

BESONDERER TEIL –SOFTWARELIZENZEN – MIETE

§ 1 Geltung und Vertragsbedingungen

Die nachfolgende Vereinbarung gilt für die Miete von Lizenzen der Software TEAM3+ sowie die Einräumung der entsprechenden Nutzungsrechte.

§ 2 Vertragliche Leistung

(1) Der Anbieter liefert dem Kunden die Anzahl der beauftragten Lizenzen der Software TEAM3+ sowie die Nutzungsrechte in identischer Anzahl. Hierbei werden dem Kunden die in Absatz 4 benannten Nutzungsrechte an der Software TEAM3+ für den vertraglich vereinbarten Zeitraum eingeräumt.

(2) Der Lieferumfang der Lizenzen ist schriftlich im Auftrag bestätigt oder ergibt sich aus dem beiderseits unterzeichneten Vertrag. Im Übrigen die Leistungsbeschreibung zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses.

(3) Ferner beinhaltet die vertragliche Leistung auch die Leistung Softwarepflege und – support.

(4) Die Software TEAM3+ wird dem Kunden für die vereinbarte Vertragsdauer zum individuell vereinbarten vertragsgemäßen Gebrauch überlassen. Der Kunde erwirbt kein Eigentum an den Lizenzen.

(5) Die Leistungen des Anbieters im Rahmen der Vermietung der Software TEAM3+ beinhalten nicht die Softwareinstallation, kundenindividuelle Anpassungen, Schulungen und sonstige über die Vermietung der Vertragssoftware hinausgehende Leistungen, die in den besonderen vertraglichen Vereinbarungen geregelt sind. Insbesondere schuldet TEAM3+ keine Leistungen, die die Verbindung und den Datenaustausch mit anderer Software ermöglichen, auch wenn in der Software von TEAM3+ Schnittstellen enthalten sind. Sowohl die Herstellung dieser Verbindung, als auch die zuvor genannten Leistungen erbringt TEAM3+ nur gegen zusätzliche Vergütung im Rahmen einer mit dem Kunden abzuschließenden gesonderten Vereinbarung.

(6) Im Benutzerhandbuch bzw. den sonstigen Dokumentationen der Software TEAM3+ ist im Einzelnen beschrieben, welche Funktionen und Leistungen durch die Software bei vertragsgemäßer Nutzung hat. Für die vereinbarte Beschaffenheit der Software sowie die bestimmungsgemäße Verwendung ist insoweit allein die jeweilige Beschreibung maßgeblich. Öffentliche Äußerungen, Anpreisungen oder Werbung stellen keine Beschaffenheitsangabe der Softwareprogramme dar.

(7) Der Quellcode ist nicht Vertragsgegenstand und wird nicht mit ausgeliefert.

§ 3 Vergütung

(1) Der Mietzins umfasst die Vergütung für die Überlassung (Lizenzen sowie Nutzungsrecht) der Software TEAM3+ entsprechend dem vertraglich vereinbarten Lieferumfang für die vereinbarte Vertragszeit und die Leistung Softwarepflege und – support.

(2) Soweit nichts anderes vereinbart ist, ist der Mietzins quartalsweise im Voraus bis spätestens zum zehnten Werktag eines jeden Quartals zu entrichten. Der Anbieter stellt dem Kunden für jedes Quartal zu Beginn desselbigen eine Abrechnung.

§ 4 Lieferung

(1) Erfolgt die Installation der Software TEAM3+ durch den Kunden oder durch von ihm beauftragte Dritte, erfolgt die Lieferung mit der Übergabe der Installationsdatei, der Übergabe des Lizenzcodes sowie der Freischaltung der beauftragten Anzahl von Lizenzen.

(2) Beauftragt der Kunde den Anbieter mit der Installation so erfolgt die Lieferung mit der Erstinstallation der Software TEAM3+ durch den Anbieter.

(3) Die Abnahme erfolgt formlos.

§ 5 Nutzungsrecht

(1) Der Kunde ist berechtigt mit der Software TEAM3+ eigene Daten selbst im eigenen Betrieb für eigene Zwecke und für die Zwecke verbundener Unternehmen (§§ 15 ff. AktG) zu speichern und zu verarbeiten.

(2) Der Kunde darf die für eine sichere Nutzung der Software TEAM3+ erforderlichen Sicherungskopie erstellen. Die erstellten Sicherungskopien müssen, nach den aktuellsten technischen Standards, sicher verwahrt werden und, soweit technisch möglich, mit dem Urheberrechtsvermerk des Original-Datenträgers versehen werden.

(3) Der Kunde ist zu keinerlei Änderungen am Code der Software TEAM3+ befugt, auch nicht zu Zwecken der Fehlerbeseitigung. Das gilt nicht für Änderungen, die für die Beseitigung von Mängeln notwendig sind, sofern sich der Anbieter wegen der Eröffnung des Insolvenzverfahrens zur Mangelbeseitigung außer Stande ist.

(4) Die Rückübersetzung des überlassenen Quellcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen der Software (Reverse-Engineering) sind unzulässig. Die Befugnis der Vornahme von Übersetzungen der Codeformen zur Herstellung der Interoperabilität eines unabhängig geschaffenen Computerprogramms bleibt unberührt, sofern die in § 69 e UrhG angegebenen Bedingungen erfüllt sind.

(5) Die bei Handlungen nach § 69 e Abs. 2 UrhG gewonnenen Informationen dürfen nicht zu anderen als den und im Rahmen der dort genannten Zwecke verwendet oder an Dritte weitergegeben werden. Es ist außerdem unzulässig, die Informationen für die Herstellung oder Vermarktung eines Programms mit im wesentlichen ähnlicher Ausdrucksform oder für irgendwelche andere, das Urheberrecht verletzende Handlungen, zu verwenden.

(6) Dem Kunden ist es untersagt, die in der Software sowie in dem Benutzerhandbuch bzw. der sonstigen Dokumentation enthaltenen Eigentums- und Urheberrechtshinweise, Aufkleber, Etiketten oder Marken des Anbieters zu entfernen, zu verändern oder unleserlich zu machen, soweit vorhanden.

(7) Die kommerzielle Nutzung der Software im Wege des sog. „Application Service Providing (ASP)“ ist nicht gestattet. Ferner ist jede Nutzung der Vertragssoftware über das hier festgelegte Maß hinaus, insbesondere eine gleichzeitige Nutzung von mehr als den vertraglich vereinbarten Lizenzen eine vertragswidrige Nutzung der Software. Der Kunde ist verpflichtet, den Anbieter unverzüglich zu unterrichten. Für den Zeitraum der nicht vereinbarten Übernutzung verpflichtet sich der Kunde, eine Entschädigung für die Übernutzung gemäß der geltenden Preise des Anbieters zu zahlen. Bei der Berechnung der Entschädigung wird eine vierjährige lineare Abschreibung zugrundegelegt. Teilt der Kunde die Übernutzung nicht mit, wird eine Vertragsstrafe in Höhe des fünffachen Preises der in Anspruch genommenen Nutzung fällig.

§ 6 Mängel

(1) Der Anbieter wird die ihm vom Kunden unverzüglich mitgeteilten oder sonst bekannt gewordenen Mängel der Software innerhalb einer angemessenen Frist beseitigen.

(2) Voraussetzung für die Leistung ist, dass die betroffene Software vom Kunden in der jeweils aktuellen, vom Anbieter heraus- bzw. freigegebenen Version installiert ist.

(3) Der Anbieter wird einen Mangel durch geeignete Maßnahmen eigener Wahl beseitigen. Die Mängelbeseitigung beim Kunden vor Ort erfolgt nur, wenn und soweit keine andere Maßnahme Erfolg verspricht.

(4) Der Anbieter kann Fehler mit dem nächsten Programmstand bzw., wenn zum Zeitpunkt der Fehlermeldung die Qualitätssicherung für den nächsten Programmstand bereits abgeschlossen ist, mit dem übernächsten Programmstand beheben, wenn und soweit dies für den Kunden zumutbar ist und sofern es sich um keinen Fehler handelt, der den Geschäftsbetrieb beim Kunden verhindert.

(5) Es stellt keinen Mangel dar, wenn:

1. die Funktionen der Software den Anforderungen des Kunden nicht entsprechen;

2. die Funktionen der Software aufgrund von Mängeln an der Hardware des Kunden eingeschränkt sind;
3. die Funktionen der Software aufgrund von den Systemvoraussetzungen abweichenden Umgebungsbedingungen eingeschränkt sind;
4. die Funktionen der Software durch eine Fehlbedienung eingeschränkt sind;
5. die Software zu Fremdprogrammen nicht kompatibel ist; es sei denn,
 - a. die jeweilige Beschaffenheit wurde zwischen dem Anbieter und dem Kunden vereinbart oder
 - b. die Software eignet sich wegen des Mangels nicht für die nach dem Vertrag vorausgesetzte Verwendung oder

(6) Der Anbieter haftet nicht für die Richtigkeit der auf der Software befindlichen Daten Dritter und der ggf. daraus resultierenden Fehler.

(7) Stellt sich heraus, dass ein vom Kunden gemeldeter Mangel tatsächlich nicht besteht bzw. nicht auf der Software beruht, hat der Kunde dem Anbieter den mit der Analyse und sonstiger Bearbeitung entstehenden Aufwand nach Berechnung dieser Leistungen zu bezahlen, sofern er den Mangel schriftlich gerügt hat.

§ 7 Mitwirkungspflicht des Kunden

(1) In der Auftragsbestätigung des Anbieters bzw. in der jeweiligen technischen Dokumentation der Software ist die für einen ordnungsgemäßen Betrieb vorausgesetzte Hardware- und Softwareumgebung (Systemumgebung) verbindlich festgehalten. Es ist Sache des Kunden, rechtzeitig für eine geeignete Systemumgebung zu sorgen. Fehlt es hieran und kann die gelieferte Software nur deshalb nicht genutzt werden, trägt allein der Kunde hierfür die Verantwortung. Insbesondere wird der Vergütungsanspruch hierdurch nicht gehemmt.

(2) Der Kunde ist verpflichtet alle Funktionen der installierten Software unter der kundenseitigen Systemumgebung zu testen. Werden vom Kunden Mängel festgestellt, sind diese dem Anbieter unverzüglich schriftlich mitzuteilen. Als Frist für die mangelfreie Abnahme des Kunden werden 10 Kalendertage nach der Erstinstallation vereinbart. Die Abnahme erfolgt formfrei.

(3) Die Mangelbeseitigung bzw. die Pflegeleistungen durch den Anbieter beziehen sich stets auf die aktuell gelieferte Version der Software TEAM3+. Der Kunde ist daher verpflichtet, die jeweils aktuell gelieferte Softwareversion in angemessener Frist zu installieren.

(4) Sofern und soweit sich ein Vor-Ort-Einsatz beim Kunden als unumgänglich zur Erfüllung der vertraglichen Leistungspflicht erweist, wird der Kunde dem Anbieter und deren Mitarbeitern Zugang zu den Räumen, Maschinen und zur Software mindestens während der normalen Bürozeiten, möglichst nach vorheriger Vereinbarung, gewähren und die erforderlichen Rechnerzeiten zur Verfügung stellen.

(5) Soweit unklar ist, welche Systemkomponente ein Fehlverhalten provoziert, wird der Kunde gemeinsam mit dem Anbieter zunächst eine Analyse der Softwareumgebung durchführen und ggf. auf eigene Kosten Drittfirmen mit dem erforderlichen Knowhow hinsichtlich der Softwareumgebung einschalten.

(6) Während der Arbeiten stellt der Kunde dem Anbieter laufend einen kompetenten Mitarbeiter zur Seite, der Auskunft über das Gesamtsystem beim Kunden und die Verwendung der Software sowie den geltend gemachten Mangel geben und Testläufe durchführen kann.

(7) Soweit dies für die Erstellung und/oder Nutzung einer neuen Programmversion der verkauften Software erforderlich ist, wird der Kunde neue Versionen des Betriebssystems, der Datenbank oder sonstige, zur Anwendung der Software erforderlichen Drittmittel auf seine Kosten betriebsbereit zur Verfügung zu stellen.

(8) Der Kunde ist verpflichtet, den unberechtigten Zugriff auf die Software zu verhindern. Der Kunde wird etwaig gelieferte technische Komponenten an einem gegen unberechtigten Zugriff gesicherten Ort aufbewahren.

§ 8 Vertragslaufzeit und - ende

(1) Wenn nicht anders vereinbart, beträgt die Vertragsdauer 24 Kalendermonate. Der erste Vertragsmonat stellt der auf die Erstinstallation folgende Kalendermonat dar. Wird der Vertrag nicht fristgerecht, drei Monate vor Ablauf des Vertrags, schriftlich gekündigt, verlängert er sich um weitere 12 Monate. Die Kündigung mittels E-Mail erfüllt das Schriftformerfordernis nicht.

(2) Die Auslieferung der Software TEAM3+ ist mit der Erstinstallation erfüllt, unabhängig davon, wie und durch wen diese erfolgt. Die Abnahme erfolgt formlos.

(3) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Der Anbieter hat das Recht zur außerordentlichen Kündigung, wenn der Kunde mit der Zahlung des Mietzinses um mehr als 2 Monate im Verzug ist.

(4) Bei Beendigung des Vertragsverhältnisses sind sämtliche überlassenen Gegenstände, sowie weitere im Rahmen des Mietverhältnisses überlassenen Materialien und Unterlagen vom Kunden an den Anbieter zurückzugeben. Kosten und Transportrisiko der Rückführung der Vertragsgegenstände an den Anbieter trägt der Kunde. Der Kunde steht dafür ein, dass sich die überlassenen Gegenstände in keinem schlechteren Zustand befinden, als dieser dem vertragsgemäßen Gebrauch der Mietsache entspricht; dies gilt während der Mietzeit genauso wie im Zeitpunkt der Vertragsbeendigung.

(5) Wird der Vertrag in der Hinsicht verändert, dass der Kunde die Software TEAM3+ kauft, endet dieser Vertrag zum Ende des Kalendermonats in dem der Vertrag zum Kauf der Software wirksam zu Stande gekommen ist.

(6) Der Kunde hat die Software nach Beendigung des Vertrages unverzüglich vollständig von der Hardware zu löschen, auf dem sie installiert bzw. gespeichert ist.

(7) Der Kunde wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass er nach Beendigung des Vertrages die Software nicht mehr nutzen darf und im Falle der Nutzung das Urheberrecht des Anbieters verletzt.

§ 9 Erweitertes Nutzungsrecht

Der Anbieter gewährt dem Kunden an der neuen Version der Software (Updates) das Recht zur Nutzung in dem Umfang ein, wie der Kunde zur Nutzung der ursprünglichen Software durch die Regelungen in Absatz 5 berechtigt ist.

§ 10 Geltung der allgemeinen vertraglichen Vereinbarung

Die in den Allgemeinen Vertraglichen Vereinbarungen enthaltenen Regelungen finden auf Vertragsverhältnisse im Rahmen der Vermietung von TEAM3+ entsprechende Anwendung, sofern keine speziellere Normierung in diesem besonderen Teil einschlägig ist.