

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

### § 1 Allgemeines

- (1) Für alle Lieferungen und sonstigen Leistungen - gleich welchen Vertragstyps - gelten ausschließlich die nachstehenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Sie gelten nur gegenüber Unternehmen, juristischen Personen des öffentlichen Rechts oder einem öffentlich-rechtlichen Sondervermögen.
- (2) Abweichende Bedingungen des Käufers, welche die VRmagic GmbH nicht ausdrücklich anerkennt, haben keine Geltung, auch wenn die VRmagic GmbH ihnen nicht ausdrücklich widerspricht.
- (3) Einbeziehung und Auslegung dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen regeln sich ebenso wie Abschluss und Auslegung der Rechtsgeschäfte mit dem Käufer selbst ausschließlich nach dem Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss UN-Kaufrechts.
- (4) Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieses Vertrages oder seiner Bestandteile lässt die Wirksamkeit der übrigen Regelungen unberührt. Die Vertragspartner sind im Rahmen des Zumutbaren nach Treu und Glauben verpflichtet, eine unwirksame Bestimmung durch eine ihrem wirtschaftlichen Erfolg gleichkommende wirksame Regelung zu ersetzen, sofern dadurch keine wesentliche Änderung des Vertragsinhaltes herbeigeführt wird. Das gleiche gilt, falls ein regelungsbedürftiger Sachverhalt nicht ausdrücklich geregelt ist.
- (5) Zusicherungen, Garantien, Nebenabreden und Änderungen des Vertrages bedürfen der Schriftform.
- (6) Erfüllungsort für alle sich mittelbar oder unmittelbar aus diesem Vertragsverhältnis ergebenden Verpflichtungen, einschließlich der Zahlungspflicht, ist der Sitz der VRmagic GmbH.
- (7) Gerichtsstand ist das für den Firmensitz der VRmagic GmbH zuständige Landgericht. Jede Partei ist auch berechtigt, vor einem Gericht zu klagen, welches für den Sitz der anderen Vertragspartei zuständig ist.

### § 2 Angebote, Leistungsumfang und Vertragsabschluss

- (1) Vertragsangebote der VRmagic GmbH sind freibleibend.
- (2) Für den Umfang der vertraglich geschuldeten Leistung ist ausschließlich die Auftragsbestätigung der VRmagic GmbH maßgebend.
- (3) Änderungen der Konstruktion, der Werkstoff- und Bauteilwahl, der Spezifikation und der Bauart behält sich die VRmagic GmbH auch nach Absendung einer Auftragsbestätigung vor, sofern diese Änderungen weder der Auftragsbestätigung noch der Spezifikation des Käufers widersprechen. Der Käufer wird sich ferner mit darüber hinausgehenden Änderungsvorschlägen der VRmagic GmbH einverstanden erklären, soweit diese für den Käufer zumutbar sind.
- (4) Teillieferungen sind zulässig. Die VRmagic GmbH ist berechtigt, zur Vertragserfüllung Dritte hinzuzuziehen.

### § 3 Preise und Zahlungsbedingungen

- (1) Die Preise verstehen sich ab Werk zuzüglich jeweils geltender gesetzlicher Umsatzsteuer. Verpackung und sonstige Versand- und Transportspesen sind gesondert zu vergüten. Die Verpackung wird zu Selbstkosten berechnet und nur zurückgenommen, wenn die VRmagic GmbH kraft zwingender gesetzlicher Regelungen hierzu verpflichtet ist.
- (2) Scheckzahlungen sind nur bei vorheriger Vereinbarung zulässig.
- (3) Berücksichtigt die VRmagic GmbH Änderungswünsche des Käufers, so werden die hierdurch entstehenden Mehrkosten dem Käufer in Rechnung gestellt.
- (4) Soweit nicht anders vereinbart, sind alle Rechnungen zahlbar innerhalb von vierzehn Tagen nach Rechnungserhalt. Gerät der Käufer in Verzug, werden unter Vorbehalt der Geltendmachung weitergehender Ansprüche Zinsen in Höhe von 10% über dem jeweils geltenden von der Deutschen Bundesbank bekannt gegebenen Basiszinssatz verlangt.

### § 4 Aufrechnung, Zurückhaltung, Abtretung

Aufrechnungen seitens des Käufers sind ausgeschlossen, es sei denn, dass die Aufrechnungsforderung unbestritten oder rechtskräftig festgestellt ist. Die Geltendmachung von Zurückbehaltungsrechten ist dem Käufer nur bei Gegenforderungen aus demselben Rechtsgeschäft gestattet. Der Käufer ist nicht berechtigt, Ansprüche aus einem mit der VRmagic GmbH geschlossenen Vertrag abzutreten.

### § 5 Lieferfrist

Die Angabe eines Lieferzeitpunktes erfolgt nach bestem Ermessen und verlängert sich angemessen, wenn der Käufer seinerseits erforderliche oder vereinbarte Mitwirkungshandlungen verzögert oder unterlässt. Das gleiche gilt bei

Maßnahmen im Rahmen von Arbeitskämpfen, insbesondere Streik und Aussperrung sowie beim Eintritt unvorhergesehener Hindernisse, die außerhalb des Willens des Verkäufers liegen, z. B. Lieferverzögerung eines Vorlieferanten, Verkehrs- und Betriebsstörungen, Werkstoff-, Bauteil-, oder Energiemangel etc. Auch vom Käufer veranlasste Änderungen der zu liefernden Waren führen zu einer angemessenen Verlängerung der Lieferfrist.

## **§ 6 Gefahrübergang**

Die Gefahr geht auf den Käufer über, sobald die VRmagic GmbH die Ware dem Käufer zur Verfügung gestellt hat und dies dem Käufer anzeigt. Erfolgt die Lieferung im Wege der Versendung, so geht die Gefahr bereits mit Auslieferung der Ware an das Versandunternehmen über.

## **§ 7 Eigentumsvorbehalt**

(1) Die VRmagic GmbH behält sich das Eigentum an den gelieferten Waren bis zur vollständigen Bezahlung vor. Der Eigentumsvorbehalt gilt so lange, bis sämtliche, auch künftige und bedingte Forderungen aus der Geschäftsverbindung zwischen den Vertragspartnern erfüllt sind.

(2) Der Käufer ist zur Sicherungsübereignung oder Verpfändung der Ware nicht befugt, jedoch zur weiteren Veräußerung der Vorbehaltsware im geordneten Geschäftsgang berechtigt. Die hieraus gegenüber seinen Geschäftspartnern entstehenden Forderungen tritt er hiermit der VRmagic GmbH zur Sicherheit bereits jetzt ab.

(3) Wird die Ware vom Käufer be- oder verarbeitet, erstreckt sich der Eigentumsvorbehalt auch auf die gesamte neue Sache. Der Käufer erwirbt Miteigentum zu dem Bruchteil, der dem Verhältnis des Wertes der Ware zu dem der von der VRmagic GmbH gelieferten Ware entspricht.

(4) Übersteigt der Wert sämtlicher für die VRmagic GmbH bestehenden Sicherheiten die bestehenden Forderungen nachhaltig um mehr als 10%, so wird die VRmagic GmbH auf Verlangen des Käufers Sicherheiten nach Wahl der VRmagic GmbH freigeben.

(5) Die VRmagic GmbH ist berechtigt, die Eigentumsvorbehaltsrechte geltend zu machen, ohne vom Vertrag zurückzutreten.

## **§ 8 Gewährleistung, Haftung**

(1) Ist der Kauf für beide Teile ein Handelsgeschäft, so hat der Käufer die Ware unverzüglich nach Erhalt, soweit dies nach ordnungsgemäßem Geschäftsgang tunlich ist, zu untersuchen, und, wenn sich ein Mangel zeigt, dem Verkäufer unverzüglich Anzeige zu machen.

Unterlässt der Käufer diese Anzeige, so gilt die Ware als genehmigt, es sei denn, dass es sich um einen Mangel handelt, der bei der Untersuchung nicht erkennbar war. Im Übrigen gilt § 377 HGB.

(2) Die Gewährleistungsansprüche sind nach Wahl der VRmagic GmbH auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung beschränkt. Bei Fehlschlagen der Nachbesserung oder Ersatzlieferung hat der Käufer das Recht, nach seiner Wahl Herabsetzung der Vergütung oder Rückgängigmachung des Vertrages zu verlangen.

(3) Weitergehende Ansprüche des Käufers, insbesondere Schadensersatzansprüche, gleich aus welchem Rechtsgrund sind ausgeschlossen. Dies gilt nicht bei schuldhafter Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schädigung anderer Rechtsgüter. Der Schadensersatzanspruch für die Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt oder wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder Gesundheit gehaftet wird.

## **§ 9 Gewährleistung für von der VRmagic GmbH erstellte Software**

(1) Von der VRmagic GmbH erstellte Software im Sinne dieses Paragraphen ist Software, die von der VRmagic GmbH oder von Dritten im Auftrag der VRmagic erstellt worden ist. Software dritter Hersteller, welche nicht speziell im Auftrag der VRmagic GmbH erstellt worden ist (Standardsoftware), ist Handelsware, für die die allgemeine Gewährleistung nach § 8 gilt.

(2) Die VRmagic GmbH gewährleistet, dass von ihr erstellte Software bei vertragsgemäßem Einsatz den vertraglichen Anforderungen sowie verbindlichen Leistungsbeschreibungen entspricht und nicht mit Mängeln behaftet ist, die ihre Tauglichkeit gegenüber diesen Vorgaben aufhebt oder mindert. Gesetzliche Vorschriften und für den Kunden ähnlich zwingende Vorgaben werden eingehalten. Eine unerhebliche Minderung bleibt außer Betracht.

(3) Der Käufer hat Gewährleistungsansprüche nur, wenn gemeldete Mängel reproduzierbar sind oder durch maschinell erzeugte Ausgaben aufgezeigt werden können. Der Käufer hat Mängel in nachvollziehbarer Form unter Angabe der für die Mängelerkennung zweckdienlichen Informationen schriftlich zu melden.

Der Käufer hat die VRmagic GmbH, soweit erforderlich, bei der Beseitigung von Mängeln zu unterstützen, insbesondere auf Wunsch der VRmagic GmbH einen Datenträger mit dem betreffenden Programm zu übersenden und

Arbeitsmittel zur Verfügung zu stellen.

(4) Die VRmagic GmbH hat das Recht, Mängel zu beseitigen. Dabei braucht die Beseitigung von Mängeln, die den Einsatz einer Software nicht schwerwiegend beeinträchtigen, erst durch Lieferung einer weiterentwickelten Version zu erfolgen. Sofern erforderlich, wird die VRmagic GmbH Umgehungsmaßnahmen erarbeiten, soweit das für sie zumutbar ist.

(5) Die Gewährleistung erlischt für solche Programme, die der Käufer ändert oder in die er sonstwie eingreift, es sei denn, dass der Käufer im Zusammenhang mit der Mängelmeldung nachweist, dass der Eingriff für den Mangel nicht ursächlich ist.

(6) Die VRmagic GmbH kann die Vergütung ihres Aufwands verlangen, soweit sie auf Grund einer Mängelmeldung tätig geworden ist, ohne dass ein Mangel vorliegt.

(7) Im Übrigen gilt § 8.

## **§ 10 Nutzungsrechte an erstellter Software sowie an Know-how**

(1) Der Käufer erhält an gelieferter Software im Sinne des § 9 Abs. (1) ein einfaches Nutzungsrecht, welches auf die Nutzung auf nur einem Arbeitsplatz (Hardware) beschränkt ist. Wünscht der Käufer einen Wechsel der Hardware, so hat er die VRmagic GmbH hierüber zu informieren. Sobald sichergestellt ist, dass eine Nutzung auf der bisherigen Hardware ausgeschlossen ist, wird die Software für die neue Hardware von der VRmagic GmbH registriert.

(2) Eine Vervielfältigung der Software ist nur zur Erstellung von erforderlichen Sicherheitskopien sowie bei notwendigen Überspielvorgängen im Rahmen der Softwarenutzung zulässig.

(3) Der Käufer erhält an der Software und sonstigem Know-how lediglich abgeleitete Nutzungsrechte. VRmagic bleibt berechtigt, die Vertragsgegenstände selbst zu nutzen, weiterzuentwickeln, zu verändern und anderweitig zu nutzen oder zu verwerten.