

# Allgemeine Geschäftsbedingungen der Interactive Blueprints B.V.

*Allgemeine Geschäftsbedingungen für das Angebot, den Verkauf, die Nutzung und die Lieferung von (Software-) Produkten der Interactive Blueprints B. V. mit Sitz in Rijssen (Gemeinde Rijssen-Holten), eingetragen im Handelsregister der Industrie- und Handelskammer „Kamer van Koophandel Oost-Nederland“ unter Nr. 53977599 (nachstehend „Interactive Blueprints“ genannt).*

Version: Juni 2013

## 1. Anwendungsbereich, Sprache

- 1.1 Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle Angebote, Bestellungen und/oder Verträge zwischen Interactive Blueprints einerseits und Kunden, Geschäftspartnern und/oder Entwicklungspartnern (nachstehend gemeinsam der „Abnehmer“ genannt) andererseits mit Bezug auf den Verkauf, die Lieferung und/oder die Gewährung des nicht-exklusiven Rechts bzw. der Lizenz zur Nutzung der (Software-) Produkte von Interactive Blueprints, wenn und soweit die Parteien nicht ausdrücklich und schriftlich etwas Anderes vereinbart haben. Die Allgemeinen Geschäfts- bzw. Einkaufsbedingungen des Abnehmers finden keine Anwendung und sind für Interactive Blueprints nicht verbindlich, es sei denn, Interactive Blueprints hat die betreffenden Geschäftsbedingungen des Abnehmers ausdrücklich und schriftlich akzeptiert.
- 1.2 Bei einem Abnehmer, mit dem Interactive Blueprints bereits einen Vertrag auf der Grundlage dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen abgeschlossen hat, ist davon auszugehen, dass er sich stillschweigend mit der Anwendbarkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen auf Angebote und/oder Bestellungen ähnlicher Art und auf später mit Interactive Blueprints geschlossene Verträge einverstanden erklärt hat.
- 1.3 Interactive Blueprints ist berechtigt, diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen einseitig zu ändern. Derartige Änderungen werden dem Abnehmer von Interactive Blueprints - soweit möglich - [zwei (2)] Monate vor ihrem Inkrafttreten mitgeteilt. [Der Abnehmer ist berechtigt, einen mit Interactive Blueprints geschlossenen Vertrag innerhalb von [zwei (2)] Wochen zu kündigen, nachdem ihm Änderungen dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Interactive Blueprints mitgeteilt wurden, wenn und soweit diese Änderungen für den Abnehmer materiell und/oder entgegen Treu und Glauben belastend sind. Der Vertrag endet in diesem Fall in dem Zeitpunkt, in dem die Änderungen in Kraft treten. Interactive Blueprints ist in diesem Fall nicht verpflichtet, vom Abnehmer bereits gezahlte (Lizenz-) Kosten zu vergüten bzw. zu erstatten.] Hat der Abnehmer innerhalb der dafür gesetzten Frist keine schriftlichen und begründeten Einwände gegen die angekündigten Änderungen erhoben, gilt dies als Einverständnis des Abnehmers mit diesen Änderungen.
- 1.4 Die vorliegenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind in deutscher, englischer und in niederländischer Sprache abgefasst.

## 2. Abschluss, Laufzeit und Beendigung von Verträgen

- 2.1 Interactive Blueprints schließt Verträge auf folgende Weise ab:
  - a. Von Interactive Blueprints wird ein unverbindliches, schriftliches Angebot (Offerte) erstellt und an die Anschrift des Abnehmers gesandt, welches Angebot (Offerte) dann von dem Abnehmer innerhalb der in der Offerte gesetzten Frist schriftlich angenommen wird, wobei gilt, dass Interactive Blueprints berechtigt ist, dieses Angebot innerhalb von zwei (2) Arbeitstagen nach Zugang der Annahmeerklärung schriftlich zu widerrufen.
  - b. Interactive Blueprints nimmt eine Bestellung und/oder ein dafür bestimmtes Bestellformular des Abnehmers schriftlich an, wobei Interactive Blueprints sich jederzeit vorbehält, eine solche Bestellung und/oder ein solches Bestellformular innerhalb von fünfzehn (15) Tagen nach Zugang ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

- c. Abschluss eines (Rahmen-) Vertrags zwischen Interactive Blueprints und dem Abnehmer.
- 2.2 Die Verträge werden für die Laufzeit abgeschlossen, die in dem Vertrag genannt ist, und die Verträge verlängern sich nach Ablauf der Anfangslaufzeit stillschweigend zu den gleichen Bedingungen jeweils für die Dauer von einem (1) Jahr. Geschlossene Verträge können schriftlich und in der Weise beendet werden, wie in dem betreffenden Vertrag beschrieben, und zwar wie folgt:
- a. von beiden Parteien zum Ende der Anfangslaufzeit des Vertrags, wie im Vertrag genannt, wobei eine Kündigungsfrist von einem (1) Monat einzuhalten ist
  - b. von beiden Parteien nach Ablauf der Anfangslaufzeit zu jedem gewünschten Zeitpunkt, wobei eine Kündigungsfrist von einem (1) Monat einzuhalten ist.
  - c. Interactive Blueprints und/oder der Abnehmer sind ferner berechtigt, einen geschlossenen Vertrag mit sofortiger Wirkung und ohne vorherige Einschaltung eines Gerichts zu beenden, wenn
    - i. die andere Partei eine oder mehrere der ihr obliegenden Vertragspflichten auch nach schriftlicher Abmahnung unter Setzung einer angemessenen Nachfrist nicht erfüllt
    - ii. die andere Partei (auch vorläufig) unter gerichtlichen Gläubigerschutz gestellt wird
    - iii. über das Vermögen der anderen Partei das Insolvenzverfahren eröffnet wird
    - iv. die andere Partei einen Antrag auf Festsetzung eines Schuldensanierungsplans stellt
    - v. der Abnehmer seinen Geschäftsbetrieb ganz oder teilweise einstellt oder seinen Betrieb auf andere Weise liquidiert und/oder seinen Geschäftsbetrieb ohne vorherige Genehmigung von Interactive Blueprints wesentlich ändert oder an einen Dritten überträgt
    - vi. die Kontrolle über den Abnehmer oder innerhalb seines Unternehmens sich (direkt oder indirekt) ändert.
- 2.3 Im Falle der Vertragsbeendigung ist der Abnehmer wie folgt verpflichtet:
- a. Er wird alle (noch) geschuldeten Vergütungen innerhalb von dreißig (30) Tagen nach Vertragsbeendigung an Interactive Blueprints zahlen; und
  - b. alle ihm überlassenen Nutzungsrechte (Lizenzen), (Software-) Produkte und/oder die zugehörige Dokumentation innerhalb von dreißig (30) Tagen kostenfrei an Interactive Blueprints zurückgeben.
- 2.4 Wenn und soweit die Parteien nicht ausdrücklich und schriftlich etwas Anderes vereinbart haben, ist keine der Parteien bei Beendigung des Vertrags berechtigt, Schadensersatz von der anderen Partei zu verlangen, es sei denn, die Forderung auf Schadensersatz wird auf das Versäumnis der anderen Partei gestützt, ihre Vertragspflichten zu erfüllen, wie in Artikel 2.2c Ziffer (i) dieser Geschäftsbedingungen beschrieben.

### 3. Durchführung des Vertrags

- 3.1 Interactive Blueprints wird den Vertrag nach bestem Wissen und Können und nach den Maßstäben eines sorgfältig handelnden Fachmanns durchführen. Basis hierfür sind das zu dem jeweiligen Zeitpunkt bei Interactive Blueprints bekannte Wissen und die bei Interactive Blueprints bekannten Erkenntnisse.
- 3.2 Alle (Liefer-)Fristen werden von Interactive Blueprints nach bestem Wissen festgelegt und so weit wie möglich eingehalten. Sobald Interactive Blueprints ein Umstand bekannt wird, der die rechtzeitige Lieferung von Nutzungsrechten (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkten eventuell in Frage stellt, wird Interactive Blueprints diesbezüglich Kontakt zu dem Abnehmer herstellen. Der Abnehmer ist in keinem Fall berechtigt, im Zusammenhang mit einer verspäteten Lieferung Schadensersatz gleich welcher Art zu verlangen. Interactive Blueprints ist - sofern das möglich ist - jederzeit berechtigt, Teillieferungen vorzunehmen.
- 3.3 Wenn und soweit es die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags erfordert, ist Interactive Blueprints berechtigt, Leistungen (insbesondere die Service- und Wartungsleistungen) von Dritten durchführen zu lassen, und zwar zu den im Vertrag vereinbarten Bedingungen.
- 3.4 Der Abnehmer ist verpflichtet, Interactive Blueprints stets rechtzeitig alle für die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags erforderlichen und zweckdienlichen Angaben und/oder Auskünfte zu verschaffen und hieran in jeder Hinsicht mitzuwirken. Interactive Blueprints haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die

dadurch verursacht sind, dass Interactive Blueprints bei der Durchführung des Vertrags von unrichtigen und/oder unvollständigen Angaben ausgegangen ist, die der Abnehmer übermittelt hat, es sei denn, diese Unrichtigkeit bzw. Unvollständigkeit hätte von ihr erkannt werden müssen.

#### 4. Kosten und Zahlung

- 4.1 Alle Preise verstehen sich zuzüglich Umsatzsteuer (MwSt.), sofern nicht anders angegeben.
- 4.2 Die Preise, (Lizenz-)Kosten und/oder Vergütungen für die Nutzung der (Software-) Produkte von Interactive Blueprints sind vom Abnehmer jährlich im Voraus an Interactive Blueprints zu entrichten. Die Zahlung durch den Abnehmer hat innerhalb von 30 Tagen zu erfolgen, gerechnet ab dem auf der Rechnung von Interactive Blueprints angegebenen Datum.
- 4.3 Sind in einem Vertrag jährliche (Lizenz-)Kosten vereinbart worden, ist Interactive Blueprints berechtigt, diese Kosten jährlich um einen Prozentsatz zu erhöhen, der auf dem Verbraucherpreisindex (*Consumenten Prijns Index* - CPI) des niederländischen Zentralbüros für Statistik (*Centraal Bureau voor de Statistiek* - CBS) basiert, sofern diese Preiserhöhung dem Abnehmer von Interactive Blueprints mindestens 30 Tage im Voraus schriftlich mitgeteilt worden ist.
- 4.4 Kommt der Abnehmer seinen Zahlungspflichten nicht, nicht vollständig oder nicht rechtzeitig innerhalb der vereinbarten Frist nach, befindet er sich im Verzug, ohne dass es einer weiteren schriftlichen Mahnung bedarf. Der Abnehmer schuldet in diesem Fall von dem Datum, an dem die Zahlung hätte erfolgen müssen, Zinsen in Höhe von 1,5 % pro Monat, für angefangene Monate zeitanteilig. Alle gerichtlichen und außergerichtlichen Kosten einschließlich angemessener Rechtsanwalts honorare, die Interactive Blueprints dadurch entstehen, dass der Abnehmer seine Vertragspflichten nicht erfüllt, gehen zu Lasten des Abnehmers. Die Interactive Blueprints entstehenden außergerichtlichen (Inkasso-)Kosten werden auf mindestens 15 % der fraglichen Hauptforderung festgesetzt.
- 4.5 Interactive Blueprints ist jederzeit berechtigt, ihre eigenen Vertragspflichten auszusetzen und/oder - falls es sich um die Gewährung eines Rechts bzw. einer Lizenz zur Nutzung der Produkte von Interactive Blueprints handelt - diese Lizenz(en) zu sperren und gesperrt zu halten, wenn und solange Interactive Blueprints die von dem Abnehmer geschuldeten Zahlungen und/oder Vergütungen nicht vollständig erhalten hat.
- 4.6 Der Abnehmer ist verpflichtet, mit einem gesetzlichen niederländischen Zahlungsmittel zu zahlen, ohne Abzüge oder Verrechnung, ohne (ein Recht auf) Zurückbehaltung wegen einer vermeintlichen oder tatsächlichen Leistungsstörung von Interactive Blueprints bei der Erfüllung ihrer Vertragspflichten und ohne dass der Abnehmer seine Zahlungsverpflichtung durch Beschlagnahme bei sich selbst oder auf andere Weise blockieren darf.

#### 5. Nutzungsrecht und -bedingungen

- 5.1 Interactive Blueprints gewährt dem Abnehmer für die Dauer des Vertrags und unter den vertraglich vereinbarten Bedingungen ein begrenztes, widerrufliches, nicht-exklusives und nicht (an Dritte) übertragbares Recht (Lizenz) zur Nutzung der (Software-) Produkte von Interactive Blueprints.
- 5.2 Der Abnehmer ist berechtigt, das Nutzungsrecht (Lizenz) an ein Tochterunternehmen zu übertragen oder diesem zur Nutzung zu überlassen. Im Falle einer Übertragung oder Nutzungsüberlassung sind die vorliegenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen auch für diese(s) Tochterunternehmen anzuwenden.
- 5.3 Das Nutzungsrecht und/oder die gelieferten (Software-) Produkte sind ohne schriftliche Genehmigung von Interactive Blueprints nicht an Dritte übertragbar. Es ist dem Abnehmer nicht gestattet, das Nutzungsrecht und/oder die gelieferten (Software-) Produkte zu verkaufen, zu vermieten, zu veräußern oder als Sicherheit zu übertragen. Der Abnehmer darf das Nutzungsrecht bzw. die (Software-) Produkte nicht verändern, Dritten zur Nutzung überlassen oder sie für Dritte einsetzen.
- 5.4 Der Abnehmer ist verpflichtet, das Nutzungsrecht und/oder die (Software-) Produkte ausschließlich für den

Zweck einzusetzen, für den dieses Nutzungsrecht und/oder die (Software-) Produkte von Interactive Blueprints entwickelt wurden, und darf das Nutzungsrecht und/oder die (Software-) Produkte jederzeit nur in Übereinstimmung mit der zugehörigen Dokumentation (insbesondere - jedoch nicht abschließen - nach den Produktspezifikationen) einsetzen bzw. nutzen.

- 5.5 Der Abnehmer ist für den ordnungsgemäßen Einsatz bzw. die ordnungsgemäße Nutzung der von Interactive Blueprints gelieferten (Software-) Produkte, Nutzungsrechte (Lizenzen), Geräte und Programme in seinem Unternehmen verantwortlich; dasselbe gilt für die von Interactive Blueprints zu erbringenden Dienstleistungen sowie für die Kontroll- und Sicherungsverfahren (wozu insbesondere regelmäßige Backups der Datenbestände zählen) und für eine angemessene Systemadministration. Ferner ist der Abnehmer verpflichtet, die von Interactive Blueprints an den Abnehmer gelieferten Updates und Ähnliches rechtzeitig und ordnungsgemäß zu installieren bzw. installieren zu lassen.
- 5.6 Der Abnehmer darf die (Software-) Produkte von Interactive Blueprints weder vollständig noch teilweise in Programme oder elektronische Datenbestände von Dritten oder des Abnehmers selbst integrieren oder mit diesen zusammenfügen, sofern ihm dafür nicht die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Interactive Blueprints vorliegt.
- 5.7 Der Abnehmer ist nicht berechtigt, (Software-) Produkte von Interactive Blueprints in irgendeiner Weise zu dekompileieren, rückwärts zu entwickeln (Reverse Engineering) oder den Programmcode in anderer Weise zu übersetzen oder zu bearbeiten.
- 5.8 Interactive Blueprints ist berechtigt, zu überprüfen, ob der Abnehmer die (Software-) Produkte von Interactive Blueprints in einer Weise nutzt, die den Bedingungen des Vertrags mit Interactive Blueprints entspricht. Der Abnehmer ist verpflichtet, jederzeit kostenfrei an einer solchen Überprüfung mitzuwirken. Der Abnehmer muss Interactive Blueprints dazu Zugang zu aller Software, Dokumentation und anderen Materialien und zu allen Orten verschaffen, an denen sich die von Interactive Blueprints überlassenen Gegenstände befinden.

## 6. Rechte am geistigen Eigentum

- 6.1 Alle Urheberrechte, Patentrechte, Firmenrechte, Markenrechte, Quellcodes und andere gewerbliche Schutzrechte und Rechte am geistigen Eigentum sowie alle gleichartigen Rechte zum Schutz von Informationen, die sich auf die (Software-) Produkte und die Dokumentation von Interactive Blueprints beziehen, sind und bleiben jederzeit ausschließliches Eigentum von Interactive Blueprints. Keine Regelung in einem Angebot (Offerte), einer Bestellung und/oder einem Vertrag (einschließlich dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen) darf so verstanden werden, dass sie zu einem vollständigen oder teilweisen Übergang dieser Rechte an den Abnehmer führt, noch wird ein solcher Übergang beabsichtigt oder kann als solcher verstanden werden.
- 6.2 Dem Abnehmer ist es nicht gestattet, eine Kennzeichnung mit Bezug auf Rechte am geistigen Eigentum auf den (Software-) Produkten oder der Dokumentation zu ändern, zu entfernen oder unkenntlich zu machen. Dem Abnehmer ist es nicht gestattet, eine Marke, einen Handelsnamen, ein Logo oder einen Domainnamen von Interactive Blueprints oder einen ähnlichen, damit verwechselbaren Namen registrieren zu lassen, gleich auf welchem Rechtsgebiet und an welchem Ort der Welt.
- 6.3 Interactive Blueprints stellt den Abnehmer von allen Ansprüchen auf Schadensersatz und von allen Kosten frei, zu denen der Abnehmer wegen eines von einem Dritten erhobenen Anspruchs im Zusammenhang mit einer Verletzung oder angeblichen Verletzung von wirksam registrierten Urheberrechten, Patenten, Marken, Handelsnamen oder anderen Rechten am geistigen Eigentum Dritter verurteilt wird, wenn sie diese auf dem Abnehmer von Interactive Blueprints in Lizenz überlassene (Software-) Produkte beziehen und wenn diese Ansprüche und Kosten eine Folge der vertragskonformen Nutzung dieser Lizenz und/oder der (Software-) Produkte durch den Abnehmer sind. Voraussetzung ist, dass der Abnehmer Interactive Blueprints unmittelbar nach dem Bekanntwerden eines solchen Rechtsanspruchs eines Dritten hierüber und über den Zeitpunkt in Kenntnis setzt, seit dem dieser Anspruch erhoben wird, und dass er Interactive Blueprints alle dafür relevanten

Informationen übermittelt.

## 7. Geheimhaltung und Datenschutz

- 7.1 Die Parteien sind verpflichtet, sowohl während der Laufzeit des Vertrags als auch nach dessen Beendigung alle Umstände geheim zu halten, die die Geschäfte oder das Unternehmen der jeweils anderen Partei betreffen bzw. damit zusammenhängen.
- 7.2 Die Parteien sind verpflichtet, die Daten und/oder Informationen der jeweils anderen Partei, die ihnen im Rahmen dieses Vertrags zur Verfügung gestellt werden, sowohl während der Laufzeit des Vertrags als auch nach dessen Beendigung als vertrauliche Informationen zu behandeln und sie nicht an Dritte weiterzugeben, sofern ihnen dazu nicht eine schriftliche Genehmigung der anderen Partei vorliegt.
- 7.3 Die Parteien sind verpflichtet, angemessene Vorsorgemaßnahmen zu treffen, um ihren Geheimhaltungspflichten nachkommen zu können. Keine der in diesem Artikel enthaltenen Regelungen verpflichtet die empfangende Partei in irgendeiner Weise, wenn die erhaltenen Daten und/oder Informationen
  - a. allgemein bekannt sind oder allgemein zugänglich gemacht werden, ohne dass dies auf einem Handeln oder Unterlassen der empfangenden Partei beruht
  - b. sich bereits vor der Überlassung rechtmäßig im Besitz der empfangenden Partei befanden und die empfangende Partei dies nachweisen kann
  - c. der empfangenden Partei nachweislich von einem Dritten überlassen wurden, ohne dass dabei eine Geheimhaltungspflicht gegenüber der betroffenen Partei verletzt wurde
  - d. von der empfangenden Partei nach dem Gesetz, einer Verordnung, gerichtlichen Anordnung oder der Anordnung einer anderen staatlichen Stelle offengelegt werden mussten, unter der Bedingung, dass die empfangende Partei sich darum bemüht, den Umfang der (erzwungenen) Offenlegung zu begrenzen und die betroffene Partei über eine solche Offenlegung vorab in Kenntnis setzt.
- 7.4 Bei Beendigung des Vertrags sind die Parteien verpflichtet, alle ihnen von der jeweils anderen Partei überlassenen (vertraulichen) Daten und/oder Informationen (inklusive aller Kopien davon) innerhalb von dreißig (30) Tagen nach der Vertragsbeendigung kostenfrei an die andere Partei zurückzugeben.
- 7.5 Die Parteien sind verpflichtet, alle ihnen gesetzlich obliegenden Pflichten auf dem Gebiet des Datenschutzes einzuhalten.
- 7.6 Die Parteien haften dafür, dass ihre Mitarbeiter, die direkt oder indirekt mit einer Partei verbundenen natürlichen und juristischen Personen (bzw. deren Mitarbeiter) sowie die von den Parteien beauftragten Dritten die in diesem Artikel geregelten Geheimhaltungspflichten ebenfalls beachten.

## 8. Speichern und Übertragung von Daten

- 8.1 Die Daten und/oder Informationen, die von dem Abnehmer bei der Durchführung dieses Vertrags und/oder bei der Nutzung der (Software-) Produkte für seine Geschäfte erzeugt und gespeichert werden, bleiben stets Eigentum des Abnehmers. Diese Daten und/oder Informationen werden im Wege einer Synchronisierung auch in einer Datenbank von Interactive Blueprints gespeichert. Hiervon wird [täglich] ein Backup durch Interactive Blueprints erstellt. Bei Beendigung des Vertrags durch den Abnehmer werden diese Daten und/oder Informationen auf (schriftliches) Anfordern des Abnehmers (i) von Interactive Blueprints an den Abnehmer in einem lesbaren Format geliefert, oder (ii) von Interactive Blueprints für einen Zeitraum von zehn (10) Jahren nach Beendigung des Vertrags in der Datenbank von Interactive Blueprints aufbewahrt. Wenn der Abnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt über diese Daten und/oder Informationen verfügen will, übermittelt Interactive Blueprints diese gegen Erstattung der Kosten.

## 9. Höhere Gewalt

- 9.1 Keine der Parteien ist verpflichtet, eine Vertragspflicht mit Ausnahme einer Pflicht zur Zahlung zu erfüllen, und keine der Parteien haftet gegenüber der anderen Partei für eine verzögerte oder nicht erfolgte, Erfüllung ihrer

Vertragspflichten, wenn die ordnungsgemäße Erfüllung des Vertrags durch eine Situation höherer Gewalt verhindert wird. Situationen höherer Gewalt sind Umstände, die außerhalb des Einflussbereichs einer Vertragspartei liegen, nach dem Abschluss eines Vertrags eintreten, im Zeitpunkt des Vertragsabschlusses nicht vorhersehbar waren und so beschaffen sind, dass die Durchführung des Vertrags dadurch unmöglich wird, oder durch die die prompte Erfüllung des Vertrags für eine Partei so beschwerlich und/oder kostenaufwendig wird, dass sie nach Treu und Glauben nicht von ihr verlangt werden kann. Situationen höherer Gewalt sind insbesondere (jedoch nicht abschließend) militärische Gewalt, Maßnahmen von hoher Hand, Naturkatastrophen, Feuer, Explosionen und Arbeitskämpfe.

- 9.2 Wenn eine Situation höherer Gewalt zu einer Verzögerung oder Nichterfüllung bei einer Partei führt, die drei (3) Monate oder länger ununterbrochen fort dauert, ist die andere Partei berechtigt, den Vertrag mit sofortiger Wirkung für den Teil der Vertragspflichten zu kündigen, die noch nicht erfüllt worden sind. Die Parteien haben in diesem Fall keinen Anspruch auf Vergütung eines infolge der Kündigung entstandenen oder noch entstehenden Schadens gleich welcher Art. Der Abnehmer ist in diesem Fall jedoch berechtigt, die Rückzahlung des Teils der im Voraus gezahlten Lizenzkosten zu verlangen, der sich auf den Zeitraum bezieht, in dem die betreffenden Lizenzen wegen einer Situation höherer Gewalt nicht genutzt werden konnten.

## 10. Garantie

- 10.1 Neben den Regelungen, die ausdrücklich im Vertrag und/oder in diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen enthalten sind, gewährt Interactive Blueprints keine weiteren Garantien, Zusicherungen oder Gewährleistungen mit Bezug auf die gelieferten Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte. Interactive Blueprints schließt hiermit alle weitergehenden Ansprüche aus Garantien, Zusicherungen und Gewährleistungen expliziter oder impliziter Natur oder aus gesetzlichen Regelungen mit Bezug auf diese Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte aus.
- 10.2 Interactive Blueprints garantiert, dass die Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte im Zeitpunkt der Lieferung an den Abnehmer die Spezifikationen erfüllen, die in der zugehörigen Dokumentation angegeben sind. Im Falle einer Verletzung dieser Garantie besteht die alleinige und ausschließliche Garantieleistung in dem Austausch der defekten Lizenz(en) und/oder (Software-) Produkte gegen eine Lizenz und/oder ein (Software-) Produkt, das die betreffenden Spezifikationen erfüllt. Der Abnehmer ist verpflichtet, einen solchen Garantieanspruch innerhalb von zwei (2) *Wochen* nach Erhalt der defekten Lizenz(en) und/oder (Software-) Produkte schriftlich bei Interactive Blueprints anzumelden. Interactive Blueprints wird auf einen solchen Anspruch innerhalb von fünf (5) Arbeitstagen reagieren und dafür sorgen, dass der Austausch innerhalb von acht (8) Arbeitstagen nach Eingang des Garantieanspruchs erfolgt. Auch wenn bei der Entwicklung der Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte mit größter Sorgfalt gearbeitet wurde, garantiert Interactive Blueprints nicht, dass die Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte während der Laufzeit des Vertrags ununterbrochen, fehlerfrei und auch ansonsten ohne Störung funktionieren.
- 10.3 Es wird keine Garantie für Mängel geleistet und Interactive Blueprints haftet auch nicht für sich daraus ergebende Schäden gleich welcher Art, die
- nicht reproduzierbar sind
  - keine Abweichung von den in Artikel 10.2 genannten Spezifikationen darstellen
  - durch unsachgemäßen Gebrauch der Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte und/oder durch eine Nutzung verursacht sind, die nicht im Einklang mit dem Zweck steht, für den die Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte entwickelt worden sind, und/oder die nicht im Einklang mit der von Interactive Blueprints gelieferten Dokumentation stehen
  - durch Nichteinhaltung der von Interactive Blueprints oder in deren Namen an den Abnehmer übermittelten Vorgaben für die Installation, Implementierung und/oder Nutzung der Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte verursacht sind, es sei denn, diese Vorgaben sind unzutreffend,

- mangelhaft und/oder unklar
- durch eine Nutzung der Nutzungsrechte (Lizenzen) und/oder (Software-) Produkte auf bzw. im Zusammenhang mit anderen Geräten, Programmen oder anderen Produkten verursacht sind, die nicht den dem Kunden von Interactive Blueprints übermittelten (technischen) Spezifikationen entsprechen
  - aus dem Verlust oder der Verstümmelung von Daten bestehen
  - durch eine mangelhafte Funktion eines Gerätes verursacht sind, auf oder mit dem das Nutzungsrecht (Lizenz) und/oder die (Software-) Produkte genutzt werden
  - durch eine mangelhafte Funktion der Netzspannung oder von Telekommunikations- oder Netzwerkeinrichtungen verursacht sind
  - durch andere Umstände verursacht sind, die Interactive Blueprints nicht zugerechnet werden können.

## 11. Haftung

- 11.1 Interactive Blueprints haftet ausschließlich für Schäden, die dem Abnehmer entstehen und die eine direkt und ausschließliche Folge einer Interactive Blueprints zurechenbaren Vertragsverletzung darstellen, jedoch begrenzt auf maximal den Betrag, der der im Vertrag zwischen Interactive Blueprints und dem Kunden vereinbarten Vergütung für ein (1) Jahr entspricht, bzw. der durchschnittlichen Monatsvergütung für den Geschäfts- oder Entwicklungspartner.
- 11.2 Interactive Blueprints haftet nicht und vom Schadensersatz ausgeschlossen sind indirekte Schäden jeder Art und/oder Folgeschäden, insbesondere (jedoch nicht abschließend) Schäden am Unternehmen, Stillstandsschäden, nicht realisierte Einsparungen, Verlust an Goodwill und entgangene Gewinne sowie Schäden, die durch vorsätzliches oder bedingt vorsätzliches Verhalten der vom Abnehmer eingeschalteten Mitarbeiter und/oder Dritten entstehen.

## 12. Anwendbares Recht / Gerichtstand

- 12.1 Auf alle Angebote (Offerten), Bestellungen und/oder Verträge zwischen Interactive Blueprints und dem Abnehmer unter Einschluss dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen findet ausschließlich niederländisches Recht Anwendung. Die Regelungen des Wiener Abkommens über den internationalen Warenkauf sind nicht anwendbar.
- 12.2 Für die Entscheidung über alle Streitigkeiten, die sich aus einem Angebot (Offerte), einer Bestellung und/oder Verträgen zwischen Interactive Blueprints und dem Abnehmer ergeben oder die damit zusammenhängen, ist ausschließlich der zuständige Richter am Gericht in Overijssel (*Rechtbank Overijssel*) zuständig.