

### 1. Allgemeines

Lizenzbedingungen (EULA) der Gisbo Softwareentwicklung und EDV-Beratung GmbH

1.1. Durch die Annahme dieser Lizenzbedingungen erwerben Sie eine Lizenz an der bezogenen Software GisboAlarm. Wenn Sie die Lizenzbedingungen ablehnen, dürfen Sie die Software nicht nutzen, insbesondere nicht kopieren (downloaden), installieren oder starten.

#### 1.2. Nutzungsrecht

Die Lizenz umfasst ein nicht-ausschließliches Nutzungsrecht an der Software, das nach Maßgabe der folgenden Regelungen beschränkt bzw. bedingt ist. Das Nutzungsrecht entfällt, wenn die Beschränkungen nicht eingehalten, insbesondere wenn die technischen Maßnahmen zur Sicherung der Entgeltlichkeit bestimmter Einsatzformen der Software durch technische oder andere Mittel unterlaufen werden.

#### 1.3. Dauer

Ist eine Dauer oder ein Enddatum für die Softwarelizenz oder die Funktion der Software angegeben, endet die Lizenz mit Erreichen dieser Frist. Andernfalls gilt die Lizenz auf unbestimmte Zeit.

#### 1.4. Umfang

Die Lizenz umfasst das Recht, die Installation und Nutzung der Software auf die Anzahl der lizenzierten Geräte und Server.

#### 1.5. Behördenlizenz / Unternehmenslizenz

Diese Art der Generallizenz ermöglicht dem Kunden eine Lizenzierung aller Geräte des Unternehmens / der Behörde. Grundlage für dessen individuelle Angebotsberechnung ist die Angabe des Lizenznehmers bezüglich aller zu lizenzierenden Computern. Wird die angegebene Lizenzanzahl, um mehr als 15% überschritten, behält sich der Lizenzgeber eine Nachberechnung vor.

#### 1.6 Art der Nutzung

Die Art der Nutzung ist beschränkt auf die Vervielfältigung der Software auf die erforderliche Anzahl Datenträger, einschließlich in Computer eingebaute Datenträger und die Verarbeitung (Ablaufen lassen) in der CPU der Computer sowie die für das Speichern, Laden, Anzeigen oder Ablaufen lassen erforderliche Übertragung über kabelgebundene oder kabellose Verbindungen.

Das Nutzungsrecht umfasst nicht die Weiterverbreitung, Unterlizenzierung, Vermietung, die Bereitstellung der Nutzung für Dritte (Application Service Providing), die drahtlose oder drahtgebundene Wiedergabe oder öffentliche Zugänglichmachung.

Die Nutzung der Software darf nur zu eigenen unternehmerischen Zwecken des Lizenznehmers erfolgen. Die Nutzung in einem Netzwerk, das von mehreren oder vielen Unternehmen genutzt wird oder zur Erbringung von Leistungen gegenüber Dritten, die auf die lizenzierte Software bezogenen bzw. unmittelbar durch diese erbracht werden, bedarf besonderer Vereinbarung. Nicht als Erbringung von Leistungen gegenüber Dritten in diesem Sinne gilt der Erwerb der Lizenz durch einen IT-Dienstleister in Vertretung für seinen Kunden und die Installation ausschließlich auf dessen Netzwerk, wenn der IT-Dienstleister bei Erwerb der Lizenz offen legt, dass er für diesen Kunden handelt.

#### 1.7. Nutzungsvolumen (Anzahl der lizenzierten Geräte und Server)

Das Nutzungsrecht beschränkt sich auf das beim Bezug der Software genannte bzw. von diesem technisch vorgegebenen Nutzungsvolumen. Das Nutzungsvolumen ist gekennzeichnet durch die Anzahl der lizenzierten Geräte und Server.

### 2. Lizenzkontrolle und Lizenzüberschreitung

#### 2.1. Automatische Lizenzkontrolle

Die Software überwacht und begrenzt die Nutzung technisch dem Volumen nach. Die technische Möglichkeit einer Übernutzung oder Umgehung berechtigt nicht dazu, diese auszuüben.

#### 2.2. Auskunft

Ist eine Übernutzung nachgewiesen, ist der Lizenznehmer dem Lizenzgeber über Art und Ausmaß der Übernutzung verpflichtet. Ist die Auskunft unmöglich, ist der Umfang auf Kosten des Lizenznehmers zu schätzen. Zweifel gehen zu seinen Lasten.

#### 2.3. Schadensersatz nach Lizenzanalogie mit Zuschlag, weitere Ansprüche

Für die in der Vergangenheit erfolgte Übernutzung ist ein pauschaler Schadensersatz in Höhe des 1,5fachen des üblichen Preises für die Nutzung zu zahlen. Die Möglichkeit der Geltendmachung von Unterlassungsansprüchen für die Zukunft sowie weitergehenden Ansprüchen, insbesondere auf Auskunft, Schadensersatz oder Kostenerstattung, wird hierdurch nicht berührt.