

VERTRAGSBEDINGUNGEN FÜR DEN KAUF VON ZUGANGSCODES ÜBER UNSEREN WEBSHOP

1. Geltungsbereich

Für die Geschäftsbeziehung zwischen uns, der Infront B2Run GmbH, Rosenheimer Str. 143, 81671 München (fortan: „BASF FIRMENCUP VIRTUAL“, auch „wir“) und dem/der jeweiligen Kunden*in (fortan einheitlich: „Kunde“) gelten ausschließlich diese Vertragsbedingungen über den Kauf von Zugangscodes (fortan: „Vertragsbedingungen“) sowie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die Nutzung der App „BASF FIRMENCUP VIRTUAL“, abrufbar unter: www.firmencup.de/agb-virtual-unternehmen (fortan: „AGB“), die gemeinsam den Kauf von Zugangscodes über unseren Webshop und die Nutzung unserer Software-Applikation „BASF FIRMENCUP VIRTUAL“ in der jeweils aktuellen Version (fortan: „App“) regeln.

Allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden gelten nicht, es sei denn, wir stimmen der Geltung solcher Allgemeiner Geschäftsbedingungen schriftlich zu.

Gegenstand der Vertragsbedingungen ist der Erwerb von Volumenlizenzen durch den Kunden. BASF FIRMENCUP VIRTUAL erstellt für den Kunden einen Lizenzschlüssel (fortan: „Teamcode“), der seine Inhaber berechtigt, die App sowie die durch die App angebotenen Services zu nutzen. Unser Angebot richtet sich ausschließlich an Unternehmer als Kunden, die sodann vom Kunden zu bestimmende natürliche Personen (fortan: „Nutzer“) mit dem erworbenen Teamcode kostenfrei ausstatten. Die Anzahl der Nutzer, die sich mit dem Teamcode in der App registrieren können, bestimmt sich nach dem jeweils vom Kunden in der Bestellung erworbenen Umfang.

BASF FIRMENCUP VIRTUAL stellt dem Nutzer die App in der jeweils aktuellsten Version bereit und gestattet ihm, die App nach Maßgabe der AGB zu nutzen. Die Dauer der Nutzung der App durch den Nutzer ist auf einen festen Zeitraum beschränkt, für die der Kunde den jeweiligen Teamcode erworben hat (fortan: „Kampagne“).

2. Angebot von BASF FIRMENCUP VIRTUAL

2.1 Unsere App

Unsere App stellt einen digitalen Begleiter für sportliche Wettbewerbe dar, mit dem der Nutzer alleine oder im Team in einem zeitlich begrenzten Umfeld, insbesondere im Rahmen von sogenannten Orientierungsläufen, Punkte für sich und sein Team sammeln kann. Punkte können nicht nur im Rahmen von Orientierungsläufen gesammelt werden, sondern auch für jeden in der Freizeit gelaufenen oder mit dem Fahrrad zurückgelegten Kilometer eines Teilnehmers. Ziel ist es, auf spielerische Weise Bewegung, Teamgeist und Motivation in Unternehmen zu fördern.

Dafür kann der Kunde einen Teamcode erwerben, mit dem er einer bestimmten Anzahl von Nutzern eine für die Nutzer kostenfreie Nutzung der BASF FIRMENCUP VIRTUAL-App nach Maßgabe der AGB ermöglichen kann. Der Kunde kann die Nutzer, denen er durch den Teamcode die Nutzung der App ermöglicht, frei wählen. Nutzer können sich mit dem Teamcode zu einer Kampagne anmelden, in der sie Zugang zu mehreren Orientierungsläufen in der Metropolregion Rhein-Neckar bekommen.

Der Nutzer ist im Rahmen der Kampagne mit anderen Nutzern in einem Team organisiert. Während des Nutzungszeitraums kann jeder Nutzer alleine oder im Team eine bestimmte Anzahl von Orientierungsläufen (fortan: „Challenges“) absolvieren. Die Challenges können in vorgegebenen, verschiedenen Städten in der Metropolregion Rhein-Neckar absolviert werden. Gegenstand der Challenges sind keine vorgegebenen, geprüften Routen, sondern GPS-Punkte. Im Rahmen einer Challenge muss der Nutzer selbständig seine Route wählen. Ziel einer Challenge ist es möglichst viele der angegebenen GPS-Punkte zu erreichen, die gegebenenfalls dort gestellten Aufgaben zu erfüllen, um so möglichst viele Punkte zu sammeln. BASF FIRMENCUP VIRTUAL ist nicht Veranstalter der Challenges und nicht Anbieter der Routen und überlässt die genaue Ausgestaltung derselben den Nutzern, die diese

entsprechend den äußeren Bedingungen anpassen müssen. BASF FIRMENCUP VIRTUAL kontrolliert weder mögliche Routen, die der Nutzer selbständig wählt, noch die vorgegebenen GPS-Punkte. Insbesondere überprüft BASF FIRMENCUP VIRTUAL nicht, ob die GPS-Punkte und die in diesen Bereichen vorhandenen Wege ohne Gefahren zugänglich sind und betreten werden dürfen. Die App stellt diverse Funktionen zur Verfügung, die für das Sammeln von Punkten während der Kampagne konzipiert sind. Nutzer können im Rahmen der Challenges beispielsweise GPS-Punkte finden, leichte sportliche Übungen absolvieren oder Multiple Choice-Fragen beantworten. Auch gelaufene oder mit dem Fahrrad zurückgelegte Kilometer außerhalb der Challenges werden mit Punkten belohnt. Der Nutzer kann zudem den Fortschritten anderer Nutzer und Teams folgen und seine Leistungen mit denen anderer Nutzer messen.

2.2 Gesundheit, Haftungsausschluss

Die Nutzung der App und die Teilnahme an der Kampagne sowie der Challenges erfolgt auf eigenes Risiko des Nutzers. Wir empfehlen dem Kunden deshalb, alle Nutzer anzuhalten, immer einen Arzt zu konsultieren, bevor sie sportliche, ernährungs- oder gesundheitsbezogene Anweisungen umsetzen, die sie durch die App von BASF FIRMENCUP VIRTUAL oder von Partnern von BASF FIRMENCUP VIRTUAL oder anderen Nutzern erhalten.

Die Informationen und Leistungen, die in der App angeboten werden, stellen weder einen medizinischen Ratschlag noch einen Ersatz für eine ärztliche Untersuchung oder Behandlung oder für eine Beratung eines Apothekers dar. Auch gewährleistet BASF FIRMENCUP VIRTUAL nicht, dass solche Informationen und Leistungen – auch, wenn Sie von qualifizierten Experten stammen – aktuellen Forschungsergebnissen entsprechen. Der Kunde sollte dem Nutzer auch anraten, eigenverantwortlich zu prüfen, ob die Umsetzung von durch die App vermittelten Anweisungen gesundheitlich unbedenklich ist.

Während der Nutzung der App, insbesondere wenn diese innerhalb des öffentlichen Straßenverkehrs erfolgt, hat der Nutzer besonders auf andere Verkehrsteilnehmer zu achten und seine Route so zu wählen, dass er dabei nicht gegen gesetzliche Vorschriften zur Teilnahme am Straßenverkehr verstößt.

3. Vertragsschluss

3.1 Erwerb der Volumenlizenz über den Onlineshop von BASF FIRMENCUP VIRTUAL

Die Präsentation und Bewerbung der BASF FIRMENCUP VIRTUAL-App in unserem Online-Shop stellt kein bindendes Angebot zum Abschluss eines Volumenlizenzvertrags dar. Ein Anspruch auf Abschluss eines Volumenlizenzvertrags besteht für den Kunden nicht. Mit dem Absenden einer Bestellung über den Online-Shop durch Klick des Kunden auf die „Kauf abschließen“-Schaltfläche gibt der Kunde einen verbindlichen Antrag zur Bestellung eines Teamcodes ab, der zur zuvor vom Kunden im Online-Shop ausgewählten Summe an Registrierungen von Nutzern für die im Online-Shop beschriebene Kampagne in der App berechtigen soll. Der Antrag kann nur abgegeben und übermittelt werden, wenn der Kunde durch Klicken auf den Button „AGB akzeptieren“ diese Vertragsbedingungen akzeptiert und dadurch in seinen Antrag aufgenommen hat. Nach Abgabe der Bestellung erhält der Kunde eine Buchungsbestätigung, in der die Bestellung des Kunden nochmals aufgeführt wird und die der Kunde über die Funktion „Drucken“ ausdrucken kann. Diese Buchungsbestätigung dokumentiert lediglich, dass die Bestellung bei uns eingegangen ist und stellt keine Annahme des Antrags dar. Der Vertrag kommt erst mit Zusendung des bestellten individuellen Teamcodes per E-Mail zustande, in der auch der Vertragstext (bestehend aus Bestellung, Vertragsbedingungen, AGB und Auftragsbestätigung) dem Kunden von uns auf einem dauerhaften Datenträger (E-Mail oder Papierausdruck) enthalten ist.

3.2 Korrektur von Eingabefeldern

Eventuelle Eingabefelder können während des Bestellvorgangs in der zur Verfügung gestellten Eingabemaske jederzeit korrigiert werden. Bis zur rechtsverbindlichen Bestellung über die Schaltfläche „Kauf abschließen“ kann der Vorgang auch jederzeit abgebrochen werden.

3.3 Zusendung des Teamcodes

Im Anschluss an die Bestellung im Online-Shop erhält der Kunde eine Buchungsbestätigung per E-Mail an die vom Kunden angegebene E-Mail-Adresse.

Dem Kunden wird ca. 2 Wochen vor Beginn der BASF FIRMENCUP VIRTUAL-Kampagne der individuelle Teamcode, der zu der bestellten Summe an Registrierungen berechtigt, ebenfalls per E-Mail zugesendet.

Darüber hinaus erhält der Teamkapitän einen zusätzlichen eigenen Teamcode, der ihn zur Verwaltung seines Teams in der App berechtigt.

4. Preise und Zahlung

Die Preise für die Teamcodes werden bei der Bestellung des Kunden in unserem Webshop angegeben und sind vom Kunden zu tragen. Bei den angegebenen Preisen handelt es sich um Netto-Preise, welche zzgl. der jeweils geltenden gesetzlichen Umsatzsteuer zu zahlen sind. Der Kunde kann die Zahlung per Kreditkarte oder auf Rechnung vornehmen. Die Zahlung des Preises ist innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungsdatum fällig. Ist die Fälligkeit der Zahlung nach dem Kalender bestimmt, so kommt der Kunde bereits durch Versäumung des Termins in Verzug. In diesem Fall hat er dem Anbieter für das Jahr Verzugszinsen i.H.v. 5 Prozentpunkten über dem Basiszinssatz zu zahlen.

5. Lizenzerteilung, Rechte des Kunden, Nutzungszeitraum

Der Kunde hat das Recht den von BASF FIRMENCUP VIRTUAL erhaltenen Teamcode an Nutzer zu vergeben. BASF FIRMENCUP VIRTUAL gewährt mit dem Teamcode für die vom Kunden bestellte Summe an Nutzern eine einfache Lizenz zur Nutzung der App nach Maßgabe der AGB. Die Dauer der Nutzung der App durch den Nutzer ist auf den durch BASF FIRMENCUP VIRTUAL im Online-Shop angegebenen Zeitraum der Laufzeit der jeweiligen Kampagne beschränkt, für die der Kunde den jeweiligen Teamcode erworben hat („Nutzungszeitraum“). Nach Ende der Kampagne und damit dem Ablauf des Nutzungszeitraums ist eine Nutzung der App für die Nutzer mit dem Teamcode nicht mehr möglich.

6. Garantien, Mängelhaftung

BASF FIRMENCUP VIRTUAL übernimmt keine Garantie dafür,

- dass die App fehlerfrei arbeitet und ständig oder vollständig oder fehlerfrei verfügbar ist;
- dass die in den Challenges vorgegebenen GPS-Punkte tatsächlich frei zugänglich sind und vom Nutzer ohne Gefährdungen erreicht werden können (beispielsweise aufgrund der Beschaffenheit des Geländes, des Straßenverkehrs, des Vorhandenseins von Baustellen etc.);
- dass der vom Nutzer gewünschte Erfolg, etwa die Verbesserung seiner Fitness, Motivation oder des Teamgeistes, durch die Nutzung der App erzielt wird. BASF FIRMENCUP VIRTUAL schuldet dem Nutzer keinen Erfolg.

BASF FIRMENCUP VIRTUAL gewährleistet, dass die App zum Zeitpunkt ihrer Bereitstellung dem vertragsgemäßen Zustand entspricht. BASF FIRMENCUP VIRTUAL stellt Aktualisierungen der App für Android über www.firmencup.de/download-app zum Abruf bereit. Der Kunde erklärt sich damit einverstanden, dass die Software als App die Nutzer automatisch darauf hinweist, wenn Updates zum Download und zur Installation verfügbar sind, wobei es dem Nutzer freisteht, die jeweilige Aktualisierung herunterzuladen und zu installieren. Installiert der Nutzer die durch BASF FIRMENCUP VIRTUAL bereitgestellten Aktualisierungen nicht, haftet BASF FIRMENCUP VIRTUAL nicht für Abweichungen vom vertragsgemäßen Zustand der App, die auf das Fehlen der entsprechenden Aktualisierung zurückzuführen ist.

Die gesetzlichen Ansprüche des Kunden aufgrund mangelhafter Leistung bleiben in jedem Fall unberührt.

7. Haftung und Freistellung

BASF FIRMENCUP VIRTUAL haftet, auch für seine gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen, unbeschränkt nur bei (a) Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit, (b) der Verletzung von Leben, Leib oder Gesundheit, (c) im Umfang einer von ihm übernommenen Garantie sowie (d) nach dem Produkthaftungsgesetz. Die Haftung von BASF FIRMENCUP VIRTUAL für leicht fahrlässig verletzte

wesentliche Vertragspflichten ist in der Höhe auf den Schaden beschränkt, der nach Art des Geschäfts vorhersehbar und typisch ist. Wesentliche Vertragspflichten sind solche Verpflichtungen, die vertragswesentliche Rechtspositionen des Kunden schützen, die ihm der Vertrag nach seinem Inhalt und Zweck gerade zu gewähren hat; wesentlich sind ferner solche Vertragspflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertraut hat und vertrauen darf.

Im Übrigen haftet BASF FIRMENCUP VIRTUAL nicht.

Der Kunde verpflichtet sich, BASF FIRMENCUP VIRTUAL von allen Schäden und angemessenen Aufwendungen (einschließlich Gerichts- und Anwaltskosten) freizustellen, die aus oder im Zusammenhang mit einer schuldhaften Verletzung dieser Vertragsbedingungen und der Nutzung der App einen von ihm mit Nutzer-Lizenz ausgestatteten Nutzer resultieren; es sei denn, der Kunde hat die Verletzung nicht zu vertreten.

8. Laufzeit, Kündigung

Diese Vertragsbedingungen enden, ohne dass er einer Kündigung bedarf, mit Ablauf der Kampagne und damit des Nutzungszeitraums. Soweit zwischen den Parteien nichts anderes vereinbart ist, können die Vertragsbedingungen jederzeit von den Parteien mit einer Frist von zwei (2) Wochen ordentlich gekündigt werden. Das Recht zur Kündigung aus wichtigem Grund bleibt für beide Parteien unberührt. BASF FIRMENCUP VIRTUAL ist insbesondere berechtigt, diese Vertragsbedingungen mit sofortiger Wirkung zu kündigen, wenn der Kunde schwerwiegend oder wiederholt gegen die Bestimmungen dieser Vertragsbedingungen verstößt. Im Falle einer Beendigung dieser Vertragsbedingungen ist der Kunde verpflichtet, jede weitere Verwendung der App und der Teamcodes zu unterlassen. Die Konten mit den von dem Kunden erworbenen Teamcode registrierten Nutzer werden von BASF FIRMENCUP VIRTUAL deaktiviert. Im Falle einer Kündigung der AGB durch BASF FIRMENCUP VIRTUAL gegenüber einem Nutzer, kann der Teamcode von einem anderen, vom Kunden frei wählbaren Nutzer verwendet werden.

9. Geltendes Recht

Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts (CISG).

10. Gerichtsstand

Ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag ist München.

11. Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Vertragsbedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt.