

# ALLGEMEINE GESCHÄFTS- BEDINGUNGEN

31 Oktober 2021  
Version: 2.0



# Allgemeine Geschäftsbedingungen - Let's Get Digital

31 Oktober 2021

Let's Get Digital ist eine Plattform, die es Unternehmen ermöglicht ein Event-Erlebnis vollständig virtuell zu organisieren. Nachfolgend finden Sie unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese gelten immer, wenn Sie die Dienstleistungen oder Angebote von Let's Get Digital in Anspruch nehmen.

## Artikel 1. Definitionen

- 1.1. **Account:** Der persönliche Account des Abnehmers oder des Endnutzers, über den er oder sie Zugang zur Dienstleistung erhält.
- 1.2. **Add-on:** das persönliche Konto des Abnehmers oder Endbenutzer, über das er oder sie Zugang zum Dienst erhält.
- 1.3. **Vertrag:** der Vertrag zwischen den Parteien, auf dessen Basis Let's Get Digital dem Auftraggeber seine Produkte liefert und seine Dienstleistungen erbringt und dessen unabdingbarer Bestandteil diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind. Sofern es unterzeichnet ist, kann das Angebot als Vertrag gelten.
- 1.4. **Applikation:** die Anwendung oder die Computersoftware für den Endnutzer, worin die digitale Umgebung von Let's Get Digital zur Verfügung gestellt wird.
- 1.5. **Auftraggeber:** die natürliche oder juristische Person, die (nicht) in Ausübung eines Berufs oder Gewerbes handelt und die mit Let's Get Digital einen Vertrag geschlossen hat.
- 1.6. **Vertraulich:** nicht für die weitere Veröffentlichung oder Verbreitung bestimmt. Außerdem nicht-öffentliche Informationen einer Partei und Informationen, von denen eine Partei angibt, dass diese Informationen vertraulich sind oder die aufgrund der Art der Informationen oder unter den Umständen, unter denen die Bekanntmachung erfolgt, als vertraulich behandelt werden müssen.
- 1.7. **Lieferung:** erfolgt nach der Billigung durch den Auftraggeber, nach der Ingebrauchnahme durch den Auftraggeber oder durch die Information an den Auftraggeber, woraufhin der Auftraggeber innerhalb von 7 Tagen nach der Benachrichtigung nicht reagiert hat.
- 1.8. **Arbeitnehmer:** die Person, die bei einer der Parteien beschäftigt ist bzw. auf Auftragsbasis Tätigkeiten für die jeweilige Partei erbringt.
- 1.9. **Endnutzer:** der eigentliche Nutzer der Applikation als Besucher eines digitalen Events des Auftraggebers.
- 1.10. **Allgemeine Geschäftsbedingungen:** die vorliegenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
- 1.11. **Rechte an geistigem Eigentum:** Rechte (an geistigem Eigentum), unter anderem, aber nicht darauf beschränkt, Urheberrechte (wozu selbstverständlich auch das für die Software geltende Urheberrecht gehört), Datenbankrechte, Domainnamen, Handelsnamenrechte, Markenrechte, Gebrauchsmusterrechte, verwandte Schutzrechte sowie Rechte an Know-how.
- 1.12. **Schriftlich:** unter „schriftlich“ wird in diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen auch die Kommunikation per E-Mail oder Fax verstanden, vorausgesetzt, dass die Identität des Absenders und die Integrität des Inhalts in ausreichendem Maße feststeht.

- 1.13. **Let's Get Digital:** mit Sitz am Atoomweg 2H, NL-9743 AK Groningen und eingetragen im Handelsregister der Handelskammer unter der Nummer 74795597, auch zu finden unter <https://www.letsgetdigital.com>.
- 1.14. **Kostenvoranschlag:** ein schriftliches Angebot von Let's Get Digital. Sofern es unterzeichnet ist, kann das Angebot als Vertrag gelten.
- 1.15. **Partei(en):** Let's Get Digital und der Auftraggeber gemeinsam oder separat.
- 1.16. **Produkte:** alle im Vertrag beschriebenen Produkte.
- 1.17. **Dienstleistung(en):** die im Vertrag beschriebene(n) Dienstleistung(en).

## **Artikel 2. Anwendbarkeit und Interpretation**

- 2.1. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle Angebote, worunter Angebote (Kostenvoranschläge) von Let's Get Digital verstanden werden, für die Erbringung von Tätigkeiten von oder im Auftrag von Let's Get Digital und die Erfüllung (zukünftiger) Verträge.
- 2.2. Die Anwendbarkeit eventueller Einkaufs- oder anderer Bedingungen des Auftraggebers wird ausdrücklich ausgeschlossen.
- 2.3. Abweichungen von oder Ergänzungen zu diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen sind nur gültig, wenn diese schriftlich zwischen den Parteien vereinbart wurden.
- 2.4. Sollten neben diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen auch spezifische Produkt-, Aktions- oder Dienstleistungsbedingungen gelten, dann finden auch diese Geschäftsbedingungen Anwendung.
- 2.5. Sofern eine beliebige Bestimmung des Vertrages nichtig ist oder für nichtig erklärt wird, bleiben die übrigen Bestimmungen dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unvermindert in Kraft. Die Parteien werden die nichtigen oder für nichtig erklärten Bestimmungen durch neue Bestimmungen ersetzen, wobei das Ziel und die inhaltliche Bedeutung der nichtigen bzw. für nichtig erklärten Bestimmung berücksichtigt wird.
- 2.6. Die Buchhaltung von Let's Get Digital ist ausschlaggebend, vorbehaltlich eines Gegenbeweises des Auftraggebers.
- 2.7. Bei eventuellen Widersprüchen zwischen verschiedenen Dokumenten gilt die folgende Reihenfolge:
  - a. ergänzende schriftliche und unterzeichnete Vereinbarungen
  - b. abgestimmtes Angebot
  - c. Vertrag zur Auftragsverarbeitung
  - d. Service Level Agreement
  - e. Allgemeine Geschäftsbedingungen.

## **Artikel 3. Zustandekommen des Vertrages**

- 3.1. Alle Kostenvoranschläge und andere Angebote von Let's Get Digital sind freibleibend und gelten für die Dauer von dreißig (30) Tagen. Let's Get Digital ist nicht verpflichtet, eine Annahme nach Ablauf dieses Zeitraums zu akzeptieren, tut Let's Get Digital dies aber dennoch, dann gilt der Kostenvoranschlag oder das Angebot nachträglich als angenommen.
- 3.2. Der Vertrag kommt durch die Unterzeichnung des Kostenvoranschlags durch den Auftraggeber zustande.
- 3.3. Sofern der Auftraggeber nicht ausdrücklich angibt, den Kostenvoranschlag oder das Angebot anzunehmen, aber dem dennoch zustimmt oder diesen Eindruck erweckt und Let's Get Digital Tätigkeiten durchführt oder Produkte liefert, die der

Beschreibung im Kostenvoranschlag oder Angebot entsprechen, dann wird der Kostenvoranschlag oder das Angebot als angenommen betrachtet. Dies gilt auch, wenn der Auftraggeber Let's Get Digital auffordert, bestimmte Tätigkeiten durchzuführen oder Produkte zu liefern, ohne einen Kostenvorschlag abzuwarten.

**Artikel 4. Laufzeit und Ende des Vertrages**

- 4.1. Die Laufzeit des Vertrages wird im Vertrag festgelegt. Ist keine Laufzeit angegeben, dann gilt, dass der Vertrag für die Dauer geschlossen wird, die für die Lieferung der Produkte oder die Erbringung der Dienstleistungen erforderlich ist. Diese beträgt grundsätzlich bis drei (3) Monate nach Ablauf des letzten Events, wofür die Let's Get Digital-Applikation eingesetzt wurde.
- 4.2. Wenn es sich aus dem Vertrag ergibt, dass dieser nicht für die Laufzeit eines einzelnen Events abgeschlossen wurde, allerdings eine Lizenz für einen vereinbarten Zeitraum eingeräumt wird, verlängert sich der Vertrag nach dem Ablauf dieses Zeitraums stillschweigend um denselben Zeitraum. Sollte der Kunde nicht den Wunsch hegen, den Vertrag zu verlängern, muss der Kunde Let's Get Digital schriftlich mindestens zwei (2) Monate vor der stillschweigenden Verlängerung darüber in Kenntnis.
- 4.3. Im Falle eines Lizenz-Abonnements für einen unbefristeten Zeitraum, weist das Lizenz-Abonnement eine Laufzeit von einem (1) Jahr nach dem Zeitpunkt des ersten, im Rahmen des Abonnements stattgefundenen Events auf. Eine Verlängerung geht im Einklang mit den Bestimmungen zu den vereinbarten Laufzeiten im vorangehenden Artikel stillschweigend vonstatten.
- 4.4. Der Auftraggeber kann den Vertrag nicht vorzeitig kündigen.
- 4.5. Die Parteien können den Vertrag unabhängig vom vorherigen Absatz zu jedem Zeitpunkt aussetzen oder kündigen, sofern:
  - a. die andere Partei für insolvent erklärt wird
  - b. der anderen Partei gerichtlich ein Zahlungsaufschub gewährt wird
  - c. das Unternehmen der anderen Partei aufgelöst oder liquidiert wird
  - d. das Vermögen der anderen Partei (teilweise) gepfändet wird
- 4.6. Sofern der Auftraggeber mit der Erfüllung einer wesentlichen Verpflichtung gegenüber Let's Get Digital im Verzug ist, dann ist Let's Get Digital berechtigt, den Vertrag auszusetzen oder zu kündigen.
- 4.7. Für den Fall, dass der Kunde schriftlich oder über das Kontaktformular auf der Let's Get Digital-Website mitteilt, dass er weitere Veranstaltungen erwerben möchte, können die Parteien auch nach einer Kündigung den Vertrag (einschließlich des zugehörigen SLA und/oder des Verarbeitungsvertrags) für die neuen Veranstaltungen zu denselben Bedingungen und für denselben Zeitraum einfach neu starten. Let's Get Digital behält sich jedoch das Recht vor, einen solchen Antrag abzulehnen oder die Bedingungen und/oder Preise, unter denen der Vertrag abgeschlossen wird, jederzeit anzupassen.
- 4.8. Verpflichtungen, die gemäß ihrer Art dazu bestimmt sind, auch nach Vertragsende anzudauern, bleiben auch nach Vertragsende unvermindert in Kraft und gelten für den Auftraggeber und dessen Rechtsnachfolger.

**Artikel 5. Erfüllung des Vertrages**

- 5.1. Let's Get Digital wird sich nach Zustandekommen des Vertrages oder zu dem im Vertrag vereinbarten Datum oder Zeitpunkt bemühen, schnellstmöglich mit der Erfüllung zu beginnen.

- 5.2. Der Auftraggeber ist verpflichtet, alles zu tun oder zu unterlassen, was nach vernünftigem Ermessen erforderlich und wünschenswert ist, um eine fristgerechte und richtige Erfüllung des Auftrages zu ermöglichen. Der Auftraggeber sorgt insbesondere dafür, dass alle Daten, die Let's Get Digital als erforderlich bezeichnet oder die der Auftraggeber nach vernünftigem Ermessen als erforderlich für die Ausführung des Auftrages erkennen muss, Let's Get Digital rechtzeitig zur Verfügung gestellt werden.
- 5.3. Der Auftraggeber sorgt dafür, dass alle (technischen) Informationen, Entscheidungen und Daten, die er für die Erfüllung des Vertrages als notwendig erachtet, Let's Get Digital rechtzeitig zur Verfügung gestellt werden. Der Auftraggeber ist für deren Korrektheit und Vollständigkeit verantwortlich. Darunter fallen, aber nicht darauf beschränkt, die Beantragung von Genehmigungen und andere gesetzliche Anforderungen.
- 5.4. Sofern und soweit eine ordnungsgemäße Erfüllung des Vertrages dies erfordert, ist Let's Get Digital berechtigt, Dritte mit der Erfüllung des Vertrages zu beauftragen. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten ebenfalls für die Tätigkeiten, die Dritte im Zusammenhang mit dem Vertrag erbringen. Diese Dritten sind nicht vertretungsberechtigt.
- 5.5. Wenn ein Kunde Samba während seiner Veranstaltung nutzen möchte, weisen wir darauf hin, dass es eine Obergrenze von 3000 gleichzeitigen Samba-Nutzern während der Veranstaltung gibt. Wir garantieren keine einwandfreie Leistung, wenn diese Grenze überschritten wird.

#### **Artikel 6. Änderungen des Vertrages**

- 6.1. Sofern der Auftraggeber eine Änderung des Vertrages wünscht, kann er eine entsprechende Anfrage einreichen. Das Verfahren und die Bedingungen für eine Änderung entsprechen denen für das Zustandekommen des Vertrages, sofern nichts anderes angegeben ist.
- 6.2. Der Auftraggeber muss Let's Get Digital jede Änderung des Namens, des Wohnortes oder Firmensitzes bzw. der Rechnungsanschrift oder der Rechtsform unverzüglich schriftlich mitteilen. Let's Get Digital kann für die Akzeptanz der Folgen einer solchen Änderung ergänzende Bedingungen formulieren.
- 6.3. Let's Get Digital behält sich das Recht vor, den Vertrag einseitig zu ändern oder zu ergänzen, auch im Hinblick auf bereits bestehende Verträge. Änderungen bereits geschlossener Verträge gelten unter Berücksichtigung einer Frist von 30 Tagen nach der schriftlichen Bekanntmachung der Änderung.
- 6.4. Sofern die genannte(n) Änderung(en) die (Anwendung der) Dienstleistungen bzw. die Position des Auftraggebers in erheblichem Maße negativ beeinflusst, kann der Auftraggeber den Vertrag kündigen unter der Voraussetzung, dass Let's Get Digital eine entsprechende Mitteilung vor dem Datum erhält, an dem die Änderung in Kraft tritt.
- 6.5. Änderungen von untergeordneter Bedeutung, Änderungen aufgrund eines Gesetzes und Änderungen zum Vorteil des Auftraggebers können jederzeit vorgenommen werden.

#### **Artikel 7. Mehrarbeit**

- 7.1. Alle Änderungen in Bezug auf die Erfüllung des Vertrages, entweder auf Wunsch des Auftraggebers oder infolge der Tatsache, dass unabhängig von den Umständen eine andere Erfüllung erforderlich ist, werden als Mehrarbeit betrachtet, wenn damit zusätzliche Kosten verbunden sind. Für die Mehrarbeit gelten diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

- 7.2. Wird Mehrarbeit auf Verlangen oder mit Zustimmung des Auftraggebers erbracht, dann wird die Mehrarbeit vom Auftraggeber vergütet. Let's Get Digital kann einen solchen Wunsch ablehnen bzw. darüber verhandeln.
- 7.3. Der Auftraggeber akzeptiert, dass Mehrarbeit zu Verzögerungen bei der Lieferung von Produkten und Dienstleistungen führen kann, auch wenn ein Zeitpunkt für die Lieferung vereinbart wurde. Der Auftraggeber kann für diese Verzögerung keinen Schadensersatz geltend machen.
- 7.4. Wenn während der Erfüllung des Vertrages (die Nachfrage nach) Mehrarbeit auftritt, dann entsteht dadurch für den Auftraggeber kein Anlass zur Kündigung des Vertrages.
- 7.5. Kostenerhöhende Umstände, die nicht Let's Get Digital zuzurechnen sind, werden wie Mehrarbeit verrechnet. Let's Get Digital wird den Auftraggeber schnellstmöglich darüber informieren.

#### **Artikel 8. Applikation**

- 8.1. Let's Get Digital entwickelt eine individuelle Applikation für iOS und Android und bietet diese zum Download im Apple Store und im Android Playstore an. Let's Get Digital garantiert nicht, dass diese App im Apple Store oder im Android Play Store akzeptiert wird.
- 8.2. Der Nutzer muss über ein mobiles Gerät verfügen, das mit der Applikation kompatibel ist, um die Applikation von Let's Get Digital nutzen zu können. Let's Get Digital garantiert nicht, dass die App mit jedem iOS- oder Android-Gerät kompatibel ist.
- 8.3. Je nach dem gewählten Paket entwickelt Let's Get Digital eine maßgeschneiderte Applikation, die in unterstützten Online-Browsern verwendet werden kann. Die aktuelle Liste unterstützter Betriebssysteme und Browser kann unter <https://knowledge-base.letsgetdigital.com/misc/virtual-platform/technical-specifications/browser-support> vorgefunden werden.
- 8.4. Der Abnehmer erklärt auf seiner Website und in seiner Kommunikation, dass die von Let's Get Digital bereitgestellte Applikation die offizielle und gleichzeitig die offizielle Applikation des Abnehmers ist. Let's Get Digital darf auf seiner Website und in seiner Kommunikation angeben, dass es die Event-Applikation für den Abnehmer baut, verwaltet und betreibt.

#### **Artikel 9. Lizenzen**

- 9.1. Let's Get Digital gewährt dem Auftraggeber eine nicht exklusive und nicht übertragbare Lizenz zur Nutzung der Applikation unter Berücksichtigung der Bedingungen und Einschränkungen aus dem Kostenvoranschlag, diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen und dem Service Level Agreement.
- 9.2. Lizenzen gelten im Rahmen der Höchstlaufzeit, die vom ausgewählten Paket abhängt, nur für die Dauer einer Veranstaltung, es sei denn, die Parteien haben im Vertrag oder in schriftlichen Zusatzvereinbarungen etwas anderes vereinbart. Ein Kunde mit einer Einzelveranstaltungslizenz ist nicht berechtigt, die Applikation für mehrere Veranstaltungen oder für andere als die im Vertrag oder zusätzlich schriftlich festgelegten Veranstaltungen zu nutzen.
- 9.4. Endbenutzer können nur während des tatsächlichen Events auf ein Event zugreifen. Die Laufzeit eines Events beginnt vom tatsächlichen, zwischen den Parteien vereinbarten Beginn des Events an zu laufen und wird als 24 Stunden Mal die Anzahl der in einem Paket enthaltenen Tage berechnet.
- 9.5. Es ist pro Benutzer eine zusätzliche Zulassungsgebühr zu entrichten, die vom durchschnittlichen Benutzerpreis und der Anzahl der Benutzer für das konkrete Event abhängt. Darauf wird ein Preisnachlass von 25% auf den ursprünglichen Zulassungspreis gewährt, um ebenfalls den Zugang zu den zusätzlichen Tagen zu

- ermöglichen. Allerdings kann der tatsächliche Preisnachlass je nach der Anzahl der Benutzer im Event variieren.
- 9.6 Die Option, ein Upgrade vorzunehmen, steht jederzeit während des Abonnementzeitraums zur Verfügung, die Zusatzkosten werden mit ihrem Nennwert in Rechnung gestellt. Die Option eines Downgrades steht nur am Ende der Abonnementlaufzeit zur Verfügung. Zusätzliche Teilnehmer werden ohne eine Ausgleichszahlung in das heruntergestufte Paket prolongiert.
- 9.7 Add-on-Preise: Add-ons werden pro Event erworben und stehen nicht für Haupt-Events zur Verfügung. Die Preise für (gebrandete) Mobilgeräte-Applikationen sind fix. Gebrandete Mobilgeräte-Applikationen können nur im Falle eines Abonnementpakets erworben werden.
- 9.8 Umfangreiche Event-Upgrades können im Falle von Haupt- oder fortgeschrittenen Abonnementpaketen erworben werden. Der Preis pro Teilnehmer ist fix und wird pro Event berechnet.
- 9.9 Abonnement können nur von Unternehmen erworben werden, die Events unter dem Namen ihrer eigenen juristischen Person organisieren.
- 9.10 Der Mindest-Eventumfang beläuft sich auf Abonnements von 100 Teilnehmern.
- 9.11 Der maximale Eventumfang für sämtliche Pakete beläuft sich auf 5.000 Teilnehmer. Wird dieser Wert überschritten, werden Zusatzkosten berechnet. Einzelveranstaltungen mit mehr als 5.000 Teilnehmern weisen ein kundenspezifisches Preisschema auf. Es gilt ein Höchstwert von 3.000 Teilnehmern, die Samba während des Events simultan nutzen können. Wird diese Grenze überschritten, kann Let's Get Digital eine gute Performance jenes Event-Teils nicht garantieren.

**Artikel 10. Account**

- 10.1. Der Auftraggeber benötigt einen Account, um die Dienstleistung nutzen zu können. Let's Get Digital wird dem Auftraggeber Login-Daten für einen Administrator-Account übermitteln, sodass der Auftraggeber selbst Accounts für Endnutzer erstellen kann.
- 10.2. Der Auftraggeber erstellt einen Account für Endnutzer mit einer E-Mail-Adresse und einem eindeutigen Code, womit der Endnutzer einen Account aktivieren kann. Mit der Anmeldung erklärt der Endnutzer sein Einverständnis mit der Datenschutzerklärung von Let's Get Digital, die eventuell vom Auftraggeber ergänzt wird.
- 10.3. Der Auftraggeber muss vor dem Vertragsabschluss und vor dem Event angeben, wie viele Endnutzer die Applikation voraussichtlich nutzen werden. Let's Get Digital kann anschließend ein Limit festlegen oder in Abstimmung zusätzliche Kosten berechnen.
- 10.4. Ein Account und die Login-Daten sind absolut persönlich und dürfen nicht an eine andere Person weitergegeben werden.
- 10.5. Die Nutzung eines Accounts durch den Auftraggeber und/oder den Endnutzer unterliegt der Verantwortung und dem Risiko des Auftraggebers. Let's Get Digital kann davon ausgehen, dass alles, was von den Accounts ausgeht, unter der Leitung und Aufsicht des Auftraggebers geschieht.
- 10.6. Wenn Login-Daten eines Accounts verlorengehen oder bekannt geworden sind, dann wird der Auftraggeber sofort alle Maßnahmen ergreifen, die nach vernünftigem Ermessen erforderlich oder erwünscht sind, um den Missbrauch des Accounts zu verhindern. Zu diesen Maßnahmen kann zum Beispiel die Änderung des Passworts oder das Sperren des Accounts gehören. Der Auftraggeber wird darüber hinaus auch Let's Get Digital unverzüglich darüber informieren, sodass eventuell ergänzende Maßnahmen zur Vermeidung des Missbrauchs des Accounts ergriffen werden können.

**Artikel 11. Lieferung und Lieferfrist**

- 11.1. Let's Get Digital liefert die mobile Applikation zusammen mit der digitalen Umgebung.
- 11.2. Von Let's Get Digital genannte Lieferfristen gelten als Hinweis und nicht als Fixtermin, sofern die Parteien nicht schriftlich etwas anderes vereinbart haben.
- 11.3. Der Let's Get Digital wird den Auftraggeber informieren, sofern eine Lieferung innerhalb der vereinbarten Frist nicht möglich ist. Vom Auftraggeber veröffentlichte (Liefer-) Fristen sind als Hinweis und nicht als Fixtermine zu verstehen. Es wird davon ausgegangen, dass der Auftraggeber mit einem neuen Lieferdatum einverstanden ist.
- 11.4. Let's Get Digital wird angemessene Anfragen des Auftraggebers bei der Erfüllung berücksichtigen oder unter Angabe von Gründen mitteilen, warum sie dies nicht tut.

**Artikel 12. Preis**

- 12.1. Der Auftraggeber zahlt Let's Get Digital den im Vertrag genannten Preis. Alle von Let's Get Digital für Kunden in Europa genannten Preise verstehen sich in Euro.
- 12.2. Kunden außerhalb Europas können die Wahl treffen, in Euro oder in US-Dollar zu zahlen. Der verwendete Standard-Wechselkurs beläuft sich auf € 1,- EURO als Gegenwert für 1,20 US-Dollar.
- 12.3. Let's Get Digital kann den Wechselkurs ändern, sobald sich in einem bestimmten Quartal eine negative oder positive Änderung in Höhe von mehr als 15% gegenüber dem im Artikel 12.2 verwendeten Wechselkurs ergibt.
- 12.4. Alle von Let's Get Digital genannten Preise verstehen sich zuzüglich Umsatzsteuer (MwSt.) und anderer staatlicher Abgaben, sofern nichts anderes angegeben ist.
- 12.5. Wenn eine Mobilgerätelizenz im ausgewählten Paket inbegriffen ist, sind die jährlichen Lizenzkosten für den Android Playstore im Preis enthalten. Der Auftraggeber muss Let's Get Digital jedoch vor der Veröffentlichung im iTunes Connect Store selbst einen Apple Developer Account zur Verfügung stellen, wenn der Auftraggeber eine gebrandete (White-Label) App nutzen möchte. Die Jahresgebühren für den Apple Developer Account müssen vom Auftraggeber übernommen werden.
- 12.6. Let's Get Digital ist berechtigt, die in diesem Vertrag genannten Preise jederzeit zu erhöhen. Let's Get Digital wird den Auftraggeber mindestens zwei Monate vorher darüber informieren. Der Auftraggeber hat im Falle einer Preiserhöhung das Recht, den Vertrag unter Einhaltung einer Kündigungsfrist von einem Monat zu kündigen.
- 12.7. Let's Get Digital ist berechtigt, die in diesem Vertrag genannten Preise jeweils im Januar eines Jahres anhand des Verbraucherpreisindex des niederländischen Amtes für Statistik (*Centraal Bureau voor de Statistiek*) zu indexieren, ohne dass der Auftraggeber die Möglichkeit hat, den Vertrag zu kündigen.
- 12.8. Let's Get Digital kann die Preise danach jederzeit zwischenzeitlich erhöhen, sofern die Tarife ihrer Lieferanten zum Beispiel für Strom, Rechenzentrum, Software und (Public) Cloudlösungen steigen. Das Vorgehende gilt ohne die Möglichkeit für den Auftraggeber zur Kündigung des Vertrages.
- 12.9. Sofern ein Preis auf vom Auftraggeber übermittelten Daten basiert und sich diese Daten als falsch erweisen, dann hat Let's Get Digital das Recht, den Preis entsprechend anzupassen, auch nach Zustandekommen des Vertrages.
- 12.10. Je nach dem ausgewählten Paket können jederzeit zusätzliche Teilnehmer mit einem Volumenrabatt erworben werden. Der Rabatt hängt vom höchsten erworbenen Bucket ab, es wird kein kumulierter Preisnachlass auf mehrere Transaktionen eingeräumt. Der Preis pro Teilnehmer des höchsten erworbenen Buckets stellt den Preis für zusätzliche Teilnehmer dar und ist ein Jahr lang nach dem Bucket-Kauf gültig. Bei Abonnements werden zusätzliche Teilnehmer in die Folgejahre prolongiert, solange der Abonnementzeitraum (kontinuierlich) verlängert wird. In den Paketen



enthaltene Teilnehmer verfallen nach einem Jahr. Bei Paketen für eine Einzelveranstaltung können zusätzliche Teilnehmer nicht zum nächsten Event prolongiert werden, wobei zusätzliche Teilnehmer-Credits bis zu 1 Woche vor dem Event erworben werden können.

**Artikel 13. Bezahlung**

- 13.1. Die Bezahlung erfolgt nach Fakturierung durch Let's Get Digital. Die Rechnung für die Bezahlung der Fixkosten und der vorab eingekauften Pakete wird 4-6 Wochen vor der Veranstaltung versendet. Let's Go Digital versendet eine Rechnung für die variablen Kosten innerhalb 1 Monats nach dem Event für die Posten zu einer nachfolgenden Berechnung.
- 13.2. Für jede Rechnung gilt ein Zahlungsziel von 14 Tagen.
- 13.3. Falls der Kunde ein Abonnement erwirbt, ist es möglich, dieses monatlich oder jährlich zu bezahlen. Wird zum Beginn des Abonnements ein Bucket erworben, das monatlich bezahlt wird, wird das Bucket ebenfalls monatlich berechnet. Wird während eines fortlaufenden Abonnements ein separates Bucket erworben, dann wird dieses Bucket unmittelbar in Rechnung gestellt.
- 13.4. Erfüllt der Auftraggeber seine Zahlungsverpflichtung(en) nicht fristgerecht, dann wird er von Let's Get Digital auf seine verspätete Zahlung hingewiesen. Nach der Information über die nicht fristgerechte Bezahlung gewährt Let's Get Digital dem Auftraggeber noch eine Frist von 14 Tagen, um seine Zahlungsverpflichtungen noch zu erfüllen.
- 13.5. Der Auftraggeber befindet sich bei ausbleibender Bezahlung ab dem Fälligkeitsdatum der Rechnung von Rechts wegen im Verzug, ohne dass es dazu vorher einer Mahnung bedarf. Let's Get Digital ist in dem Fall berechtigt, dem Auftraggeber den gesamten fälligen Betrag sowie ab dem Fälligkeitstag die auf den fälligen Betrag berechneten Zinsen in Höhe von 1 % pro Monat bzw. sofern diese höher sind, die gesetzlichen Handelszinsen in Rechnung zu stellen.
- 13.6. Unbeschadet des Obenstehenden werden dem Auftraggeber alle Kosten, die mit dem Einzug der offenen Forderungen - sowohl die gerichtlichen als auch die außergerichtlichen Kosten (unter anderem die Kosten für Anwälte, Gerichtsvollzieher und Inkassobüros) in Rechnung gestellt. Let's Get Digital ist in jedem Fall berechtigt, direkt, das heißt auf Wunsch bei der ersten Mahnung, einen Betrag für außergerichtliche Kosten in Höhe von 15 % des offenen Betrages mit einem Mindestbetrag von 250,- € (zweihundertfünfzig Euro) zu berechnen.

**Artikel 14. Garantie**

- 14.1. Im Service Level Agreement wird das Service Level zu diesem Vertrag festgelegt.
- 14.2. Let's Get Digital bemüht sich, dass die erbrachten Dienstleistungen und die (daraus entstehenden) Produkte oder Ergebnisse dem Vertrag, den im Angebot genannten Spezifikationen, den angemessenen Anforderungen an Tauglichkeit und/oder Nutzbarkeit und den zum Datum des Vertragsabschlusses geltenden gesetzlichen Bestimmungen und/oder staatlichen Vorschriften genügen.
- 14.3. Let's Get Digital garantiert nicht, dass ihre Server und die Website zu jedem Moment zur Verfügung stehen. Let's Get Digital haftet nicht für Daten, die aus diesem Grund verloren gehen. Let's Get Digital garantiert ebenfalls nicht, dass die dem Auftraggeber zur Verfügung gestellte Software für die tatsächliche und/oder beabsichtigte Nutzung durch den Auftraggeber geeignet ist oder dass die Software ohne Unterbrechung, Fehler oder Mängel funktionieren wird. Let's Get Digital wird sich so gut wie möglich darum bemühen, alle Fehler und Mängel zu beseitigen.

- 14.4. Garantien verfallen, wenn sich herausstellt, dass die Auftraggeber sich nicht an die Empfehlungen von Let's Get Digital gehalten oder die Gebrauchsanleitung nicht eingehalten hat.

**Artikel 15. Höhere Gewalt**

- 15.1. Let's Get Digital kann nicht zur Erfüllung einer jeglichen Verpflichtung gezwungen werden, sofern es an der Erfüllung infolge von höherer Gewalt gehindert wird. Let's Get Digital kann darüber hinaus nicht für jeglichen daraus folgenden Schaden haftbar gemacht werden.
- 15.2. Höhere Gewalt liegt in jedem Fall vor bei Stromstörungen, Internetstörungen, Störungen der Telekommunikations-Infrastruktur, Angriffen auf das Netzwerk (unter anderem (d)dos-Angriffe), Angriffe durch Schadsoftware oder andere bösartige Software, Unruhen im Inland, Mobilisierung, Krieg, Terror, Streiks, Ein- und Ausfuhrhemmnisse, Lieferstörungen, Feuer und Überschwemmungen.
- 15.3. Sofern eine Situation der höheren Gewalt länger als 90 Tage bestanden hat, haben beide Parteien das Recht, den Vertrag umgehend schriftlich zu kündigen, ohne dass dabei eine jegliche Verpflichtung zur Rückabwicklung besteht.

**Artikel 16. Haftung**

- 16.1. Let's Get Digital haftet gegenüber dem Auftraggeber nur für direkte Schäden infolge einer schuldhaften Verletzung dieses Vertrages. Unter direktem Schaden werden ausschließlich alle folgenden Schäden verstanden:
- a. direkt an materiellen Objekten verursachte Schäden („Sachschäden“)
  - b. Kosten zur Beendigung oder Begrenzung einer Datenpanne
  - c. Kosten für Reparaturen zur Vermeidung von Datenverlusten
  - d. angemessene und nachweisbare Kosten, die der Auftraggeber verursachen musste, um Let's Get Digital zu mahnen, den Vertrag (wieder) ordnungsgemäß zu erfüllen
  - e. angemessene Kosten zur Ermittlung der Ursache und des Umfangs des Schadens, sofern sie sich auf den zuvor genannten direkten Schaden beziehen
  - f. angemessene und nachweisbare Kosten, die der Auftraggeber zur Vermeidung oder Begrenzung des in diesem Artikel beschriebenen direkten Schadens entstanden sind
  - g. angemessene und nachweisbare Kosten, die der Auftraggeber verursacht hat, damit die Leistung dennoch dem Vertrag entspricht.
- 16.2. Let's Get Digital haftet nicht für darüber hinaus gehende Schäden.
- 16.3. Die Haftung von Let's Get Digital für in Absatz 1 dieses Artikels beschriebene Schäden ist auf die vom Versicherer von Let's Get Digital ausgezahlten Beträge begrenzt. Let's Get Digital wird sich maximal bemühen, den Versicherer zur Auszahlung zu bewegen.
- 16.4. Erfolgt keine Auszahlung, dann ist die Haftung pro Ereignis (wobei eine Serie aufeinanderfolgender Ereignisse als ein einziges Ereignis gilt) auf den Betrag (inklusive MwSt.) begrenzt, den der Auftraggeber aufgrund des Vertrages für die Dauer von 6 Monaten bezahlt.
- 16.5. Let's Get Digital haftet nicht für Schäden, die sich aus der Tatsache ergeben, dass die Applikation nicht im Apple iTunes Store oder im Android Play Market nicht verfügbar ist, sofern diese von Apple oder Google gelöscht oder abgelehnt wird.
- 16.6. Let's Get Digital haftet nicht für (redaktionelle) Inhalte in der Let's Get Digital-Applikation, die von Nutzern oder anderen Akteuren für die Nutzer der Applikation hinzugefügt werden.
- 16.7. Die Haftung von Let's Get Digital für eine schuldhafte Vertragsverletzung entsteht nur, sofern der Auftraggeber Let's Get Digital unverzüglich und ordnungsgemäß schriftlich

in Verzug setzt und dabei eine angemessene Frist zur Beseitigung des Vertragsverstoßes setzt und Let's Get Digital auch nach dieser Frist schuldhaft gegen seine Verpflichtungen verstößt. Die Inverzugsetzung muss eine möglichst detaillierte Beschreibung des Leistungsmangels enthalten, so dass Let's Get Digital adäquat darauf reagieren kann.

- 16.8. Die in den vorherigen Absätzen des aktuellen Artikels beschriebene Haftungsbegrenzung verfällt, sofern und soweit der Schaden die Folge von Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit der Geschäftsleitung von Let's Get Digital ist.
- 16.9. Voraussetzung für das Bestehen eines jeglichen Anspruchs auf Schadenersatz ist die schriftliche Mitteilung des Schadens an Let's Get Digital durch den Auftraggeber spätestens innerhalb von 30 Tagen nach dessen Entdeckung.
- 16.10. Der Auftraggeber stellt Let's Get Digital von allen Ansprüchen Dritter (unter anderem Kunden des Auftraggebers) in Bezug auf die Erstattung von Schäden, Kosten oder Zinsen im Zusammenhang mit diesem Vertrag frei.

**Artikel 17. Rechte an geistigem Eigentum**

- 17.1. Alle Rechte an geistigem Eigentum, wozu alle Abbildungen, Zeichnungen, (technischen) Beschreibungen, Dienstleistungen, Produkte und Empfehlungen, die Let's Get Digital dem Auftraggeber zur Verfügung stellt, liegen bei Let's Get Digital oder deren Lizenzgebern.
- 17.2. Der Auftraggeber erhält ein nicht exklusives, nicht übertragbares und nicht unterlizenzierbares Recht zur Nutzung der Dienstleistungen und Materialien für die Dauer des Vertrages und gemäß den im Vertrag formulierten Bedingungen.
- 17.3. Der Auftraggeber ist nicht berechtigt, Änderungen an den Quelldateien und der Technik der Dienstleistungen vorzunehmen und hat keinen Anspruch auf eine Kopie der Quelldateien der Dienstleistungen außer in den Fällen, in denen dies zwingendrechtlich vorgeschrieben ist.
- 17.4. Let's Get Digital kann (technische) Maßnahmen zum Schutz der Dienstleistungen ergreifen. Sofern Let's Get Digital solche Sicherheitsmaßnahmen ergriffen hat, ist es dem Auftraggeber nicht gestattet, diesen Schutz zu umgehen oder zu löschen.
- 17.5. Es ist dem Auftraggeber nicht gestattet, eine jegliche Kennzeichnung der Rechte an geistigem Eigentum aus den Dienstleistungen zu entfernen oder anzupassen. Es ist ebenfalls nicht gestattet, Kennzeichnungen über den vertraulichen Charakter aus den Dienstleistungen zu entfernen.
- 17.6. Alle Rechte an geistigem Eigentum, die auf Kundendaten oder anderen vom Auftraggeber übermittelten Materialien ruhen, bleiben beim Auftraggeber. Der Auftraggeber stellt Let's Get Digital von allen Haftungsansprüchen Dritter aufgrund eines Verstoßes gegen Rechte (an geistigem Eigentum) in Bezug auf Kundendaten oder Materialien, die vom Auftraggeber oder seinen Endnutzern stammen, frei.
- 17.7. Es ist Let's Get Digital gestattet, den (Firmen-) Namen, das Logo und eine allgemeine Beschreibung des Auftraggebers für die eigene Werbung und/oder Öffentlichkeitsarbeit zu nutzen.

**Artikel 18. Übertragung von Rechten und Pflichten**

- 18.1. Der Auftraggeber ist nicht berechtigt, die Rechte und Verpflichtungen aus dem Vertrag ohne schriftliche Zustimmung von Let's Get Digital an einen Dritten zum Beispiel im Rahmen einer Fusion oder Übernahme zu übertragen.
- 18.2. Der Auftraggeber erteilt Let's Get Digital im Vorfeld das Recht, ohne die ausdrückliche Zustimmung des Auftraggebers zu benötigen, den zwischen den Parteien geschlossenen Vertrag ganz oder teilweise an eine Mutter-, Schwester- und/oder Tochtergesellschaft bzw. an eine dritte Partei im Falle einer Fusion oder Übernahme

zu übertragen. Let's Get Digital wird den Auftraggeber informieren, sofern eine solche Übertragung stattgefunden hat.

**Artikel 19. Geheimhaltung**

- 19.1. Die Parteien werden Informationen, die sie sich gegenseitig vor, während oder nach der Erfüllung des Vertrages übermitteln, vertraulich behandeln, wenn diese Informationen nach vernünftigem Ermessen als vertraulich betrachtet werden müssen oder von einer der Parteien als vertraulich gekennzeichnet wurde. Die Parteien übertragen diese Verpflichtung gleichzeitig auch auf ihre Arbeitnehmer sowie auf die von ihnen mit der Erfüllung des Vertrages beauftragten Dritten.
- 19.2. Die Verpflichtung zur Geheimhaltung bleibt auch nach Beendigung des Vertrages, unabhängig vom Grund, bestehen, und zwar solange wie die übermittelnde Partei nach vernünftigem Ermessen Anspruch auf den vertraulichen Charakter der Informationen erheben kann.

**Artikel 20. Änderung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen**

- 20.1. Let's Get Digital behält sich das Recht vor, diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen zu ändern oder zu ergänzen. Änderungen gelten auch für bereits geschlossene Verträge unter Berücksichtigung einer Frist von 30 Tagen nach Bekanntmachung der Änderung.
- 20.2. Änderungen werden auf <https://www.letsgetdigital.com>, per E-Mail an den Auftraggeber oder über einen anderen Kanal veröffentlicht, wobei Let's Get Digital nachweisen kann, dass die Bekanntmachung an den Auftraggeber versendet wurde. Nicht inhaltliche Änderungen von untergeordneter Bedeutung können jederzeit durchgeführt werden und bedürfen keiner Mitteilung.

**Artikel 21. Schlussbestimmungen**

- 21.1. Für den Vertrag gilt niederländisches Recht.
- 21.2. Sofern zwingendrechtlich nicht anders vorgeschrieben, werden alle Rechtsstreitigkeiten, die anlässlich dieses Vertrages entstehen sollten, dem zuständigen Gericht im Gerichtsbezirk, in dem Let's Get Digital seinen Sitz hat, vorgelegt.
- 21.3. Sofern sich eine Bestimmung im Vertrag oder den Allgemeinen Geschäftsbedingungen als nichtig herausstellt, berührt dies nicht die Gültigkeit des gesamten Vertrages oder der Allgemeinen Geschäftsbedingungen als Ganzes. Die Parteien werden in diesem Fall (eine) neue Bestimmung(en) formulieren, die so weit wie rechtlich möglich der Absicht der ursprünglichen Bestimmung entspricht/entsprechen.
- 21.4. Der Auftraggeber wird während der Laufzeit des Vertrages nicht mit Konkurrenten von Let's Get Digital für dasselbe Event zusammenarbeiten.
- 21.5. Let's Get Digital ist berechtigt, seine Rechte und Pflichten aus dem Vertrag auf einen Dritten zu übertragen, der Let's Get Digital oder dessen Geschäft erwirbt.