, следва да се има предвид, че сходството на стоките и/или услугите не зависи от точно определен, фиксиран брой фактори и критерии, които да притежават еднаква значимост при всички разглеждани казуси. Релевантни фактори при сравняване на стоките и/или услугите са тяхното естество, предназначение, фактът дали са допълващи се, или взаимозаменяеми и др.

Клас 9:

Стоките *софтуер* от клас 9 на процесната марка са **идентични** на стоките *софтуер* от клас 9 на по-ранната марка, тъй като са посочени с един и същ термин.

Стоките *механизми за монетни апарати* от клас 9 на процесната марка са **идентични** на стоките *механизми за задействащи се с монети апарати* от клас 9 на по-ранната марка, тъй като сравняваните стоки са посочени с еквивалентни термини.

Стоките *софтуер за игри в областта на хазарта, записан; софтуер за игри; софтуер за управление на казина; софтуер за компютърни операционни системи; драйвери на устройства; софтуерни драйвери за електронни устройства, които позволяват на компютърен хардуер и електронни устройства да комуникират един с друг; инсталационен софтуер; операционен софтуер; компютърен софтуер (записан); компютърен софтуер (записан) в областта на хазарта; софтуерни драйвери; софтуер за виртуална реалност; софтуер за компютърни игри; развлекателен софтуер за компютърни игри; софтуер за компютърни игри в областта на хазарта; компютърен софтуер за мрежово управление; операционен софтуер за главни мрежови компютри; монитори (компютърни програми); компютърни програми за игри; компютърни програми за записани игри; компютърен приложен софтуер с игри и хазарт; компютърен софтуер за управление на онлайн игри и хазарт; компютърен софтуер за управление на онлайн хазартни игри и хазарт; игрален софтуер, който генерира или показва резултати от залози, за игрални машини; компютърен софтуер и компютърни програми, свързани с или включващи игри, казино игри, игри с карти, хазартни игри или залагания; компютърен софтуер и компютърни програми, които могат да се свалят от интернет; компютърен софтуер и компютърни програми във връзка с игри, игри с карти, игри за умения, покер, покерни игри, казино игри, хазартни игри или залагания и покер турнири, състезания, конкурси, шоупрограми и събития; компютърни софтуерни платформи за социални мрежи във връзка с игри, игри с карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, шоу програми и събития; компютърен приложен софтуер във връзка с игри, игри с карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, шоупрограми и събития; програми за видео игри във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; програми за интерактивни видео игри във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; програми с възможност за сваляне на електронни игри и компютърни софтуерни платформи за социални мрежи, достъпни за сваляне от интернет, електронна поща или преносими, мобилни, настолни или таблетни устройства, във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири,*

състезания, конкурси, игри, изложби и събития; софтуер за компютърни игри за употреба с онлайн интерактивни игри; предварително записани компактдискове, dvd дискове и дискове във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; компютърен интерфейс от клас 9 на процесната марка по тяхното естество и предназначение представляват софтуер – като цяло. В тази връзка следва да се има предвид, че софтуерът представлява пълния набор от програми, процедури, инструкции и данни, използвани от компютърните системи за изпълнение на конкретни задачи. Предвид това между изброените стоки от клас 9 на процесната марка и стоките *софтуер* от клас 9 на по-ранната марка е налице **идентичност**, доколкото различните конкретно изброени форми на софтуер, компютърни програми, интерфейси и драйвери, и др., попадат в обобщената категория стоки на по-ранната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *компютърен хардуер и софтуер за хазартни игри, за хазартни игрални автомати, за хазартни игри в интернет и чрез телекомуникационна мрежа* от клас 9 на процесната марка включват в себе си две отделни категории стоки, а именно хардуер и софтуер. Съответно стоките *компютърен софтуер за хазартни игри, за хазартни игрални автомати, за хазартни игри в интернет и чрез телекомуникационна мрежа* на процесната марка са **идентични** на стоките *софтуер* от клас 9 на по-ранната марка, тъй като конкретно посочените видове софтуер попадат в общата категория стоки на по-ранната марка. Що се отнася до стоките *компютърен хардуер за хазартни игри, за хазартни игрални автомати, за хазартни игри в интернет и чрез телекомуникационна мрежа* от клас 9 на процесната марка, то същите са **сходни във висока степен** на стоките *софтуер; софтуер за компютърни и видео игри; софтуер за игра, по-специално за употреба с произволни компютърни потребителни платформи, включително развлекателна електроника и конзоли за игри; игрални програми за компютри; видеоигри [софтуер]; компютри игри, софтуер за свободното време и почивка, видеоигри и компютърен софтуер, всички предоставени под формата на записващи медии; компютърен софтуер за компютърни игри в интернет; компютърен софтуер под формата на приложение за мобилни устройства и компютри; операционен софтуер за компютърни игри; компютърен софтуер за управление на игри (колекции от игри); видеоигри [софтуер], а именно, колекция от софтуери* от клас 9 на по-ранната марка, тъй като между тях съществува тясна функционална и икономическа връзка. Компютърният хардуер представлява необходимата техническа платформа, върху която се инсталира, изпълнява и използва съответният софтуер, включително софтуерът за игри и хазартни приложения. Потребителите обичайно възприемат тези стоки като взаимно допълващи се и предназначени за съвместна употреба. Освен това те често произхождат от едни и същи предприятия или от икономически свързани лица, които предлагат както хардуерни, така и софтуерни решения под една и съща търговска марка. Наред с това стоките се предлагат чрез едни и същи канали за дистрибуция, насочени са към общ кръг потребители и се използват за постигането на обща цел, а именно осигуряване на функционирането и използването на компютърни, игрални, хазартни и други системи.

Горните мотиви са относими и следва да бъдат възприети и при сравнението на стоките *монитори (компютърен хардуер); монитори (компютърен хардуер) в областта на хазарта; компютърен хардуер; компютърен хардуер в областта на хазарта; комуникационни сървъри (компютърен хардуер); електронни компоненти за машини за хазартни игри; компютърен хардуер за игри и хазарт; компютърен хардуер за хазартни игри и хазарт* от клас 9 на процесната марка, които по тяхното естество и предназначение представляват компютърен хардуер, със стоките *софтуер; софтуер за компютърни и видео игри; софтуер за игра, по-специално за употреба с произволни компютърни потребителни платформи, включително развлекателна електроника и*

конзоли за игри; игрални програми за компютри; видеоигри [софтуер]; компютри игри, софтуер за свободното време и почивка, видеоигри и компютърен софтуер, всички предоставени под формата на записващи медии; компютърен софтуер за компютърни игри в интернет; компютърен софтуер под формата на приложение за мобилни устройства и компютри; операционен софтуер за компютърни игри; компютърен софтуер за управление на игри (колекции от игри); видеоигри [софтуер], а именно, колекция от софтуери от клас 9 на по-ранната марка, като и тук е валиден изводът за наличие на **сходство от висока степен,** достигнат по-горе.

Стоките *информация, която може да бъде свалена, във връзка с игри и хазарт; електронни публикации, които могат да бъдат прехвърляни върху друг носител; електронни издания с възможност за записване, във връзка с игри на карти, игри за умения, покер, покер игри, казино игри, хазартни игри и залагания и покер турнири, състезания, конкурси, игри, изложби и събития; електронни публикации, които могат да бъдат свалени, във връзка с игри и игри на късмета; електронни публикации записани на компютърен носител; записана информация, която може да бъде свалена, във връзка с игри и хазарт* от клас 9 на процесната марка по тяхното естество представляват цифрово съдържание, записано върху електронен носител или предоставяно за изтегляне по електронен път. Това на практика са информационни продукти, съществуващи под формата на електронни файлове, публикации, издания, ръководства, информационни материали, списания, бюлетини и други. Тяхното предназначение е да предоставят на потребителите информация, знания, инструкции, новини, статистика, развлекателно съдържание или друго специализирано съдържание, свързано с игри, хазарт, покер, казино дейности, турнири, състезания и други развлекателни дейности, конкурси и събития. Предвид установеното изброените стоки от клас 9 на процесната марка са **сходни** на стоките *софтуер; софтуер за компютърни и видео игри; софтуер за игра, по-специално за употреба с произволни компютърни потребителни платформи, включително развлекателна електроника и конзоли за игри; игрални програми за компютри; видеоигри [софтуер]; компютри игри, софтуер за свободното време и почивка, видеоигри и компютърен софтуер, всички предоставени под формата на записващи медии; компютърен софтуер за компютърни игри в интернет; компютърен софтуер под формата на приложение за мобилни устройства и компютри; операционен софтуер за компютърни игри; компютърен софтуер за управление на игри (колекции от игри); видеоигри [софтуер], а именно, колекция от софтуери* от клас 9 на по-ранната марка, тъй като между тях съществува тясна връзка по отношение на начина им на използване, предназначението им и релевантния потребителски кръг. Както електронните публикации и информацията за сваляне, така и посочените софтуерни продукти представляват цифрово съдържание, предназначено за използване чрез компютърни устройства, мобилни устройства или други електронни платформи. Те се разпространяват по сходни канали, включително чрез интернет, онлайн платформи за изтегляне, магазини за приложения и специализирани уебсайтове. Освен това електронните публикации, свързани с игри, покер, казино игри, хазарт и залагания, са тематично обвързани със софтуера за компютърни игри и хазартни дейности, доколкото могат да предоставят съдържание, информация, правила, ръководства, анализи, статистики или други материали, предназначени да бъдат използвани във връзка с тези игри или чрез същите електронни платформи. Поради това потребителите могат да възприемат тези стоки като взаимнодопълващи се.

Стоките *тотализатори [вид броячи]* от клас 9 на процесната марка са **сходни** на стоките *изчислителни апарати в машини, функциониращи с монети, и части за горепосочените стоки* от клас 9 на по-ранната марка. Тотализаторите представляват

устройства за броене и отчитане на стойности, събития, залози и др., докато изчислителните апарати в монетни машини изпълняват сходни функции по обработка, отчитане и регистриране на данни. Съответно, сравняваните стоки имат сходно естество и предназначение, използват се в рамките на аналогични технически системи и могат да произхождат от едни и същи производители на оборудване за игрални и монетни автомати, което обосновава сходство между тях.

Стоките *телекомуникационни апарати и уреди; мултимедийни апарати и уреди; апарати за разпространение на образ; апарати за записване на изображения; апарати за записване, предаване или възпроизвеждане на звук или образ* от клас 9 на процесната марка са **сходни** на стоките *софтуер; софтуер за компютърни и видео игри; софтуер за игра, по-специално за употреба с произволни компютърни потребителни платформи, включително развлекателна електроника и конзоли за игри; игрални програми за компютри; видеоигри [софтуер]; компютри игри, софтуер за свободното време и почивка, видеоигри и компютърен софтуер, всички предоставени под формата на записващи медии; компютърен софтуер за компютърни игри в интернет; компютърен софтуер под формата на приложение за мобилни устройства и компютри; операционен софтуер за компютърни игри; компютърен софтуер за управление на игри (колекции от игри); видеоигри [софтуер], а именно, колекция от софтуери* от клас 9 на по-ранната марка. Макар сравняваните стоки да се различават по тяхното естество, между тях съществува тясна функционална и икономическа връзка. Стоките на процесната марка представляват хардуерни устройства, предназначени за приемане, обработка, записване, предаване, възпроизвеждане и визуализиране на данни, звук и изображение, докато стоките на по-ранната марка представляват софтуерни продукти, предназначени да функционират посредством такива устройства. По този начин едните стоки са необходими за използването на другите и се намират в отношение на взаимно допълване. Освен това съвременната пазарна среда показва, че производителите на телекомуникационно, мултимедийно и друго електронно оборудване често разработват и предлагат под една и съща марка и софтуерни продукти, включително операционен софтуер, приложения, платформи за игри и специализиран игрови софтуер. Поради това релевантните потребители могат да считат, че сравняваните стоки могат да имат един и същ търговски произход. Наред с това стоките са насочени към общ кръг потребители, предлагат се чрез сходни канали за дистрибуция, включително специализирани магазини за електроника, компютърна техника и цифрови продукти, както и чрез онлайн платформи, и се използват съвместно при осъществяване на развлекателни, комуникационни и игрови дейности.

Стоките *празни електронни чип карти [празни смарт карти]* от клас 9 на процесната марка са **сходни в ниска степен** на стоките *софтуер* от клас 9 на по-ранната марка. Сравняваните стоки са тясно свързани, доколкото празните смарт карти разчитат изключително на софтуера, за да функционират, и обратното, понякога смарт картите са незаменими за работата на софтуера. Следователно тези стоки са взаимносвързани и допълващи се. Освен това те често произхождат от едни и същи производители, тъй като компаниите, специализирани в разработването на хардуер, в т.ч. смарт карти, често предоставят интегрирани софтуерни решения (например фърмуер, фабрично заложен в празните смарт карти софтуер на ниско ниво). Те също така използват едни и същи канали за дистрибуция, като магазини за електроника и онлайн платформи, и са насочени към общ потребителски кръг.

Стоките *електронни етикети за стоки* от клас 9 на процесната марка са **сходни в ниска степен** на стоките *електрически, електронни, оптични или автоматични апарати за идентифициране на носители на данни* от клас 9 на по-ранната марка. Това е така, защото и двете категории стоки са свързани с автоматичното идентифициране, съхраняване, предаване или обработване на информация посредством електронни средства. Електронните етикети често съдържат носител на данни (напр. RFID/UHF чип или друг електронен идентификатор), който може да бъде разчитан от специализирани устройства за идентификация. Тук е важно да бъде отбелязано, че сравняваните стоки често се предлагат от едни и същи производители, чрез общи канали, тъй като съвместимостта между антената на четеца и вградения чип в етикета е ключова за правилната работа на системата. В този смисъл между стоките съществува известна функционална взаимовръзка и допълняемост. Наред с това те са насочени към общ кръг от професионални потребители (напр. в сектора на търговията на дребно, логистиката и складовото стопанство, и др.).

Клас 28:

Стоките *lcd-игрални машини* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *lcd-игрални конзоли* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на по-ранната марка попадат в общата категория стоки на процесната марка, доколкото терминът „машини“ е по-общ и обхваща в себе си термина „конзоли“ (в случая вид игрални машини), което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *автомати и машини за хазартни игри* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *автоматични хазартни машини, по-специално устройства, с които могат да се правят залози* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на по-ранната марка попадат в общата категория стоки на процесната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *електронни аркадни игри (апарати, управлявани с монета или жетон); електронни игри в областта на хазарта* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *електронни игри* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на процесната марка попадат в общата категория стоки на по-ранната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *игрални автомати (аркадни игри); игрални автомати, действащи с монети, банкноти и карти; игрални машини; игрални машини за хазартни игри; игрални машини задвижвани с монети; игрални монетни автомати и/или развлекателни електронни монетни апарати с, или без възможност за печалба; игри за казино* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *игрални автомати и игрални машини, по-специално за професионална употреба в казина и игрални зали с или без изплащане на печалба* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на по-ранната марка попадат в общите категории стоки на процесната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *игри на електронни табла; игри със зарове; салонни игри; табла [игри]; карти за игра; маджонг (китайска хазартна игра); маси за рулетка; слот машини [игрални машини]; слот машини и игрални устройства; настолни игри и устройства за хазартни игри* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *игри; игри за игрални зали (включени в клас 28)* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на процесната марка попадат в общите категории стоки на по-ранната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *апарати за видео игри, аркадни игри и автомати за развлекателни игри* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на *електронни игри* от клас 28 на по-

ранната марка, доколкото конкретно посочените игри, за които търси закрила процесната марка, попадат в общата категория стоки на по-ранната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *електропневматични и електрически ротативки (игрални автомати)* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *електропневматични и електрически машини с дърпане на лост (игрални автомати)* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като са посочени с еквивалентни термини.

Стоките *електронни или електротехнически игрални уреди, автомати и машини, игрални монетни автомати; електронни устройства за залагания* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *електронни или електротехнически хазартни апарати, автомати за хазарт, машини за хазарт, слот машини, задействани чрез пускане на монети, жетони, банкноти, билети или чрез електронни, магнитни или биометрични запаметяващи медии, особено за индустриална експлоатация в казина и зали за хазарт с или без изплащане на печалби* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на по-ранната марка попадат в обобщените категории стоки на процесната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *развлекателни автомати, работещи с монети* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *игрални автомати (също монетни)* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като стоките на процесната марка попадат в общата категория стоки на по-ранната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *игрални колела за рулетки* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *оборудване за казино, а именно маси за рулетки, колела за рулетки* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като закрилата се отнася за стоки, посочени с еквивалентни термини, а именно *игрални колела за рулетки / колела за рулетки.*

Стоките *корпуси за игрални монетни машини, игрално оборудване, автомати за хазарт, машини за хазарт* от клас 28 на процесната марка са **идентични** на стоките *корпуси от метал, пластмаса и/или дърво за монетни автомати* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като конкретно посочените стоки на по-ранната марка попадат в общата категория стоки на процесната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Стоките *скретч карти за лотарийни игри; лотарийни билети; лотарийни карти за изтриване; печатни лотарийни билети; талони за бинго* от клас 28 на процесната марка са **сходни** на стоките *игри; игри за игрални зали (включени в клас 28)* от клас 28 на по-ранната марка, тъй като имат общо предназначение и функция да осигуряват игрово преживяване и възможност за спечелване на награди, насочени са към едни и същи потребители и се предлагат чрез едни и същи канали. Освен това скреч картите, лотарийните билети и карти, и талоните за бинго представляват съществени елементи и средства за провеждането на определени видове игри, поради което между сравняваните стоки съществува тясна връзка и допълване.

Стоките *игрални чипове; игрално оборудване за казина; машини за разбъркване на карти за игра; монетно игрално оборудване; оборудване за игра на бинго; чипове за покер; чипове за рулетка; чипове за хазартни игри; чипове и зарове [игрално оборудване]; кутии за игрални монетни автомати, игрални автомати и игрални машини* от клас 28 на процесната марка по тяхното естество и предназначение представляват най-общо оборудване, части и принадлежности за хазартни игри. Предвид това те са **сходни** на стоките *игри; игрални автомати (също монетни); парични или монетни игрални автомати (машини); игри за игрални зали (включени в клас 28); монетни апарати с видеоигри; монетни игрални автомати (машини) и игрални машини, по-специално за игрални зали с или без изплащане на награди; електронни или електротехнически хазартни апарати, автомати за хазарт, машини за хазарт, слот машини, задействани чрез пускане на монети, жетони, банкноти,*

билети или чрез електронни, магнитни или биометрични запаметяващи медии, особено за индустриална експлоатация в казина и зали за хазарт с или без изплащане на печалби; игрални автомати и игрални машини, по-специално за професионална употреба в казина и игрални зали с или без изплащане на печалба; монетни игрални автомати и/или електронни игрални апарати (машини) с или без възможности за печалба; игрални апарати, монетни автомати, хазартни апарати и игрални машини, задвижвани чрез подходящи корпуси за пускане на монети жетони, билети или посредством електронни, магнитни или биометрични запаметяващи медии, по-специално за промишлено ползване в казина и хазартни зали с или без изплащане на печалба; апарати за теглене за игри с награди и лотарии, разигравания или томболи; електропневматични и електрически машини с дърпане на лост (игрални автомати); електрически, електронни или електромеханични апарати за бинго игри, лотарии или видеолотарийни игри и за букмейкърски пунктове, свързани или не в мрежа; всички горепосочени автомати, машини и апарати за работа в мрежа от клас 28 на по-ранната марка. Сравняваните стоки се явяват взаимносвързани и допълващи се, доколкото функционирането и/или употребата на едните е невъзможна без другите. Тези стоки също така могат да имат един и същ търговски произход и са насочени към общ потребителски кръг (лицата, предлагащи услуги, свързани с хазарт).

Клас 41:

Услугите *обучение в разработването на софтуерни системи* от клас 41 на процесната марка са **идентични** на услугите *обучение* от клас 41 на по-ранната марка, тъй като конкретно посочените услуги по обучение на процесната марка попадат в общата категория услуги на по-ранната марка, което позволява установяване на идентичност между тях.

Услугите *услуги за хазартни игри; услуги, свързани с хазартни игри; хазартни услуги за развлекателни цели; услуги на казина, услуги за провеждане на игри и хазартни услуги; услуги за развлечения с машини за хазарт; услуги на зали с игрални автомати; осигуряване на услуги в зали с игрални автомати; редактиране или записване на звук и образ; развлекателни услуги посредством апарати за записване и видео апарати; онлайн хазартни услуги; лотарийни услуги; организиране на лотарии; осигуряване на игри посредством системи базирани на компютри; онлайн интерактивно развлечение; услуги за онлайн казино; услуги за онлайн игри чрез мобилни устройства; предоставяне на онлайн развлечения от рода на игрови турнири; услуги за спортни залагания; услуги за онлайн спортни залагания* от клас 41 на процесната марка имат обща насоченост към развлечението, игрите и хазартната дейност, като основната им цел е да предоставят на потребителите възможност за участие в игри на късмет, казино игри, спортни залагания, лотарии и други развлекателни дейности и/или игри. Предвид това тези услуги са **идентични** на услугите *развлекателни услуги* от клас 41 на по-ранната марка, доколкото конкретно изброените видове развлекателни услуги на процесната марка попадат в общите категории услуги на по-ранната марка, което обуславя наличие на идентичност между тях.

Услугите *осигуряване на оборудване за зали за хазартни игри; осигуряване на оборудване за казина (хазарт); осигуряване на съоръжения за казино (хазарт); отдаване под наем на игрални автомати; отдаване под наем на игрални машини; отдаване под наем на игрални автомати с изображения на плодове; отдаване под наем на казино игри; отдаване под наем на апарати за възпроизвеждане на звук; предоставяне на игрални съоръжения за казина; осигуряване на оборудване за хазарт; осигуряване на оборудване за казина и хазартни игри; услуги по управление на казина; услуги по експлоатация на игрални заведения, на игрални зали, на интернет казина и сайтове за онлайн залагания (развлечение); осигуряване онлайн на информация в сферата на компютърните развлекателни игри* от клас 41 на процесната марка по

тяхното естество и предназначение са спомагателни услуги, посредством които се осъществяват услугите по развлечение, в частност тези, свързани с игри на късмета, хазарт и др. подобни. Като такива те са **сходни във висока степен** на общата категория услуги *развлекателни услуги* от клас 41 на по-ранната марка, включваща в себе си най-разнообразни видове услуги по развлечение, в т.ч. игри на късмета, хазарт и др. подобни. На практика цитираните услуги от клас 41 на процесната марка по своето естество не представляват самостоятелни развлечения за потребителите, а дейности, които обезпечават, организират, подпомагат или правят възможно предоставянето на развлекателни услуги, в частност такива, свързани с игри на късмета, хазарт, казино игри и други сходни форми на забавление, обект на закрила на по-ранната марка. Следователно между посочените услуги от клас 41 на процесната марка и общата категория развлекателни услуги от клас 41 на по-ранната марка съществува тясна функционална и икономическа връзка. Те са насочени към един и същ кръг потребители, обслужват обща развлекателна потребност и се допълват взаимно до такава степен, че потребителят може да приеме, че произхождат от едно и също търговско предприятие или от икономически свързани предприятия.

В обобщение на анализа на стоките и услугите се налага заключение, че между всички стоки и услуги от класове 9, 28 и 41 на процесната марка и тези от същите класове на по-ранната марка е налице идентичност или сходство.

3.3. ИДЕНТИЧНОСТ/СХОДСТВО НА ЗНАЦИТЕ

По-ранна марка	Марка, срещу която е подадена опозицията
REGAL Gaming Technologies	

3.3.1. Отличителни и доминиращи елементи

Вероятността за объркване трябва да бъде преценявана в цялост, като се вземат предвид всички отнасящи се към случая фактори. Тази преценка, що се отнася до визуалното, фонетично или смислово сходство между марките, трябва да се основава на цялостното впечатление от марките, като се държи сметка, по-специално, на отличителните и доминиращи елементи. Под „отличителен" елемент се разбира този елемент, който служи за осъществяване на основната функция на марката – да отличава стоките и/или услугите на едно лице от идентичните или сходни стоки и/или услуги на други лица. „Доминиращ" елемент е този, който благодарение на графичното си представяне обуславя общото впечатление, което марката оставя у потребителите. Доминиращият елемент не винаги е отличителен, както и обратното.

Общата оценка на сходството на марките се базира на факта, че потребителите нямат навика да анализират марката в детайли, защото обичайно се фокусират върху отличителните и доминиращи елементи по-лесно, отколкото върху останалите елементи на марката. Следва също така да се има предвид, че понятието за доминиращ елемент обикновено се свързва с визуалното въздействие на елементите на знака, т.е. това понятие се използва основно в смисъл на „визуално изпъкващ" елемент. Доминиращият характер на даден елемент на знака се определя предимно въз основа на

неговото местоположение, мащаб, размери и/или използването на цветове, доколкото те влияят върху неговото визуално въздействие.

Процесната марка е комбинирана. В центъра на композицията на знака е разположен словният елемент „REGAL“, изписан с главни удебелени латински букви в тъмночервен цвят и с жълт кант. Шрифтът му не се различава съществено от стандартния такъв. Под него с главни латински букви в жълт и оранжев цвят, и с червен кант, е изписано словосъчетанието „GAMING CLUB“. Размерът му е много по-малък от този на словния елемент „REGAL“. Отляво и отдясно на словните елементи са разположени идентични царски корони. Всяка корона е представена в златисто-червена цветова гама, украсена с декоративни елементи и разноцветни скъпоценни камъни в червени, сини и зелени тонове. Всички описани елементи от композицията на знака са разположени на фона на черен правоъгълник.

Думата „REGAL“ ведно с короните от двете ѝ страни доминира в състава на процесната марка, тъй като тези елементи са много по-големи от словния елемент „GAMING CLUB“ и изпъкват на черния фон на знака.

Предвид факта, че около една трета от релевантните български потребители ползват английски език (около 30.4 % съгласно данните от „*Основни резултати от изследването на образованието и обучението на възрастни през 2022 година*“, извършено от Националния статистически институт), в случая са налице предпоставки думата „REGAL“ да бъде разбрана с нейните най-разпространени значения, а именно *кралски, царски, величествен*. Останалата част от потребителите, които не ползват английски език, ще възприемат думата „REGAL“ като фантазийна.

Словосъчетанието „GAMING CLUB“ ще бъде свързано от голямата част от релевантните потребители с представата за „играл клуб“, доколкото самото словосъчетание и съставляващите го думи са сред често срещаните и употребявани от българските потребители английски думи.

Предвид горното, отличителността на процесната марка се носи основно от думата „REGAL“, подпомагана и съпътствана от асоцииращите се с нея царски корони. Следва обаче да бъде посочено, че макар думата “REGAL“ да не описва пряко вида, предназначението, качеството или други характеристики на процесните стоки и услуги, тя все пак създава известно хвалебствено внушение. В областта на игрите, развлеченията, казино дейността и свързаните с тях стоки и услуги внушения за кралски, царски, величествен са способни да бъдат асоциирани от потребителите с желани качества (лукс, изисканост и др.) или положителен търговски образ на предлаганите продукти и услуги. Предвид това отличителността на думата „REGAL“ е по-ниска от средната такава.

Словосъчетанието „GAMING CLUB“ („играл клуб“) е указателно по отношение на вида и предназначението на заявените стоки и услуги, поради което е лишено от отличителност.

По-ранната марка е словна. Тя включва словните елементи „REGAL“, „Gaming“ и „Technologies“. При словни марки не може да се говори за доминиращ елемент.

И тук отличителността на знака се носи основно от думата „REGAL“, като са валидни и следва да бъдат възприети изложените при анализа на процесната марка аргументи.

Словосъчетанието „Gaming Technologies“ ще бъде разбрано от голямата част от релевантните потребители със значение на „играли технологии/технологии за игри“. Предвид това то има пряка връзка със стоките и услугите в областта на разработването, предоставянето и използването на технологични решения за игри и по тази причина е лишено от присъща отличителност по отношение на стоките и услугите, за които е

регистрирана по-ранната марка (подробно анализирани по-горе), тъй като всички те касаят сферата на игрите.

3.3.2. Анализ на идентичността/сходството

Като цяло, общата преценка за фонетично, визуално и смислово сходство на процесната и по-ранната марка трябва да се основава на общото впечатление, което те създават, като се отчита и въздействието на техните отличителни и доминиращи елементи, т.е. изхожда се от предположението, че потребителят възприема марката в нейната цялост, а не разделена на отделни компоненти (Решение СЕС, C-251/95, „Sabel", параграф 23).

Визуално сходство

Оценката на визуалното сходство се основава на визуалното въздействие на марките, определено от начина на графично представяне на думи, букви, цифри, фигури и други.

Като се има предвид извършеният по-горе анализ на процесната марка и по-ранната марка, между тях се установява средна степен на визуално сходство. То се дължи на факта, че и двата знака съдържат словния елемент „REGAL", който е отличителен и привлича вниманието на потребителите. В процесната марка този елемент е доминиращ словен елемент, тъй като е изписан с най-голям размер и е разположен в центъра на композицията, а в по-ранната марка е разположен на първо място.

Същевременно между сравняваните знаци съществуват и някои визуални различия. Процесната марка е комбинирана и включва разнообразно цветово оформление, две изображения на царски корони и словосъчетанието „GAMING CLUB", разположени върху черен фон, докато по-ранната марка представлява словна марка, състояща се единствено от словосъчетанието „REGAL Gaming Technologies". Освен това дължината и структурата на знаците са различни, доколкото те съдържат различни допълнителни словни елементи „CLUB"/" Technologies" след думите „REGAL Gaming".

Независимо от тези различия следва да се отчете, че потребителите обичайно отдават по-голямо значение на отличителните словни елементи на марките, тъй като чрез тях ги назовават и запомнят. В случая отличителният словен елемент „REGAL" е идентичен и присъства в началната част и на двата знака, което е обстоятелство с особено значение при визуалното сравнение.

Поради гореизложеното и при разглеждането на сравняваните марки в тяхната цялост следва да се приеме, че знаците са визуално сходни в средна степен.

Фонетично сходство

Фонетичното сходство се определя от дължината на думите, броя на сричките, броя на съвпадащите звуци, взаимно разположение на еднакви или близки звуци или звукосъчетания, характерни особености на еднакви части на думата, като се отчита началото на знака.

В процесната марка и по-ранната марка се съдържа една и съща дума „REGAL" [регал], която представлява отличителния елемент на марките и е разположена в началото им. Съгласно установената практика началните части на знаците обикновено оказват по-силно въздействие върху потребителите и се запомнят по-лесно.

Допълнителните словосъчетания „Gaming Club" и „Gaming Technologies" споделят идентично звучаща първа дума „Gaming" [гейминг] и се различават по думите „Club" [клуб] и „Technologies" [текнолоджис]. Тези различия обаче се ограничават до елементи, които са лишени от отличителност, видно от извършения по-горе анализ. Поради това е вероятно те да бъдат пренебрегнати, тъй като вниманието на потребителите ще бъде насочено преди всичко към общия словен елемент „REGAL".

Ето защо, въпреки наличието на различие в част от словните елементи на марките, идентичното звучене на отличителния начален елемент „REGAL“ обуславя висока степен на фонетично сходство между сравняваните знаци.

Смислово сходство

Марките се считат за смислово идентични или сходни, когато имат еднакво или подобно семантично съдържание. Семантично съдържание е представата, която марката извиква в съзнанието на потребителя, чрез значението на словните и фигуративните елементи и цялостната концепция, която тя пресъздава.

Както беше посочено по-горе, една трета част от релевантните потребители ще възприемат думата „REGAL“ със значенията „кралски“, „царски“ или „величествен“. При процесната марка това семантично съдържание се подсилва допълнително от двете изображения на царски корони, които недвусмислено препращат към същата концепция за кралско достойнство и власт.

Словосъчетанията „Gaming Club“ и „Gaming Technologies“ насочват съответно към „играл клуб“ и „игрални технологии/технологии за игри“. Въпреки различното им съдържание (клуб/технологии), и двете словосъчетания са свързани с областта на игрите.

Следователно и двете марки изграждат обща концепция, основана на идеята за нещо „кралско“ или „царствено“, свързано със сферата на игрите.

Поради това следва да се приеме извод за наличие на висока степен на смислово сходство между знаците.

ОТЛИЧИТЕЛЕН ХАРАКТЕР НА ПО-РАННАТА МАРКА

Отличителният характер на по-ранната марка е един от факторите, който следва да се отчита при преценката за вероятност за объркване. Съдът на Европейския съюз (СЕС) изрично е постановил, че колкото по-висока е степента на отличителност на по-ранната марка, толкова по-голяма ще бъде вероятността за объркване (Решение СЕС, C-251/95 „Sabel”, параграф 24). Във връзка с това, за да се дефинира степента на отличителност на марката и съответно да бъде определено дали тя притежава висока степен на отличителност, следва да се извърши обща преценка относно наличието, респ. отсъствието на по-голяма или по-малка способност на марката да идентифицира стоките и/или услугите, за които се отнася, като произхождащи от определено лице, като по този начин ги отличи от тези на другите лица (Решение СЕС, C-342/97 „Lloyd”, параграф 22).

Опонентът не е претендирал и не е представил доказателства, че по-ранната марка е с придобита повишена отличителност в резултат на използването ѝ на пазара или е общоизвестна или ползваща се с известност марка, поради което нейната отличителност отговаря на присъщата ѝ такава.

От извършения до момента анализ може да се заключи, че по-ранната марка, разглеждана в нейната цялост, има степен на присъща отличителност, която е по-ниска от средната такава, предвид асоциативния характер на думата “REGAL“, както вече бе изяснено по-горе.

3.4. РЕЛЕВАНТНИ ПОТРЕБИТЕЛИ – СТЕПЕН НА ВНИМАНИЕ

Според Съда на Европейския съюз (СЕС) средният потребител се счита за сравнително добре информиран, умерено наблюдателен и внимателен при избора си на покупка, като не трябва да се забравя фактът, че нивото на внимание се променя в зависимост от съответната категория стоки и/или услуги (Решение СЕС, C-342/97 „Lloyd”, параграф 26). Същевременно трябва да се държи сметка и за факта, че средният потребител не винаги има възможност за директно сравнение между марките, поради което трябва да се довери на несъвършеното изображение, запазило се в паметта му

(Решение СЕС, С-342/97 „Lloyd”, параграф 26). Посоченото определение на категорията „среден потребител” може да се интерпретира и в контекста на понятието „делови кръгове” („бизнес потребители”). Относно деловите кръгове понятията „сравнително добре информиран”, „умерено наблюдателен” и „внимателен при избора си на покупка” често означават по-висока степен на проявление на изброените фактори в сравнение с това при средния потребител.

Релевантният кръг потребители се определя с оглед на стоките и услугите, за които е установено сходство или идентичност между сравняваните марки. В конкретния случай той включва както крайните потребители, така и професионалните потребители, ползващи стоки и услуги в областта на игрите, хазартната дейност, софтуера, хардуера, информационните технологии и свързаните с тях услуги.

Що се отнася до крайните потребители, същите представляват представители на широката общественост, които ползват услуги, свързани с развлечения, игри, хазарт, електронни платформи и софтуерни продукти. При избора на подобни услуги потребителите обикновено проявяват от нормална към повишена степен на внимание, тъй като изборът е свързан с разход на финансови средства и предполага известна преценка относно произхода и качеството на стоките и услугите.

От друга страна, част от релевантните стоки и услуги са насочени към професионални потребители и стопански субекти, действащи в областта на игралната индустрия, разработването и внедряването на технологични решения, софтуерни продукти, хардуер и специализирано оборудване. Тази категория потребители по правило проявява по-висока степен на внимание при избора на съответните стоки и услуги поради техния специализиран характер, технически характеристики, цена и значение за осъществяваната дейност.

3.5. ЦЯЛОСТНА ОЦЕНКА НА ФАКТИТЕ И ОБСТОЯТЕЛСТВАТА, ИЗВОД ЗА ВЕРОЯТНОСТ ЗА ОБЪРКВАНЕ, ДРУГИ АРГУМЕНТИ

Вероятността за объркване на потребителите, която включва възможност за свързване с по-ранна марка, е създаването на погрешна представа за производителя или търговеца на стоките и/или услугите, т.е. опасност потребителите да вярват, че стоките и/или услугите са на същите или икономически свързани лица (решение СЕС, С-39/97, „Canon”, § 29). Преценката на вероятността за объркване е обща и се извършва въз основа на всички относими фактори по конкретния случай. По-специално такива могат да бъдат: идентичност или степен на сходство на процесната и по-ранната марка, степен на отличителност на по-ранната марка, степен на сходство на стоките и/или услугите, релевантен кръг потребители, начин на пазарна реализация (търговски пътища, начин на предоставяне на стоките и/или услугите и др.), степен на познатост (разпознаваемост) на по-ранната марка на пазара, връзката, която релевантният кръг потребители може да направи между процесната и по-ранната марка (решение СЕС, С-251/95, „Sabel”, § 22).

При извършения по-горе анализ се установи, че стоките и услугите от класове 9, 28 и 41 на процесната марка са идентични или сходни на стоките и услугите от същите класове на по-ранната марка.

По отношение на сравняваните марки беше установено визуално сходство от средна степен, както и фонетично и смислово сходство от висока степен. И в двата знака се съдържа словният елемент „REGAL“, който притежава присъща отличителност и заема съществено място в цялостното възприятие на марките. В процесната марка този елемент е и доминиращ, ведно с царските корони, поради централното си разположение и значително по-големия си размер спрямо останалите словни елементи.

Словните елементи „GAMING CLUB“ и „Gaming Technologies“ не са в състояние да преодолеят сходството, произтичащо от общия отличителен елемент „REGAL“ на сравняваните марки, доколкото същите са указателни, съответно лишени от отличителност. Тук е важно да бъде отбелязан отново и фактът, че въпреки различното им съдържание (клуб/технологии), и двете словосъчетания са свързани с областта на игрите. Поради това вниманието на потребителите ще бъде насочено към отличителния елемент „REGAL“, присъстващ във всяка от марките, като и при двете марки той ще бъде отнесен към/свързан с областта на игрите.

Следва също така да се отчете, че процесната марка възпроизвежда и развива концепцията, създадена от по-ранната марка. И двата знака изграждат асоциация за „кралски“ или „царствен“ елемент, свързан със сферата на игрите. При процесната марка тази концепция е допълнително подсилена чрез изобразяването на две кралски корони, които визуално препращат към същото смислово съдържание, заложено в думата „REGAL“.

Макар релевантните потребители да проявяват средна към висока степен на внимание при избора на процесните стоки и услуги, това в случая не е достатъчно само по себе си, за да изключи вероятността от объркване. Предвид сходството между марките - произтичащо от еднаквия словен елемент „REGAL“ и изключително близкото концептуално внушение на сравняваните знаци, насочено към сферата на игрите (при разглеждането им в цялост), както и идентичността и сходството на техните стоки и услуги, потребителите могат да приемат, че обозначаваните с тях стоки и услуги произхождат от едно и също предприятие или от икономически свързани предприятия.

С оглед на изложеното се приема, че за релевантните потребители съществува вероятност от объркване по смисъла на чл. 12, ал. 1, т. 2 от ЗМГО, включително вероятност за свързване на процесната марка с по-ранната марка „REGAL Gaming Technologies“.

Установеното от фактическа и правна страна води до заключение, че кумулативният фактически състав на чл. 12, ал. 1, т. 2 от ЗМГО е изпълнен, респ. опозиция вх. № BG/N/2025/178570-[2] от 21.10.2025 г. срещу регистрацията на марка 

, комбинирана, вх. № 178570 от 20.08.2025 г., е основателна и регистрацията на процесната марка следва да бъде отказана за всички стоки и услуги (класове 9, 28 и 41 на МКСУ), за които се търси закрила.

Въз основа на гореизложеното и на основание чл. 57, ал. 9, т. 2 от ЗМГО, опозиционният състав

РЕШИ:

ОТКАЗВА РЕГИСТРАЦИЯТА на марка 

, комбинирана, вх. № 178570 от 20.08.2025 г., за всички стоки и услуги (класове 9, 28 и 41 на МКСУ), за които търси закрила.

На основание чл. 69, ал. 1, т. 3 от ЗМГО решението може да се обжалва пред Патентно ведомство в двумесечен срок от датата на съобщаването му.

ПРЕДСЕДАТЕЛ НА СЪСТАВА:

X

Държавен експерт от ДЕОМГО

И
ЧЛЕНОВЕ:

1. X

Главен експерт ДЕОМГО

2. X

Старши експерт ДЕОМГО