

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

INHALTSVERZEICHNIS

Teil I: Allgemeine Bedingungen für Lieferungen und Leistungen	1	§ 12 Geheimhaltung.....	3
§ 1 Abweichende Bedingungen.....	1	§ 13 Datenschutz	3
§ 2 Angebot und Vertragsabschluss	1	§ 14 Schlussbestimmungen	3
§ 3 Liefer- und Leistungszeitangaben.....	1	Teil II: Zusätzliche Bedingungen für die Lieferung von Hard- und Software und Implementierung	4
§ 4 Mitwirkungspflichten des Kunden	1	§ 15 Lieferungen, Gefahrübergang und Versicherung.....	4
§ 5 Preise und Zahlungsbedingungen.....	1	§ 16 Exportbeschränkungen.....	4
§ 6 Eigentumsvorbehalt.....	2	§ 17 Annahmeverzug	4
§ 7 Beschaffensvereinbarung ohne Garantieübernahme	2	§ 18 Abnahme.....	4
§ 8 Gewährleistung, Untersuchungspflicht.....	2	Teil III: Zusätzliche Bedingungen für die Erbringung von Werbeleistungen	4
§ 9 Rückgaben	3	§ 19 Leistungsumfang und Eigentumsvorbehalt bei Werbeleistungen	4
§ 10 Haftung und Schadensersatz.....	3	§ 20 Urheberrechtliche Nutzungsrechte bei Werbeleistungen	5
§ 11 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte.....	3		

GELTUNGSBEREICH

Soweit zwischen der Digital Scouts GmbH (nachfolgend „Digital Scouts“) und dem Kunden keine entgegenstehenden Vereinbarungen getroffen werden, gelten für alle Lieferungen und Leistungen von Digital Scouts die folgenden Bedingungen. Soweit Digital Scouts unter diesen allgemeinen Geschäftsbedingungen Software von Drittherstellern liefert, gelten deren Lizenzbedingungen vorrangig vor diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Der Kunde ist verpflichtet, die lizenzvertraglichen und urheberrechtlichen Bestimmungen der jeweiligen Hersteller und Lieferanten einzuhalten.

TEIL I: ALLGEMEINE BEDINGUNGEN FÜR LIEFERUNGEN UND LEISTUNGEN

§ 1 Abweichende Bedingungen

Abweichenden oder ergänzenden Geschäftsbedingungen des Kunden wird hiermit widersprochen, soweit ihrer Geltung nicht ausdrücklich schriftlich zugestimmt wurde. Gleiches gilt für öffentlich-rechtliche oder sonstige vorformulierte Auftrags-, Vergabe- oder Verdingungsbedingungen. Alle Lieferungen und Leistungen von Digital Scouts werden ausschließlich nach Maßgabe der folgenden allgemeinen Geschäftsbedingungen (nachfolgend „Geschäftsbedingungen“) erbracht. Sie gelten auch für alle zukünftigen Geschäfte mit dem Kunden.

§ 2 Angebot und Vertragsabschluss

1. Angebote und Kostenvorschläge von Digital Scouts sind grundsätzlich unverbindlich und freibleibend; sie enthalten lediglich eine Aufforderung an den Kunden, einen entsprechenden Auftrag zu erteilen.
2. Ein Vertrag kommt - unter Geltung der nachfolgenden Geschäftsbedingungen - erst mit der beiderseitigen Unterzeichnung eines Vertragsdokumentes oder durch die schriftliche Auftragsbestätigung von Digital Scouts zustande.
3. Mündliche Abreden oder Zusagen bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der schriftlichen Bestätigung durch Digital Scouts.
4. Der Inhalt und die Ausführung des Vertrages richten sich ausschließlich nach dem Inhalt des beiderseitig unterschriebenen Vertrages oder einer schriftlichen Auftragsbestätigung sowie diesen Geschäftsbedingungen.

§ 3 Liefer- und Leistungszeitangaben

1. Liefer- und Leistungszeitangaben sind nur verbindlich, sofern sie von Digital Scouts schriftlich bestätigt worden sind und der Kunde Digital Scouts alle zur Ausführung der Lieferungen und Leistungen erforderlichen Informationen und Unterlagen rechtzeitig mitgeteilt bzw. zur Verfügung gestellt, etwa vereinbarte Anzahlungen vereinbarungsgemäß entrichtet und seine Vertrags- und Mitwirkungspflichten ordnungsgemäß und rechtzeitig erfüllt hat. Alle Vereinbarungen über Liefertermine stehen im Übrigen unter dem Vorbehalt der rechtzeitigen Selbstbelieferung von Digital Scouts. Die Leistungserbringung von Digital Scouts steht außerdem unter dem Vorbehalt, dass notwendige Ersatzteile oder -geräte allgemein erhältlich und bei Herstellern vorrätig sind.
2. Die Einhaltung von zugesagten Terminen setzt grundsätzlich die Erfüllung der baulich zu erbringenden Leistungen voraus. Umstände auf der Baustelle, die zu Terminverzögerungen führen und nicht von uns verschuldet wurden, gehen zu Lasten des Auftraggebers. Fehlzeiten und -fahrten werden gesondert berechnet.
3. Liefer- und Leistungszeiten verlängern sich in angemessenem Umfang, wenn Digital Scouts an der Erfüllung ihrer Verpflichtungen durch höhere

Gewalt oder sonstige unvorhersehbare und/oder außergewöhnliche Ereignisse gehindert wird, die außerhalb des Einflussbereiches von Digital Scouts liegen und trotz zumutbarer Sorgfalt nicht abgewendet werden können. Als Ereignisse im Sinne von Satz 1 gelten insbesondere Mobilmachung, Krieg, Aufruhr, Streiks, Aussperrungen, Feuer, Naturkatastrophen, Transportbehinderungen, Änderung der gesetzlichen Bestimmungen, behördlicher Maßnahmen oder Verordnungen sowie andere nicht vorhersehbare Betriebsstörungen, auch bei Zulieferern. Digital Scouts wird dies dem Kunden unverzüglich mitteilen. Ist das Ende des betreffenden Ereignisses nicht abzusehen oder dauert es länger als zwei Monate, ist jede Partei berechtigt, vom Vertrag zurückzutreten.

4. Verzögern sich Lieferungen oder Leistungen von Digital Scouts, ist der Kunde zum Rücktritt berechtigt, wenn Digital Scouts die Verzögerung zu vertreten hat und eine vom Kunden schriftlich gesetzte angemessene Frist erfolglos verstrichen ist. In diesen Fällen kann der Kunde - sofern er glaubhaft macht, dass ihm aus der Verspätung Schaden erwachsen ist - eine Verzugsentschädigung für jeden Tag in Höhe von 5% des Nettoauftragswertes des Teils der Gesamtlieferung oder -leistung verlangen, der wegen nicht rechtzeitiger Zurverfügungstellung einzelner der zugehörigen Gegenstände nicht in zweckdienlichen Betrieb genommen werden konnte. Die Verzugsentschädigung ist auf insgesamt maximal 50% des Nettoauftragswertes des Teils der Gesamtlieferung oder -leistung, der wegen nicht rechtzeitiger Zurverfügungstellung einzelner der zugehörigen Gegenstände nicht in zweckdienlichen Betrieb genommen werden konnte, beschränkt. Der Kunde kann die Verzugsentschädigung verlangen, wenn er sich das Recht dazu spätestens bis zum Ablauf eines Monats nach der Annahme der letzten im Rahmen der Bestellung zu erbringenden Lieferungen oder Leistungen schriftlich vorbehält. Hiervon unberührt bleibt das Recht von Digital Scouts einen geringeren Schaden nachzuweisen.

§ 4 Mitwirkungspflichten des Kunden

1. Soweit für die Erbringung der Leistungen Einsätze vor Ort erforderlich sind, wird der Kunde Digital Scouts die räumliche und zeitliche Gelegenheit zur Durchführung der Leistungen einräumen. Der Kunde wird Digital Scouts während der Vorbereitung und der Durchführung der Leistungen jede notwendige und zumutbare Unterstützung gewähren. Darüber hinaus gewährleistet der Kunde die Einhaltung aller arbeitsschutzrechtlichen Bestimmungen.
2. Die termingerechte Installation unserer Systeme kann nur gewährleistet werden, wenn alle Mitwirkungsleistungen durch den Kunden rechtzeitig erbracht werden: besenreiner Zustand der Räume, Vorhandensein aller benötigten Verkabelungen und Nischen, Prüfung und Nachbesserung des Leistungsnetzes.
3. Der Kunde ist für angemessene Umfeldbedingungen und die ordnungsgemäße Nutzung der in den Vertrag einbezogenen Geräte und

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

Programme verantwortlich. Vor Arbeiten an seinen Geräten und/oder Programmen wird der Kunde alle Programme und Daten selbständig sichern und auf externen Datenträgern speichern.

4. Der Kunde wird alle für die Durchführung von Arbeiten vor Ort erforderlichen Einrichtungen (einschließlich Telefonverbindungen und Übertragungsleitungen etc.) auf seine Kosten zur Verfügung stellen.

5. Der Kunde hat für die notwendige und rechtzeitige Mitwirkung der von ihm beauftragten oder mit ihm verbundenen Unternehmen einzustehen. Das betrifft vor allem die Bereitstellung aller notwendigen Leistungsvoraussetzungen und Informationen oder Daten sowie die notwendige personelle Unterstützung. Digital Scouts trifft insoweit keine Verantwortung, insbesondere falls es mangels Mitwirkung zu Verzögerungen oder Leistungsstörungen kommt.

6. Für Installations-/Service- und Supportzwecke ist es zwingend erforderlich, dass der Kunde/Nutzer einen Remotezugriff über VPN, ISDN Einwahl oder pcvisit gestattet und kostenlos zur Verfügung stellt.

§ 5 Preise und Zahlungsbedingungen

1. Soweit nicht ausdrücklich anders vereinbart, erfolgt die Vergütung auf der Grundlage der zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses allgemein gültigen Vergütungssätze von Digital Scouts.

2. Digital Scouts ist berechtigt, bereits vor Erbringung der Lieferungen und Leistungen, vom Kunden angemessene Vorschusszahlungen anzufordern.

3. Die Entsorgung von Verpackungen, Transportmaterial und nicht benötigten Zubehörteilen geht zu Lasten des Auftraggebers. Sollten sich aufgrund neuer Gesetze oder Verordnungen bestehende Regelungen ändern, durch die Digital Scouts verpflichtet wird, vom Kunden gekaufte Hardware- und Software-Produkte zu sammeln und zu entsorgen, werden diese Kosten dem Kunden zu den jeweils gültigen Entsorgungssätzen in Rechnung gestellt.

4. Digital Scouts behält sich bei Dauerschuldverhältnissen vor, bei Steigerung der eigenen Kosten die vereinbarten Preise unter Einhaltung einer Ankündigungsfrist von zwei Monaten entsprechend zu erhöhen. Sofern die Preiserhöhung 10% des ursprünglichen Preises übersteigt, ist der Kunde berechtigt, den Vertrag zum Ablauf des nächsten Kalendermonats nach Mitteilung der Erhöhung zu kündigen.

5. Alle Preise verstehen sich netto zuzüglich der zum Zeitpunkt der Auslieferung gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer.

6. Sind weder Versandkosten noch eine Installation vor Ort vereinbart, so gilt Abholung Berlin.

7. Für alle Zahlungen gelten die jeweils vereinbarten Zahlungsbedingungen. Soweit nichts anderes festgelegt ist, sind alle Zahlungen mit Rechnungsstellung sofort fällig und ohne jeden Abzug frei Zahlstelle an die Digital Scouts zu leisten. Zahlungen werden stets auf die älteste noch offen stehende Forderung verrechnet.

8. Bei Zahlungsverzug des Kunden ist Digital Scouts berechtigt, dem Kunden für die Dauer des Verzuges pauschal Zinsen in Höhe von 2 Prozentpunkten über dem jeweils geltenden gesetzlichen Verzugszins zu berechnen. Die Geltendmachung eines weitergehenden Verzugschadens bleibt vorbehalten.

9. Digital Scouts kann die Erbringung von Lieferungen und Leistungen verweigern, wenn nach Vertragsabschluss die Gefahr mangelnder Leistungsfähigkeit des Kunden erkennbar wird, insbesondere dadurch, dass der Kunde in Zahlungsverzug gerät, überschuldet ist oder über sein Vermögen ein Insolvenzverfahren beantragt oder eröffnet wurde. Das Leistungsverweigerungsrecht entfällt, wenn der Kunde die Gegenleistung bewirkt, Vorauszahlung oder Sicherheit leistet. Sind die Gegenleistung, Vorauszahlungen oder Sicherheitsleistungen auch nach Ablauf einer angemessenen Nachfrist nicht erbracht, kann Digital Scouts von einzelnen oder allen der betroffenen Verträge jeweils ganz oder teilweise zurücktreten. Die Geltendmachung weiterer Rechte bleibt Digital Scouts unbenommen.

10. Zur Aufrechnung ist der Kunde nur berechtigt, soweit seine Gegenansprüche unbestritten oder rechtskräftig festgestellt sind. Zur Ausübung eines Zurückbehaltungsrechts ist der Kunde nur insoweit befugt, als sein Gegenanspruch auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruht wie die streitige Forderung und unbestritten oder rechtskräftig festgestellt ist.

11. Verzögert sich die Lieferung oder Leistung ohne Verschulden von Digital Scouts, so sind die Zahlungen so zu leisten, als ob die Verzögerung nicht eingetreten wäre.

§ 6 Eigentumsvorbehalt

1. Bis zur vollständigen Bezahlung des Kaufpreises sowie sämtlicher aus der Geschäftsbeziehung mit dem Kunden entstandener bzw. entstehender Forderungen bleiben alle gelieferten Erzeugnisse im Eigentum von Digital Scouts (nachfolgend zusammen „Vorbehaltsware“). Bei laufender Rechnung gilt das vorbehaltene Eigentum als Sicherung der Digital Scouts zustehenden Saldoforderung.

2. Der Kunde hat die Vorbehaltsware pfleglich zu behandeln, solange sie im Vorbehaltsrecht Eigentum von Digital Scouts steht. Bei vertragswidrigem Verhalten des Kunden - insbesondere bei Zahlungsverzug - kann Digital Scouts unbeschadet sonstiger Rechte die Vorbehaltsware nach Nachfristsetzung und anschließendem Rücktritt zurücknehmen und sie zwecks Befriedigung fälliger Forderungen gegen den Kunden anderweitig verwerten. Soweit die Vorbehaltsware nicht mehr im Besitz des Kunden ist, tritt der Kunde schon jetzt seine Herausgabeansprüche gegen Dritte an Digital Scouts ab.

3. Der Kunde ist bis auf Widerruf zur Verbindung und Verarbeitung der Vorbehaltsware im ordentlichen Geschäftsverkehr berechtigt. Das gilt jedoch nur, solange er seinen Verpflichtungen gegenüber Digital Scouts fristgerecht nachkommt. Der Kunde ist nicht berechtigt, die Vorbehaltsware zu verpfänden, zur Sicherheit zu übereignen oder sonstige das Eigentum von Digital Scouts gefährdende Verfügungen zu treffen.

4. Veräußert der Kunde die Vorbehaltsware, so tritt er bereits im Voraus sämtliche Ansprüche und Forderungen aus der Weiterveräußerung, bis zur vollständigen Tilgung aller Forderungen von Digital Scouts, zur Sicherung an Digital Scouts ab. Wird die Vorbehaltsware mit anderen, Digital Scouts nicht gehörenden Waren verbunden oder verarbeitet und - auch zu einem Gesamtpreis - abgegeben, erstreckt sich die Abtretung an Digital Scouts nur auf den Teil der Forderung, der dem zwischen Digital Scouts und dem Kunden vereinbarten Preis zuzüglich einer Sicherheitsmarge von 10 % dieses Preises entspricht. Digital Scouts nimmt diese Abtretungen an. Der Kunde ist widerruflich ermächtigt, die an Digital Scouts abgetretenen Forderungen treuhänderisch für Digital Scouts im eigenen Namen einzuziehen. Digital Scouts kann diese Ermächtigung sowie die Berechtigung zur Weiterveräußerung widerrufen, wenn der Kunde mit wesentlichen Verpflichtungen wie beispielsweise der Zahlung gegenüber Digital Scouts in Verzug ist.

5. Eine Verbindung oder Verarbeitung der Vorbehaltsware durch den Kunden erfolgt stets für Digital Scouts. Wird die Vorbehaltsware mit anderen Gegenständen verbunden oder verarbeitet, erwirbt Digital Scouts das Miteigentum an der neuen Sache im Verhältnis des Wertes der Vorbehaltsware zu den anderen verarbeiteten oder verbundenen Gegenständen zur Zeit der Verarbeitung. Für die durch Verarbeitung entstehende neue Sache gilt im Übrigen das gleiche wie für die unter Vorbehalt gelieferten Produkte.

6. Auf Verlangen von Digital Scouts hat der Kunde die Abtretung den Vertragspartnern der abgetretenen Forderung bekannt zu geben und Digital Scouts alle zur Einziehung der abgetretenen Forderungen erforderlichen Angaben und Unterlagen zukommen zu lassen. Digital Scouts ist ebenfalls berechtigt, die Abtretung gegenüber diesen offen zu legen.

7. Bei einer Pfändung oder jeder anderen Beeinträchtigung der Rechte von Digital Scouts durch Dritte, insbesondere bei Zugriffen auf die Vorbehaltsware, hat der Kunde den Dritten auf die Rechte von Digital Scouts hinzuweisen und Digital Scouts unverzüglich zu informieren. Kosten und Schäden durch die Verletzung dieser Pflicht trägt der Kunde.

8. Übersteigt der Wert der für Digital Scouts bestehenden Sicherheiten die zu sichernden Forderungen insgesamt um mehr als 10%, ist der Kunde berechtigt, insoweit Freigabe zu verlangen.

§ 7 Beschaffensvereinbarung ohne Garantieübernahme

1. Digital Scouts gewährleistet nach den allgemeinen gesetzlichen Bestimmungen, dass Liefergegenstände und Leistungen bei Gefahrübergang die vereinbarte oder gewöhnliche Beschaffenheit aufweisen.

2. Öffentliche Äußerungen, insbesondere Werbeaussagen des Herstellers zählen nicht zur vereinbarten Beschaffenheit.

3. Digital Scouts weist ausdrücklich darauf hin, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, das einwandfreie Funktionieren von Datenverarbeitungsgeräten und Gerätekombinationen unter allen denkbaren Anwendungsbedingungen zu gewährleisten und Mängel in Datenverarbeitungsprogrammen auszuschließen.

4. Soweit die Parteien im Einzelfall eine über die Beschaffensvereinbarung nach Ziffer 7.1 hinausgehende Einstandspflicht (Garantie) vereinbaren wollen, hat dies ausdrücklich schriftlich zu erfolgen.

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

5. Entsprechend Ziffer 7.2 sind Angaben in Katalogen, Preislisten und sonstigen dem Kunden überlassenen Informationsmaterial keinesfalls als derartige Garantien für eine besondere Beschaffenheit der Liefergegenstände zu verstehen.

§ 8 Gewährleistung, Untersuchungspflicht

1. Die Gewährleistung beträgt 24 Monate, sofern nicht in den einzelnen Angebots-/Auftragspositionen besondere Gewährleistungen vereinbart sind. Die Gewährleistungszeit beginnt mit dem Lieferdatum.

2. Gewährleistungsrechte des Kunden im Hinblick auf Liefergegenstände setzen voraus, dass der Kunde den Liefergegenstand nach Übergabe überprüft und Digital Scouts Mängel unverzüglich, spätestens jedoch eine Woche nach Übergabe schriftlich unter Beschreibung des Mangels mitteilt; verborgene Mängel müssen Digital Scouts unverzüglich nach ihrer Entdeckung schriftlich mitgeteilt werden.

3. Bei jeder Mängelrüge steht Digital Scouts das Recht zur Besichtigung und Prüfung des beanstandeten Liefergegenstandes zu. Dafür wird der Kunde Digital Scouts notwendige Zeit und Gelegenheit einräumen. Digital Scouts kann von dem Kunden auch verlangen, dass er den beanstandeten Liefergegenstand an Digital Scouts zurückschickt. Hierbei ist zu beachten, dass der Kunde bei einem Wert des Liefergegenstandes bis zu 40,- Euro die Versandkosten zu tragen hat. Hat der Liefergegenstand einen über 40,- Euro liegenden Wert, so werden die Versandkosten von Digital Scouts getragen. Die Versendung hat mit der für technische Geräte gebotenen Sorgfalt zu erfolgen. Erweist sich eine Mängelrüge des Kunden als vorsätzlich oder grob fahrlässig unberechtigt, ist er Digital Scouts zum Ersatz aller in diesem Zusammenhang entstandenen Aufwendungen – z.B. Fahrt- und Monteurkosten oder Versandkosten – verpflichtet.

4. Soweit der Liefer- und Leistungsgegenstand mit einem gewährleistungspflichtigen Mangel behaftet ist, wird Digital Scouts den Mangel kostenlos beseitigen oder eine mangelfreie Sache liefern (nachfolgend zusammen „Nacherfüllung“). Von Digital Scouts ersetzte Teile sind vom Kunden an Digital Scouts zurückzugewähren. Die zum Zwecke der Nacherfüllung anfallenden Material- und Arbeitskosten übernimmt Digital Scouts, sofern der vom Kunden beanstandete Mangel von Digital Scouts anerkannt wird und kein Fall von Ziffer 8.2 Satz 4 vorliegt. Für Versandkosten gilt das unter Absatz 2 Gesagte.

5. Das Wahlrecht, ob der Mangel durch kostenlose Beseitigung des Mangels oder durch Lieferung einer mangelfreien Sache erfolgt, liegt bei Digital Scouts, sofern nicht dem Kunden nur eine bestimmte Art der Nacherfüllung zumutbar ist.

6. Der Kunde hat alle Voraussetzungen für den fachgerechten Betrieb der Systeme/Geräte zur Verfügung zu stellen und die technischen Spezifikationen der jeweiligen Hardwarehersteller zu beachten. Digital Scouts übernimmt keine Gewähr für Schäden, die aufgrund ungeeigneter oder unsachgemäßer Verwendung, fehlerhafter Inbetriebnahme oder Behandlung, fehlerhafter Reparatur- oder Nachbesserungsversuche des Kunden oder Dritter, natürlicher Abnutzung oder ungeeigneter Betriebsmittel entstehen, sofern die Schäden nicht von Digital Scouts zu vertreten sind.

7. Bei Verwendung bereits vorhandener, fremder oder anderweitig bezogener Geräte und Servicekomponenten, entfällt die systemfunktionsbezogene Gewährleistung. Verursacht durch Kunden/ Partner beigelegte Hardware Fehler bzw. Funktionsstörungen, werden durch Digital Scouts erfolgte Mängelbeseitigungen zum aktuell gültigen Stundensatz, zzgl. ggf. notwendige Unterbringungs- und Reisekosten separat in Rechnung gestellt.

8. Erfolgt innerhalb einer vom Kunden gesetzten angemessenen Frist keine Nacherfüllung bzw. schlägt diese fehl, ist sie dem Kunden unzumutbar oder hat Digital Scouts sie nach § 439 Abs. 3 BGB (bzw. § 635 Abs. 3 BGB) verweigert, kann der Kunde nach seiner Wahl vom Vertrag zurücktreten, den vereinbarten Preis herabsetzen oder unter den weiteren gesetzlichen Voraussetzungen des § 281 BGB Schadensersatz statt der Leistung nach Maßgabe von Ziffer 9 (oder ggf. Ersatz seiner Aufwendungen gemäß den Bestimmungen des § 284 BGB) verlangen; bei Werkverträgen ist der Kunde unter den weiteren Voraussetzungen des § 637 BGB ferner zur Selbstvornahme berechtigt (nachfolgend zusammen „Sekundärrechte“). Ein Rücktritt oder ein Anspruch auf Schadensersatz statt der ganzen Leistung kommt nur in Betracht, sofern im Fall der Schlechtleistung die Pflichtverletzung erheblich ist.

9. Macht der Kunde von seinen Sekundärrechten keinen Gebrauch und verlangt er weiterhin Nacherfüllung gemäß Ziffer 8.3, ist er verpflichtet, Digital Scouts jeweils erneut eine angemessene Frist zur Nacherfüllung zu setzen, während derer er die Sekundärrechte nicht geltend machen darf. Nach Ablauf der Frist oder falls die Nacherfüllung (erneut) fehlschlägt, dem Kunden unzumutbar oder von Digital Scouts gemäß § 439 Abs. 3 BGB (bzw. § 635 Abs. 3 BGB) verweigert wird, stehen dem Kunden die Sekundärrechte wieder uneingeschränkt zu. Der Kunde ist berechtigt, beliebig häufig Fristen zur Nacherfüllung zu setzen.

10. Der Kunde wird die Fristen zur Nacherfüllung gemäß Ziffer 8.6 und 8.7 Digital Scouts jeweils schriftlich mitteilen.

11. Bei Kunden, die nicht Verbraucher im Sinne des § 13 BGB sind, beträgt die Verjährung der Mängelansprüche für Liefergegenstände und Werkleistungen 1 Jahr ab dem gesetzlichen Verjährungsbeginn. § 479 Abs. 2 BGB bleibt unberührt.

12. Die Verjährungsfrist für Rückgriffs- bzw. Aufwendungsersatzansprüche von Unternehmern gemäß § 478 BGB beträgt ebenfalls 1 Jahr ab dem gesetzlichen Verjährungsbeginn. § 479 Abs. 2 BGB bleibt unberührt.

13. Eine weitere Gewährleistung ist ausgeschlossen. Digital Scouts übernimmt insbesondere keine Gewähr für die ununterbrochene Betriebsbereitschaft von Hard- und/oder Software, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes schriftlich vereinbart wurde.

§ 9 Rückgaben

Rückgaben von Lagerartikeln außerhalb einer Gewährleistungsabwicklung können nur nach vorheriger Vereinbarung erfolgen, dabei werden 20% Kosten, mindestens jedoch EUR 20,00 für das Prüfen und Neuverpacken der Ware zum Schutze des nächsten Käufers berechnet. Artikel, die gesondert beschafft werden müssen, können nicht zurückgenommen werden.

§ 10 Haftung und Schadensersatz

1. Digital Scouts haftet für entstandenen Schaden insoweit, als

- ihr oder ihren gesetzlichen Vertretern Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit zur Last fällt,
- der Schaden auf das Fehlen einer garantierten Beschaffenheit oder die sonstige Nichterfüllung einer gewährten Garantie zurückgeht, soweit der beschriebene Garantiefall eingetreten ist und der Kunde durch die Garantie gerade vor dem eingetretenen Schaden geschützt werden sollte,
- es sich um schuldhaft verursachte Schäden an Leben, Körper oder Gesundheit, oder
- um Ansprüche aus dem Produkthaftungsgesetz, oder
- um Ansprüche aufgrund sonstiger zwingender gesetzlicher Haftungsvorschriften handelt.

2. Darüber hinaus haftet Digital Scouts nur für solche Schäden, die aus einer Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht („Kardinalpflicht“) durch Digital Scouts resultieren, und zwar beschränkt auf den typischen, vorhersehbaren Schaden. In diesen Fällen ist die Haftung auf 50.000,- € pro Schadensfall begrenzt. Im Falle mehrerer Schäden im Rahmen derselben Vertragsbeziehung (z.B. Rahmenliefervertrag) ist die Haftung auf eine maximale Höhe von insgesamt 250.000,- € pro Vertragsjahr begrenzt. Eine darüber hinausgehende Haftung ist ausgeschlossen.

3. Diese Haftungsregelung ist abschließend. Sie gilt im Hinblick auf alle Schadensersatzansprüche, unabhängig von ihrem Rechtsgrund, insbesondere auch im Hinblick auf vorvertragliche oder nebenvertragliche Ansprüche.

4. Digital Scouts übernimmt keine Haftung für Schäden und Nachteile, die daraus entstehen, dass eine EDV-Anlage oder ein Teil davon zu Reparatur- oder Wartungszwecken während der produktiven Zeit des Kunden ausgeschaltet oder in sonstiger Weise beeinträchtigt werden muss. Der Kunde kann allerdings auf eigene Verantwortung ausdrücklich verlangen, dass Digital Scouts geschuldete Reparatur- oder Wartungsarbeiten zu bestimmten Zeiten nicht vornimmt.

5. Der Kunde ist verpflichtet, in angemessenen Abständen, jedoch mindestens einmal pro Tag, Sicherungskopien von seinen Daten anzufertigen. Eine Verletzung dieser Pflicht gilt als Mitverschulden.

§ 11 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

1. Der Kunde ist nur berechtigt, die ihm zur Durchführung des Vertrages überlassenen Programme, Zeichnungen, Verfahrensbeschreibungen und sonstigen Unterlagen für den vertraglich vorgesehenen Gebrauch zu verwenden. Sämtliche Urheberrechte, Nutzungsrechte und sonstige Schutzrechte verbleiben bei Digital Scouts. Eine über den notwendigen vertraglichen Gebrauch hinausgehende Verwendung, Vervielfältigung und Überlassung an Dritte ist dem Kunden nicht gestattet.

2. Digital Scouts behält sich insbesondere ihre Urheberrechte an von ihr im Rahmen des Vertrages erbrachten Leistungen oder Lieferungen ausdrücklich vor. Entsteht durch die Leistungen von Digital Scouts ein Urheberrecht, erhält der Kunde für die vereinbarte Vertrags- bzw. Nutzungslaufzeit ein einfaches Recht zur Nutzung ausschließlich im Rahmen seines Geschäftsbetriebes. Der Kunde ist zur Unterlizenzierung und zur Weiterübertragung nicht berechtigt.

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

§ 12 Geheimhaltung

Der Kunde ist verpflichtet, alle ihm im Zusammenhang mit der Vorbereitung und Durchführung des Vertrages bekannt werdenden betrieblichen und technischen Informationen, an denen Digital Scouts ein Geheimhaltungsinteresse haben kann, sowie alle Produkt- und Geschäftsgeheimnisse – auch nach Beendigung des Vertrages – vertraulich zu behandeln, nicht an Dritte weiterzugeben und nicht für vertragsfremde Zwecke zu verwenden.

§ 13 Datenschutz

Der Kunde wird hiermit gemäß §34 Abs.1 des Bundesdatenschutzgesetzes davon unterrichtet, dass Digital Scouts dessen Anschrift in maschinenlesbarer Form und für Aufgaben, die sich aus dem Vertrag ergeben, maschinell verarbeitet.

§ 14 Schlussbestimmungen

- Digital Scouts ist berechtigt, den Vertrag ganz oder teilweise durch Dritte ausführen zu lassen, sofern der Kunde dem nicht ausdrücklich unter Darlegung wichtiger Gründe widerspricht.
- Eine Abtretung oder Übertragung von Rechten und/oder Pflichten aus diesem Vertrag durch den Kunden bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung von Digital Scouts. Insbesondere gehen durch die Weitergabe der von einem Servicevertrag erfassten Geräte an Dritte nicht die für diese Geräte vereinbarten Ansprüche auf die Erbringung der Serviceleistungen auf den Dritten über, es sei denn, Digital Scouts stimmt einem solchen Rechtsübergang ausdrücklich und schriftlich zu.

3. Erfüllungsort und Gerichtsstand ist bei allen sich aus dem Vertragsverhältnis ergebenden Streitigkeiten für beide Teile der Sitz von Digital Scouts, wenn der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist, sofern nicht in diesen Bedingungen oder durch gesonderte schriftliche Vereinbarung etwas anderes festgelegt wurde. Digital Scouts bleibt jedoch berechtigt, den Kunden auch vor einem anderen gesetzlich zuständigen Gericht in Anspruch zu nehmen.

4. Alle Streitigkeiten, die sich im Zusammenhang mit Verträgen mit Digital Scouts oder über seine Gültigkeit ergeben, werden nach der Schiedsgerichtsordnung der Industrie- und Handelskammer Frankfurt am Main unter Ausschluss des ordentlichen Rechtsweges endgültig entschieden. Das gerichtliche Mahnverfahren bleibt aber zulässig.

5. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des Übereinkommens der Vereinten Nationen über Verträge über den internationalen Warenverkauf (CISG).

6. Änderungen und Ergänzungen der getroffenen Vereinbarungen und dieser Bedingungen bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Dies gilt auch für einen Verzicht auf dieses Schriftformerfordernis.

7. Sollte eine oder mehrere dieser Bestimmungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, oder sollte der auf ihrer Grundlage abgeschlossene Vertrag eine Regelungslücke aufweisen, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Regelungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder fehlenden Vereinbarung werden die Vertragspartner diejenige wirksame Regelung treffen, die dem wirtschaftlich Gewollten am nächsten kommt.

TEIL II: ZUSÄTZLICHE BEDINGUNGEN FÜR DIE LIEFERUNG VON HARD- UND SOFTWARE UND IMPLEMENTIERUNG

Soweit Digital Scouts Hard- oder Software liefert oder Implementierungs- oder Anpassungsleistungen erbringt, gelten die nachfolgenden zusätzlichen Bedingungen für die Lieferung von Hard- und Software und Implementierung ergänzend zu den Allgemeinen Bedingungen in Teil I.

§ 15 Lieferungen, Gefahrübergang und Versicherung

1. Soweit nicht ausdrücklich schriftlich anders vereinbart, liegt die Verantwortung für die Auswahl bestellter Liefergegenstände und für die mit ihnen vom Kunden beabsichtigten Ergebnisse sowie für das Zusammenwirken einzelner Komponenten allein beim Kunden. Sollte Digital Scouts im Auftrag des Kunden Software oder/und Menüs (Images), die der Kunde von dem Hersteller der Software oder/und der Menüs lizenziert bekommen hat, auf die Hardware aufspielen, so gewährleistet der Kunde Digital Scouts, dass er die Lizenzen zumindest in der Anzahl erworben hat, mit der er Digital Scouts zur Installation beauftragt hat. Weiterhin gewährleistet er, dass er entsprechend den Lizenzbestimmungen berechtigt ist, Digital Scouts mit einer solchen Dienstleistung zu beauftragen. Der Kunde stellt Digital Scouts von sämtlichen Ansprüchen Dritter vollständig frei, die im Zusammenhang mit dieser Dienstleistung geltend gemacht werden. Sofern der Kunde Digital Scouts im Rahmen der vereinbarten Leistungserbringung Software zur Verfügung stellt, gewährleistet der Kunde, dass er berechtigt ist, Digital Scouts die Nutzung einzuräumen. Der Kunde stellt Digital Scouts von sämtlichen Ansprüchen Dritter vollständig frei, die im Zusammenhang mit dieser Nutzung geltend gemacht werden.

2. Digital Scouts behält sich vor, bei Abkündigung von Produkten durch den Hersteller anstelle der bestellten Liefergegenstände Nachfolgemodelle zu liefern, sofern diese hinsichtlich der Funktionalität und Qualität vergleichbar sind und die vom Kunden geforderten Spezifikationen erfüllen. Digital Scouts wird in einem solchen Fall dem Kunden den Preis für das Nachfolgemodell rechtzeitig bekannt geben. Kommt keine Einigung zustande, wird Digital Scouts dem Kunden einen geeigneten alternativen Liefergegenstand anbieten.

3. Soweit nicht anders vereinbart, erfolgt der Versand auf angemessenem Versandweg in der üblichen Verpackung. Die Gefahr geht mit Übergabe des Liefergegenstandes an das Transportunternehmen oder den Kunden selbst auf diesen über. Verzögert sich eine Lieferung durch Umstände, die der Kunde zu vertreten hat, geht die Gefahr bereits mit der Anzeige der Versandbereitschaft auf den Kunden über.

4. Digital Scouts behält sich die Möglichkeit von Teillieferungen und -leistungen vor, soweit diese für den Kunden zumutbar sind.

5. Werden Waren vor Ort installiert bzw. montiert, welche bereits im Gewahrsam des Kunden waren (Gefahrübergang war mit Lieferung erfolgt), gelten weiterhin die Obliegenheitspflichten des Kunden.

6. Soweit zwischen den Parteien nichts anderes schriftlich vereinbart wird, sind die Liefergegenstände nur zur Nutzung in dem sich aus der Lieferanschrift ergebenden Empfängerland bestimmt.

7. Digital Scouts ist berechtigt, Programm- und Produktdokumentationen sowie sonstige Unterlagen in englischer Sprache zu liefern.

§ 16 Exportbeschränkungen

Der Kunde nimmt zur Kenntnis, dass die Produkte und alle damit verbundenen Daten den Beschränkungen des Exportverwaltungsgesetzes der USA unterliegen können sowie dem Deutschen Außenwirtschaftsgesetz. Die Produkte oder mit ihnen verbundene Daten oder Programme dürfen nicht für Zwecke eingesetzt werden, die gegen diese Exportgesetze verstoßen. Die Produkte und/oder deren Bestandteile dürfen nicht ohne erforderliche Genehmigung des betreffenden Landes und der U.S. Exportverwaltungsbehörden exportiert und re-exportiert werden.

§ 17 Annahmeverzug

1. Kommt der Kunde in Annahmeverzug oder verletzt er sonstige Mitwirkungspflichten, ist Digital Scouts berechtigt, die Geräte auf Gefahr und Kosten des Kunden angemessen einzulagern. Digital Scouts ist unbeschadet ihrer sonstigen Rechte zum Rücktritt vom Vertrag berechtigt, wenn eine dem Kunden gesetzte angemessene Nachfrist zur Abnahme der Lieferung erfolglos verstreicht.

2. Hält der Kunde etwaige vereinbarte Vor-Ort-Termine nicht ein, ist Digital Scouts berechtigt, ihm die Kosten für diesen Einsatz entsprechend der üblichen Stundensätze in Rechnung zu stellen, sofern und soweit es Digital Scouts nicht gelingt, den Mitarbeiter anderweitig entsprechend einzusetzen.

§ 18 Abnahme

Von Digital Scouts für den Kunden erbrachte Werk- und Installationsleistungen sind innerhalb von zwei Wochen nach Übergabe vom Kunden in Anwesenheit von Vertretern beider Parteien abzunehmen. Unterlässt der Kunde die Abnahme aus anderen Gründen als wegen eines Mangels, gilt die Abnahme als erklärt, wenn der Kunde nicht innerhalb einer Frist von zwei Wochen nach Bereitstellung zur Abnahme die Abnahme schriftlich verweigert. Solange Digital Scouts die schriftliche Abnahmebestätigung des Kunden nicht übergeben wurde, ist der Kunde nicht berechtigt, das Werk produktiv zu benutzen. Bringt der Kunde das Werk dennoch zum produktiven Einsatz, gilt dies als Abnahme.

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

TEIL III: ZUSÄTZLICHE BEDINGUNGEN FÜR DIE ERBRINGUNG VON WERBUNGSLEISTUNGEN

Soweit Digital Scouts Werbungsleistungen für den Kunden erbringt, gelten die nachfolgenden zusätzlichen Bedingungen für die Erbringung von Werbungsleistungen ergänzend zu den Allgemeinen Bedingungen in Teil I.

§ 19 Leistungsumfang und Eigentumsvorbehalt bei Werbungsleistungen

1. Die Digital Scouts darf die ihr obliegenden Leistungen auch von Dritten als Subunternehmer erbringen lassen. Der Kunde kann einen solchen Dritten nur dann ablehnen, wenn in der Person des Dritten ein wichtiger Grund liegt.
2. Kündigt der Kunde einen Auftrag, den er gegenüber der Digital Scouts freigegeben hat, vorzeitig, gilt bezüglich des Honorars der Digital Scouts zwischen den Vertragspartnern die Regelung des § 649 BGB.
3. Die Überprüfung der rechtlichen Zulässigkeit der Werbung (insbes. Wettbewerbs-, Kennzeichen-, Lebensmittel- und Arzneimittelrecht) wird von der Digital Scouts nur geschuldet, wenn diese ausdrücklich Gegenstand des Auftrags ist. Beauftragt der Kunde die Digital Scouts mit diesen Leistungen, trägt er die hierdurch entstehenden Gebühren und Kosten der Digital Scouts und Dritter (Rechtsanwalt, Behörden u. a.) zu marktüblichen Konditionen, sofern nichts Abweichendes vereinbart wird. Die Digital Scouts übernimmt keine Verantwortlichkeit für vom Kunden selbst erstellte Inhalte.
4. Die Digital Scouts ist nicht verpflichtet, die in der Werbung enthaltenen, vom Kunden vor- oder freigegebenen Sachaussagen über Produkte und Leistungen des Kunden auf ihre Richtigkeit zu überprüfen.
5. Die Leistungen der Digital Scouts sind auch dann vertragsgerecht erbracht, wenn sie nicht eintragungsfähig sind (z. B. Patente, Marken, Urheberschutz), sofern nichts Abweichendes ausdrücklich vereinbart wurde. Die Digital Scouts ist nicht verpflichtet, aber berechtigt, ihre Leistungen zum Gegenstand von Schutzrechtsanmeldungen zu machen.
6. Zwecks Prüfung und Zustimmung legt die Digital Scouts dem Kunden alle Entwürfe vor der Veröffentlichung vor. Der Kunde übernimmt mit der Freigabe der Arbeiten die Verantwortung für die Richtigkeit von Inhalt, Bild, Ton und Text. Sind zur Erstellung oder Umsetzung von Arbeitsergebnissen der Digital Scouts Nutzungs- oder Verwertungsrechte (z. B. Foto-, Film-, Urheber- oder GEMA-Rechte) oder Zustimmungen Dritter (z. B. Persönlichkeitsrechte) erforderlich, wird die Digital Scouts die Rechte und Zustimmungen Dritter im Namen und für Rechnung des Kunden einholen. Dies erfolgt grundsätzlich nur in dem für die vorgesehene Werbemaßnahme zeitlich, räumlich und inhaltlich erforderlichen Umfang, sofern nichts Abweichendes ausdrücklich in Textform vereinbart wurde. Nachforderungen gemäß §§ 32, 32 a UrhG gehen zu Lasten des Kunden.
7. Das Eigentum an den Arbeitsergebnissen der Digital Scouts geht erst mit vollständiger Bezahlung des Auftrages auf den Kunden über.

§ 20 Urheberrechtliche Nutzungsrechte bei Werbungsleistungen

1. Sämtliche von der Digital Scouts angefertigten Entwürfe, Zeichnungen, Druckvorlagen, Konzepte, Ideen usw. sind urheberrechtlich geschützte Werke i. S. d. § 2 UrhG, und zwar auch dann, wenn diese nicht die Erfordernisse des § 2 UrhG erfüllen. Sämtliche Leistungen der Digital Scouts dürfen deshalb nicht ohne Zustimmung der Digital Scouts genutzt oder bearbeitet oder geändert werden. Jede Nachahmung, auch die von Teilen von Entwürfen, Zeichnungen, Druckvorlagen, Konzepten, Ideen usw. ist nicht zulässig. Im Falle einer Rechteübertragung richtet sich deren Umfang in räumlicher, zeitlicher und inhaltlicher Hinsicht ausschließlich nach den vertraglichen Vereinbarungen bzw. dem Vertragszweck; § 31 Abs. 5 UrhG findet entsprechend Anwendung. Die Rechte gehen erst mit vollständiger Zahlung des Gesamtauftrages auf den Kunden über. Ohne weitere Absprache ist der Kunde nur berechtigt, die Entwürfe oder sonstigen Leistungen/Werke der Digital Scouts in dem Umfang zu nutzen, der in dem jeweiligen Auftrag und/oder Rechnung vorgesehen war. War Gegenstand des Auftrages nur der Entwurf eines Werbemittels, nicht jedoch seine Schaltung, erwirbt der Kunde nicht das Recht, den jeweiligen Entwurf für Werbezwecke zu nutzen. Die Übertragung eingeräumter Nutzungsrechte an Dritte und/oder Mehrfachnutzungen sind, soweit nicht im Erstauftrag geregelt, honorarpflichtig und bedürfen der schriftlichen Einwilligung der Digital Scouts GmbH. Über den Umfang der Nutzung steht der Digital Scouts ein Auskunftsanspruch zu.
2. Bei Veröffentlichungen wird die Digital Scouts in üblicher Form als Urheber genannt.
3. Die Digital Scouts darf die von ihr entwickelten Werbemittel angemessen und branchenüblich signieren und darf die von ihr konzipierten Werbemittel zeitlich unbeschränkt zur Eigenwerbung auf ihrer Internet-Website sowie auf der von ihr zu Zwecken der Eigenwerbung erstellten weiteren Medien nutzen.