

§ 1 Allgemeines

(1) Die Firma Youth Globe GmbH, Bremer Straße 65, 01067 Dresden („YOUTH GLOBE“) stimmt der Nutzung der kostenlosen mobilen Applikation „Globber“ (*im Folgendem auch Globber-App genannt*) nur unter den folgenden Bedingungen zu. Soweit im Rahmen der Nutzung der *Globber-App* entgeltliche Verträge abgeschlossen werden können (sogenannte „In-App-Käufe“), gelten für deren Inhalt zusätzlich die dafür vorgesehenen Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

(2) Der *Lizenznehmer* erklärt spätestens durch das Herunterladen und die Installation der *Globber-App* die Zustimmung zur Geltung dieser Nutzungs- und Lizenzbedingungen.

(3) Die *Globber-App* ist rechtlich geschützt. Das Urheberrecht, Patentrechte, Markenrechte und alle sonstigen Schutzrechte an der *Globber-App* stehen im Verhältnis zum *Lizenznehmer* ausschließlich YOUTH GLOBE zu.

§ 2 Definitionen

Im Sinne dieser Nutzungs- und Lizenzbedingungen ist oder sind

1. *Endgerät* eine Hardware (wie z.B. Tablets und Smartphones), die dem *Lizenznehmer* dazu dient, die Funktionen der *Globber-App* als Anwender zu nutzen;
2. *freie Lizenz* eine unentgeltliche Nutzungslizenz, die die Nutzung, Weiterverbreitung und Änderung urheberrechtlich geschützter Werke unter bestimmten und in den dazugehörigen Lizenzbedingungen näher bestimmten Voraussetzungen erlaubt (z.B. bei Open Source Software unter der BSD-Lizenz oder LGPL-Lizenz oder bei Bildern unter der Creative Commons License);
3. *Globber-App* die mobile Applikation „Globber“ einschließlich sämtlicher gelieferter Bestandteile und Erweiterungen;
4. *Inhaltsdaten* Daten, die vom *Lizenznehmer* im Rahmen der Nutzung der *Globber-App* verarbeitet werden;
5. *Lizenzgebiet* das Gebiet der Bundesrepublik Deutschland;

6. *Lizenznehmer* jede natürliche oder juristische Person oder Personengesellschaft, die sich für die Nutzung der *Glober-App* erfolgreich hat registrieren lassen;
7. *unzulässige Inhaltsdaten* solche *Inhaltsdaten*, welche gegen das Gesetz, eine behördliche Anordnung oder gegen die guten Sitten verstoßen oder Schadsoftware beinhalten bzw. deren Verbreitung fördern; hierzu zählen insbesondere Verstöße gegen das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz und gegen die Bestimmungen des Jugend- und Datenschutzes, strafbare und wettbewerbswidrige Handlungen, Verletzungen von Rechten Dritter, namentlich des allgemeinen Persönlichkeitsrechts, des Rechts am eigenen Bild, von Urheberrechten, Namensrechten, Marken-, Firmen- und sonstigen gewerblichen Schutzrechten, Verletzungen eines Betriebs- oder Geschäftsgeheimnisses sowie pornografische, gewaltverherrlichende, diskriminierende, religiöse Gefühle verletzende, rassistische oder rechtsextreme Inhalte, Hassreden, Spam und sonstige unerwünschte Werbung, Viren, Würmer, Trojaner sowie Phishing-Links;

§ 3 Registrierung

- (1) Voraussetzung für die Nutzung der *Glober-App* ist die erfolgreiche Registrierung.
- (2) Die Registrierung erfolgt durch Eingabe der erforderlichen Daten in ein dafür vorgesehenes Formular. Die Registrierung kann jederzeit durch Betätigung des Zurück- bzw. eines vergleichbaren Buttons sowie durch Schließen des Anwendungsfensters abgebrochen werden. Durch Betätigung des Buttons „Registrieren“ wird im abschließenden Schritt des Registrierungsvorgangs ein Angebot auf Abschluss eines unentgeltlichen Nutzungsvertrags abgegeben.
- (3) Die Registrierung setzt die Authentifizierung voraus. Dazu übersendet YOUTH GLOBE eine gesonderte E-Mail mit einem Link, welcher binnen 4 Wochen nach Erhalt betätigt werden muss.
- (4) Ein Vertragsschluss über den unentgeltlichen Nutzungsvertrag kommt zustande, wenn YOUTH GLOBE die erfolgreiche Registrierung bestätigt oder die *Glober-App* für den *Lizenznehmer* frei schaltet.
- (5) Wer bereits registriert ist, darf sich nicht ein zweites Mal registrieren (keine „Doppelmitgliedschaft“).
- (6) YOUTH GLOBE ist berechtigt, die Registrierung ohne Angabe von Gründen abzulehnen.
- (7) Für den Vertragsschluss steht Deutsch als Sprache zur Verfügung.

(8) Die jeweils aktuellen Nutzungs- und Lizenzbedingungen sind in der *Glober-App* abrufbar. Frühere Versionen werden von YOUTH GLOBE nicht abrufbar gehalten.

§ 4 Inhalt der Leistungen

Die Bereitstellung der *Glober-App* erfolgt leihweise, unentgeltlich und rein freiwillig. Es besteht kein Anspruch gegen YOUTH GLOBE auf Aufrechterhaltung der Leistungen oder eine bestimmte Verfügbarkeit der *Glober-App*. YOUTH GLOBE behält sich vor, das kostenfreie Angebot jederzeit ohne Vorankündigung einzustellen.

§ 5 Umfang der Nutzungsrechte an der Glober-App

(1) YOUTH GLOBE gewährt dem *Lizenznehmer* ein rein schuldrechtliches, jederzeit frei widerrufliches und nicht übertragbares Nutzungsrecht an der *Glober-App* für das *Lizenzgebiet*. Jede Nutzung außerhalb des *Lizenzgebiets* ist untersagt.

(2) Die *Glober-App* darf nur auf einem *Endgerät* des *Lizenznehmers* genutzt werden.

(3) Das Nutzungsrecht ist auf den Zweck der Überlassung der *Glober-App* beschränkt. Die *Glober-App* darf nicht in einer Weise eingesetzt werden, die zu erheblichen Schäden beim *Lizenznehmer*, Dritten oder der Umwelt führen kann. Insbesondere, aber nicht ausschließlich ist daher der Einsatz der *Glober-App* untersagt, soweit die Nutzung im Zusammenhang mit kommerzieller Mediennutzung oder entgegen der Unternehmenswerte erfolgt.

(4) Alle anderen Nutzungshandlungen, insbesondere die Vermietung, die Leihe und der sonstige Gebrauch der *Glober-App* durch und für Dritte (z.B. durch Outsourcing, Rechenzentrumstätigkeiten, Application Service Providing, Cloud Services) sind ohne vorherige schriftliche Zustimmung von YOUTH GLOBE nicht erlaubt.

§ 6 Urheberkennzeichnung

YOUTH GLOBE versieht den Code der *Glober-App* und die Benutzeroberfläche sowie die Dokumentation, soweit eine solche geliefert wird, mit Hinweisen auf die Urheberschaft von YOUTH GLOBE. Der *Lizenznehmer* darf diese Hinweise ohne Zustimmung von YOUTH GLOBE nicht ändern oder verfälschen.

§ 7 Weitergabe an Dritte

Die Weitergabe der *Glober-App* an Dritte ist untersagt.

§ 8 Untersuchung und Tests der Globber-App und Reverse Engineering

(1) Der *Lizenznehmer* darf ohne Zustimmung von YOUTH GLOBE das Funktionieren der *Globber-App* nur beobachten, untersuchen oder testen, um die einem Programmelement zugrundeliegenden Ideen und Grundsätze zu ermitteln, wenn dies durch Handlungen geschieht, zu denen er berechtigt ist, insbesondere weil diese vom bestimmungsgemäßen Zweck der Überlassung der *Globber-App* umfasst sind.

(2) Die Durchführung von Untersuchungen und Tests der *Globber-App* bzw. die Verwendung von Ergebnissen solcher Untersuchungen und Tests zur Herstellung von identischer oder ähnlicher Software oder einer identischen oder ähnlichen Funktionalität ist untersagt. Dies gilt auch dann, wenn die Untersuchungen und Tests bzw. die Verwendung der daraus gewonnen Ergebnisse ohne eine Dekompilierung der *Globber-App* erfolgen.

§ 9 Dekompilierung

Jede Dekompilierung der *Globber-App* durch den *Lizenznehmer* ist untersagt.

§ 10 Widerruf des Nutzungsrechts

YOUTH GLOBE kann jederzeit das Nutzungsrecht frei widerrufen und sämtliche Leistungen im Zusammenhang mit der Überlassung einstellen.

§ 11 Pflichten bei Fehlen oder Wegfall des Nutzungsrechts

Wenn das Nutzungsrecht nicht entsteht oder endet, kann YOUTH GLOBE vom *Lizenznehmer* die Rückgabe der *Globber-App* und aller im Zusammenhang damit überlassener Gegenstände sowie die Vernichtung aller Kopien oder die schriftliche Versicherung des *Lizenznehmers* verlangen, dass die *Globber-App* und die überlassenen Gegenstände einschließlich aller Kopien vollständig und endgültig vernichtet sind.

§ 12 Programme Dritter und freie Lizenzen

(1) Soweit die *Globber-App* ein Programm Dritter bzw. ein unter einer *freien Lizenz* stehendes Programm enthält oder nutzt, gelten abweichend die für diese Programme jeweils gültigen Lizenzbedingungen.

(2) Die *Glober-App* enthält bzw. nutzt insbesondere Programmbibliotheken, welche von Dritten bzw. unter einer *freien Lizenz* bereitgestellt werden. Die betroffenen Programmbibliotheken und deren Lizenzen können der Datei [Bibliotheken.pdf](#) entnommen werden, die Bedingungen der Lizenzen sind einzuhalten.

Kommentar [S2]: Übersetzung bitte hier im Kommentar.

§ 13 Besondere Pflichten des Lizenznehmers

(1) Der *Lizenznehmer* verpflichtet sich,

1. vor dem Start der *Glober-App* allen bekannten und bei pflichtgemäßer Sorgfalt erkennbaren Risiken und Gefahren, die durch die Nutzung der *Glober-App* entstehen könnten, durch geeignete Sicherheitsvorkehrungen vorzubeugen,
2. die *Glober-App* auf Funktionalität zu prüfen und sich von der korrekten Funktionsweise und Anwendung zu überzeugen, bevor die *Glober-App* produktiv genutzt wird.

(2) Der *Lizenznehmer* stellt die erforderliche Hard- und Softwareinfrastruktur, insbesondere das erforderliche *Endgerät* mit dem passenden Betriebssystem, zur Verfügung und trifft die erforderlichen Vorkehrungen gegen unberechtigte Zugriffe auf seine Systeme von außen, Datenverlust sowie die Infektion mit und Verbreitung von Schadsoftware.

(3) Da sich YOUTH GLOBE vorbehält, die Leistung jederzeit und ohne Vorankündigung einzustellen, wird der *Lizenznehmer* stets alle von ihm benötigten Daten gesondert speichern, um diese auch nach Leistungseinstellung weiterverwenden zu können.

(4) Den *Lizenznehmer* der *Glober-App* treffen darüber hinaus Verhaltenspflichten, deren Nichtbefolgung zu Nachteilen insbesondere zur Sperrung des Zugangs des *Lizenznehmers* und Schadensersatzansprüchen führen kann.

(5) Der *Lizenznehmer* ist insbesondere verpflichtet, die *Glober-App* nicht rechtsmissbräuchlich oder in sittenwidriger Weise zu nutzen und die Gesetze sowie die Rechte Dritter zu respektieren. Dies schließt folgende Pflichten ein:

1. Der *Lizenznehmer* stellt vor jeder Verarbeitung von *Inhaltsdaten* sicher, dass der *Lizenznehmer* nicht *unzulässige Inhaltsdaten* verarbeitet.
2. Der *Lizenznehmer* wird, soweit möglich und zumutbar, personenbezogene Daten vor einer Verarbeitung mit der *Glober-App* unkenntlich machen oder pseudonymisieren.

3. Enthalten *Inhaltsdaten* personenbezogene Daten (z.B. Kontaktdaten eines Ansprechpartners oder eines Einzelunternehmens, Daten eines eigenen Mitarbeiters des *Lizenznehmers*), so wird der *Lizenznehmer* alle datenschutzrechtlichen Vorgaben erfüllen, insbesondere den Betroffenen hinreichend über die Datenverarbeitung informieren, eine gegebenenfalls erforderliche Einwilligung des Betroffenen einholen und die Erfüllung der datenschutzrechtlichen Anforderungen beweissicher dokumentieren und aufbewahren. Die Aufzeichnungen sind zu vernichten, sobald sie nicht länger benötigt werden. Der *Lizenznehmer* ist darüber hinaus hinsichtlich der *Inhaltsdaten* „Verantwortlicher“ im Sinne der Datenschutzgrundverordnung und daher insoweit für die Einhaltung aller weiteren Pflichten des Verantwortlichen nach der Datenschutzgrundverordnung verantwortlich.
4. Der *Lizenznehmer* wird vor jeder Verarbeitung von *Inhaltsdaten* prüfen, ob dem *Lizenznehmer* die erforderlichen Rechte am Werk (z.B. Texte, Fotografien, Bilder, Grafiken) sowie an Markennamen, Firmennamen, Logos und sonstigen Kennzeichen und Rechten zustehen. Bei Fotografien ist die weitere Prüfung erforderlich, ob von den abgebildeten Personen die erforderliche Einwilligung vorliegt; ohne diese Einwilligung darf eine Verarbeitung nicht erfolgen.
5. Der *Lizenznehmer* ist verpflichtet, eine übermäßige Belastung der *Glober-App* durch unsachgemäße Nutzung zu unterlassen.

(6) Der *Lizenznehmer* hat

1. bei erforderlichen Registrierungen und sonstigen zur Erreichung des Vertragszwecks erforderlichen Abfragen vollständige und wahrheitsgemäße Angaben zu machen,
2. soweit bei der Registrierung erforderlich, einen Benutzernamen zu wählen, der weder gegen Rechte Dritter noch gegen sonstige Namens- und Markenrechte oder die guten Sitten verstoßen darf,
3. das Passwort geheim zu halten und es Dritten keinesfalls mitzuteilen; der *Lizenznehmer* hat YOUTH GLOBE unverzüglich zu informieren, wenn es Anhaltspunkte dafür gibt, dass sein Zugang von Dritten missbraucht wird oder wurde,
4. bei einer nachträglichen Änderung der abgefragten Daten diese YOUTH GLOBE unverzüglich mitzuteilen.

(7) Der *Lizenznehmer* hat YOUTH GLOBE den aus einer Pflichtverletzung resultierenden Schaden zu ersetzen, es sei denn, dass der *Lizenznehmer* diesen nicht zu vertreten hat. Der

Lizenznehmer stellt YOUTH GLOBE von allen Nachteilen frei, welche YOUTH GLOBE aufgrund der Inanspruchnahme durch Dritte wegen vom *Lizenznehmer* zu vertretender schädigender Handlungen des *Lizenznehmers* entstehen. YOUTH GLOBE ist berechtigt, die Zahlung eines angemessenen Vorschusses auf eventuelle Rechtsverteidigungs- und/oder Rechtsberatungskosten zu verlangen.

§ 14 Sperrung

(1) YOUTH GLOBE kann den Zugang des *Lizenznehmers* jederzeit und ohne Begründung vorübergehend sperren und/oder die Verbindung der dem *Lizenznehmer* von YOUTH GLOBE zur Verfügung gestellten Ressourcen mit dem Internet unterbrechen. YOUTH GLOBE kann statt einer Unterbrechung betroffene *Inhaltsdaten* vorübergehend sperren oder dauerhaft löschen.

(2) Weitere Ansprüche und Rechte von YOUTH GLOBE, insbesondere auf Kündigung, Leistungseinstellung sowie Schadensersatz, bleiben unberührt.

§ 15 Geheimhaltung

(1) Der *Lizenznehmer* verpflichtet sich, alle im Zusammenhang mit der Softwarenutzung erlangten Informationen von YOUTH GLOBE (z.B. Informationen über Details der Arbeitsweise der *Glober-App*, aus Benutzerdokumentationen und sonstigen Unterlagen), auch über das Vertragsende hinaus vertraulich zu behandeln, es sei denn, sie sind ohne Verstoß gegen eine Geheimhaltungspflicht öffentlich bekannt geworden. Der *Lizenznehmer* verwahrt und sichert diese Gegenstände so, dass ein Zugang durch Dritte ausgeschlossen ist.

(2) Der *Lizenznehmer* macht die nach Absatz 1 geheim zu haltenden Informationen nur den Mitarbeitern und sonstigen Dritten zugänglich, die den Zugang zur Ausübung der ihnen eingeräumten Dienstaufgaben benötigen. Er belehrt diese Personen über die Geheimhaltungsbedürftigkeit der Gegenstände.

(3) Weitergehende Verpflichtungen des *Lizenznehmers* aus einer gesondert abgeschlossenen Vertraulichkeitsvereinbarung bleiben unberührt.

§ 16 Beschränkungen von Gewährleistung und Haftung bei kostenloser Überlassung

(1) YOUTH GLOBE ist dem *Lizenznehmer* nur dann zum Ersatz des Schadens wegen eines Sach- oder Rechtsmangels verpflichtet, wenn YOUTH GLOBE vorsätzlich gehandelt hat, insbesondere arglistig den Mangel verschwiegen oder arglistig das Fehlen eines Mangels

vorgespiegelt hat. Jede weitere Gewährleistung wegen Sach- und Rechtsmängeln ist ausgeschlossen.

(2) Die Haftung von YOUTH GLOBE auf Schadensersatz ist für Ansprüche außerhalb des Rechts der Haftung für Sach- und Rechtsmängel (z.B. aus Unmöglichkeit, Verzug, Verletzung vertraglicher Nebenpflichten und unerlaubter Handlung) nach Maßgabe dieses Absatz 2 eingeschränkt. Die Haftung von YOUTH GLOBE ohne Verschulden sowie für einfache Fahrlässigkeit ist ausgeschlossen. Ausgeschlossen ist darüber hinaus die Haftung von YOUTH GLOBE für grobe Fahrlässigkeit, wenn der *Lizenznehmer* ein Unternehmer, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder ein öffentlich rechtliches Sondervermögen ist und keine Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit vorliegt.

(3) Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen dieses § 17 („Beschränkungen von Gewährleistung und Haftung bei kostenloser Überlassung“) gelten für Ansprüche auf Ersatz von vergeblichen Aufwendungen entsprechend.

(4) Die Haftungsausschlüsse und -beschränkungen dieses § 17 („Beschränkungen von Gewährleistung und Haftung bei kostenloser Überlassung“) gelten in gleichem Umfang zugunsten der Organe, gesetzlichen Vertreter, Angestellten und sonstigen Erfüllungsgehilfen von YOUTH GLOBE.

(5) Die Einschränkungen dieses § 17 („Beschränkungen von Gewährleistung und Haftung bei kostenloser Überlassung“) gelten nicht für die Haftung von YOUTH GLOBE wegen vorsätzlichen Verhaltens, in Fällen der Arglist, bei Übernahme einer Garantie oder bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz.

§ 17 Neue Versionen

Soweit und solange YOUTH GLOBE mit der Lieferung eines Updates, Upgrades, Patches oder einer sonstigen neuen Version der *Glober-App* keine neuen Nutzungs- und Lizenzbedingungen bekannt gibt, gelten die vorliegenden Nutzungs- und Lizenzbedingungen auch für neue Versionen der *Glober-App*.

§ 18 Schlussbestimmungen

(1) Diese Nutzungs- und Lizenzbedingungen unterliegen ausschließlich dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Zwingende Bestimmungen zum Schutz des Verbrauchers, die in dem Staat gelten, in welchem der Verbraucher seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, bleiben unberührt.

(2) Ist der *Lizenznehmer* Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen oder hat der *Lizenznehmer*, der kein Verbraucher ist, in der Bundesrepublik Deutschland keinen allgemeinen Gerichtsstand, so ist ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten im Zusammenhang mit diesen Nutzungs- und Lizenzbedingungen der Geschäftssitz von YOUTH GLOBE. Für Klagen von YOUTH GLOBE gegen den *Lizenznehmer* gilt zudem jeder weitere gesetzliche Gerichtsstand. Zwingende gesetzliche Bestimmungen über ausschließliche Gerichtsstände bleiben von dieser Regelung unberührt.

(3) Die Gerichtsstandsvereinbarungen nach Absatz 2 bestimmen sich ausschließlich nach dem Recht der Bundesrepublik Deutschland.

(4) Ist der *Lizenznehmer* Unternehmer im Sinne des § 14 BGB, ist die Einreichung einer Klage erst statthaft, wenn die Parteien einen außergerichtlichen Einigungsversuch unternommen haben. Die Parteien sollen sich dazu auf einen neutralen Dritten als Schlichter verständigen. Die Verjährung für alle Ansprüche aus dem streitigen Lebenssachverhalt ist ab Einleitung des Einigungsversuchs durch eine Partei bis zum Ende der Schlichtung gehemmt. § 203 BGB gilt entsprechend. Ein gerichtliches Eilverfahren oder die Klageerhebung zur Unterbrechung einer gesetzlichen und nicht durch Parteivereinbarung verlängerbaren Ausschlussfrist bleibt jederzeit zulässig.