

Allgemeine Geschäftsbedingungen für Käufer auf dem Marktplatz „Copendia“

Der Marktplatz Copendia ist eine Plattform, die es erlaubt, handelbare digitale Lehrmaterialien (Content) bzw. Nutzungsrechte daran zu erwerben.

Diese Nutzungs- und Lizenzbedingungen regeln den rechtlichen Rahmen zwischen der Betreiberin der Plattform „Copendia GmbH & Co KG“ (nachfolgend auch „Copendia“ genannt) und dem jeweiligen Käufer von Content (nachfolgend auch „Lizenznehmer“ genannt).

I. Allgemeines

§ 1

Geltungsbereich der Nutzungs- und Lizenzbedingungen

1. Mit dem Akzeptieren dieser Nutzungs- und Lizenzbedingungen, insbesondere durch schriftliche Gegenzeichnung oder Anklicken über den Marktplatzzugang, finden diese Nutzungs- und Lizenzbedingungen auf die gesamte Rechtsbeziehung zwischen dem Lizenznehmer und Copendia im Rahmen des Erwerbs von Content Anwendung.
2. Im Rahmen dieser Nutzungs- und Lizenzbedingungen erhält der Lizenznehmer die Möglichkeit, Content zu sichten sowie zu erwerben.
3. Der Lizenznehmer erklärt sich gemäß den nachfolgenden Bestimmungen damit einverstanden, dass das Auffinden bestimmten Contents nicht von Copendia geschuldet ist.

§ 2

Vorschau-Recht

1. Indem der Verkäufer seinen Content auf dem Marktplatz einstellt, gewährt er den potenziellen Lizenznehmern auf dem Marktplatz ein kostenloses Vorschau-Recht.
2. Für die Bereitstellung der erforderlichen Dateien ist der Verkäufer verantwortlich.
3. Eine weitergehende Nutzung, insbesondere jegliche Vervielfältigung oder Bereitstellung des Content gegenüber Dritten ohne entsprechenden Erwerb von Lizenzrechten nach § 3 ist untersagt.

§ 3

Entgeltlicher Erwerb von Nutzungsrechten

1. Dem Lizenznehmer werden durch Copendia Lizenzen aus dem folgenden Lizenzkatalog angeboten.
 - a) Combi-Lizenz
Der Lizenznehmer erwirbt das Recht zur Nutzung des Contents über ein Lernmanagementsystem (LMS). Er darf den Content in der bereit gestellten Form benutzen, aber nicht weiterverkaufen oder verändern.
Der angegebene Preis beinhaltet die Kosten für den Content (Preis für einen Monat für max. 50 Nutzer).
Die Nutzung eines Lernmanagementsystems gehört nicht zum Lizenzpreis.
Diese Dienstleistung muss zusätzlich bei Copendia (Einzelheiten siehe: www.copendia.de) erworben werden.

- b) Einzelplatz-Lizenz
Der Lizenznehmer erwirbt das Recht zur Nutzung des Contents für seinen Gebrauch. Er darf den Content in der bereit gestellten Form benutzen, aber nicht weiterverkaufen, öffentlich freigeben oder verändern.
- c) Standard-Lizenz
Der Lizenznehmer erwirbt das Recht zur Nutzung des Contents für den persönlichen oder unternehmensinternen Gebrauch.
Der Lizenznehmer darf den Content in der bereit gestellten Form benutzen, aber nicht weiterverkaufen, öffentlich freigeben oder verändern.

In Abhängigkeit von der berechtigten Nutzeranzahl wird diese Lizenz unterteilt in:
- Standard-Lizenz 1: max. 50 Nutzer
 - Standard-Lizenz 2: max. 100 Nutzer
 - Standard-Lizenz 3: max. 1.000 Nutzer
- d) Schul-Lizenz
Der Lizenznehmer der Lizenz muss durch Copenia als Schule anerkannt sein. Der Lizenznehmer erwirbt das Recht zur Nutzung des Contents für den Gebrauch in seiner Schule. Falls vom Verkäufer nichts anderes in der Beschreibung festgelegt wurde, kann der Lizenznehmer den Content beliebig oft, beliebig lange, mit beliebig vielen Schülern nutzen.
Er darf den Content in der bereit gestellten Form benutzen, aber nicht weiterverkaufen, öffentlich freigeben oder verändern.
- e) Professional-Lizenz
In diesem Fall erwirbt der Lizenznehmer das über die Standard-Lizenz hinausgehende Recht, den Content zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt zu nutzen sowie redaktionell zu verändern.
Der Lizenznehmer darf den Content in der bereit gestellten Form benutzen und verändern, aber nicht weiterverkaufen, vervielfältigen bzw. öffentlich freigeben.
Der Verkäufer bleibt zur eigenen Weiterentwicklung und zum Vertrieb des Contents einschließlich der Vergabe weiterer Lizenzen berechtigt.
- f) Premium-Lizenz
In diesem Fall erwirbt der Lizenznehmer das über die Standard-Lizenz hinausgehende Recht, den Content zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt zu nutzen sowie redaktionell zu bearbeiten und wieder zu verkaufen.
Der Verkäufer bleibt zur eigenen Weiterentwicklung und zum Vertrieb des Contents einschließlich der Vergabe weiterer Lizenzen berechtigt.
- g) Open-Content-Lizenz
Der Lizenznehmer erwirbt das Recht, den Content zeitlich und räumlich unbeschränkt für den persönlichen oder unternehmensinternen Gebrauch zu nutzen, falls vom Produzenten nichts anderes in der Beschreibung festgelegt wurde. Der Lizenznehmer darf den Content in der bereit gestellten Form benutzen, aber nicht weiterverkaufen, öffentlich freigeben oder verändern.

II Lizenzbedingungen

Einzelheiten der jeweiligen Nutzung regeln nachfolgende Bestimmungen

§ 4

Combi-Lizenz

Im Falle einer Combi-Lizenz gewährt Copenia dem Lizenznehmer das Recht, den Content für den eigenen (unternehmensinternen) Gebrauch auf einem LMS zu nutzen, jedoch nicht zu vertreiben, zu veräußern oder zu unterlizenzieren. Insofern bestimmt sich der Umfang der Rechte gemäß den nachfolgenden Beschränkungen:

1. Sofern der Lizenznehmer eine Combi-Lizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Contents auf einem Lernmanagementsystem bereit zu stellen.
2. Der angegebene Preis beinhaltet die Kosten für den Content (Preis für einen Monat für max. 50 Nutzer). Die Nutzung des Lernmanagementsystems gehört nicht zum Lizenzpreis. Diese Dienstleistung muss zusätzlich erworben werden.
3. Der Lizenznehmer darf den Content nicht öffentlich zugänglich machen.

§ 5

Einzelplatz-Lizenz

Sofern der Lizenznehmer eine Einzelplatzlizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Content zugänglich zu machen. Im Falle einer Einzelplatzlizenz gewährt Copenia dem Lizenznehmer das Recht, den Content für den eigenen (unternehmensinternen) Gebrauch zu nutzen, jedoch nicht zu vertreiben, zu veräußern oder zu unterlizenzieren.

- a) Der Lizenznehmer darf den Content lediglich für sich selbst innerhalb seines Unternehmens verwenden.
- b) Eine Vervielfältigung des Content ist nur in den Massenspeichern der eingesetzten Hardware, zum Laden des Programms in den Arbeitsspeicher sowie zu Sicherungszwecken zulässig. Eine Vervielfältigung ist unzulässig.
- c) Der Lizenznehmer darf keine Unterlizenzen erteilen und die Nutzungsrechte des Contents nicht übertragen.
- d) Der Lizenznehmer darf den Content nicht öffentlich zugänglich machen; untersagt ist demnach beispielsweise, den Content im Internet zum Download bereitzustellen oder ins Internet zu stellen, um ihn von dort direkt zugänglich zu machen. Änderungen des Contents sind auch zum Zwecke der Fehlerbehebung oder der Erweiterung des Funktionsumfangs nicht zulässig.
- e) Der Lizenznehmer darf den Content nicht übersetzen, bearbeiten, arrangieren oder auf andere Weise umarbeiten. Dem Lizenznehmer ist es untersagt, wesentliche Daten bzw. Inhalte des Content zu exportieren, um sie anschließend weiter zu nutzen, insbesondere in ein anderes System bzw. eine andere Software zu kopieren. Die Rückübersetzung des überlassenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Content (Reverse-Engineering) sind unzulässig, sofern sich aus anderen lizenzrechtlichen oder gesetzlichen Bestimmungen nichts Gegenteiliges ergibt.

§ 6**Standard-Lizenz**

Sofern der Lizenznehmer eine Standard-Lizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Content zugänglich zu machen. Im Falle einer Standard-Lizenz gewährt Copenia dem Lizenznehmer das Recht, den Content für den eigenen (unternehmensinternen) Gebrauch zu nutzen, jedoch nicht zu vertreiben, zu veräußern oder zu unterlizenzieren. Insofern bestimmt sich der Umfang der Rechte gemäß den nachfolgenden Beschränkungen:

- a) Der Lizenznehmer darf den Content lediglich für sich selbst und/oder Bildungsmaßnahmen innerhalb seines Unternehmens entsprechend der berechtigten Nutzerzahl verwenden:
 - Standard-Lizenz 1: max. 50 Nutzer
 - Standard-Lizenz 2: max. 100 Nutzer
 - Standard-Lizenz 3: max. 1.000 Nutzer
- b) Eine Vervielfältigung des Content ist nur in den Massenspeichern der eingesetzten Hardware, zum Laden des Programms in den Arbeitsspeicher sowie zu Sicherungszwecken zulässig. Eine Vervielfältigung ist unzulässig.
- c) Der Lizenznehmer darf keine Unterlizenzen erteilen und die Nutzungsrechte des Content nicht übertragen.
- d) Der Lizenznehmer darf den Content nicht öffentlich zugänglich machen; untersagt ist demnach beispielsweise, den Content im Internet zum Download bereitzustellen oder ins Internet zu stellen, um ihn von dort direkt zugänglich zu machen. Änderungen des Contents sind auch zum Zwecke der Fehlerbeseitigung oder der Erweiterung des Funktionsumfangs nicht zulässig.
- e) Der Lizenznehmer darf den Content nicht übersetzen, bearbeiten, arrangieren oder auf andere Weise umarbeiten. Dem Lizenznehmer ist es untersagt, wesentliche Daten bzw. Inhalte des Content zu exportieren, um sie anschließend weiter zu nutzen, insbesondere in ein anderes System bzw. eine andere Software zu kopieren. Die Rückübersetzung des überlassenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Content (Reverse-Engineering) sind unzulässig, sofern sich aus anderen lizenzrechtlichen oder gesetzlichen Bestimmungen nichts Gegenteiliges ergibt.

§ 7**Schul-Lizenz**

Der Lizenznehmer der Lizenz muss als Schule durch Copenia anerkannt sein. Den Antrag zur Erteilung einer Schul-Lizenzberechtigung stellt der Käufer bei Copenia.

Sofern der Lizenznehmer eine Schul-Lizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Contents zugänglich zu machen. Im Falle einer Schul-Lizenz gewährt Copenia dem Lizenznehmer das Recht, den Content für den eigenen (schulischen) Gebrauch zu nutzen, jedoch nicht zu vertreiben, zu veräußern oder zu unterlizenzieren. Insofern bestimmt sich der Umfang der Rechte gemäß den nachfolgenden Beschränkungen:

- a) Der Lizenznehmer darf den Content lediglich für sich selbst und/oder Bildungsmaßnahmen innerhalb seiner Schule verwenden.

- b) Eine Vervielfältigung des Content ist nur in den Massenspeichern der eingesetzten Hardware, zum Laden des Programms in den Arbeitsspeicher sowie zu Sicherungszwecken zulässig. Eine Vervielfältigung ist unzulässig.
- c) Der Lizenznehmer darf keine Unterlizenzen erteilen und die Nutzungsrechte des Content nicht übertragen.
- d) Der Lizenznehmer darf den Content nicht öffentlich zugänglich machen; untersagt ist demnach beispielsweise, den Content im Internet zum Download bereitzustellen oder ins Internet zu stellen, um ihn von dort direkt zugänglich zu machen. Änderungen des Contents sind auch zum Zwecke der Fehlerbehebung oder der Erweiterung des Funktionsumfangs nicht zulässig.
- e) Der Lizenznehmer darf den Content nicht übersetzen, bearbeiten, arrangieren oder auf andere Weise umarbeiten. Dem Lizenznehmer ist es untersagt, wesentliche Daten bzw. Inhalte des Contents zu exportieren, um sie anschließend weiter zu nutzen, insbesondere in ein anderes System bzw. eine andere Software zu kopieren. Die Rückübersetzung des überlassenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Content (Reverse-Engineering) sind unzulässig, sofern sich aus anderen lizenzrechtlichen oder gesetzlichen Bestimmungen nichts Gegenteiliges ergibt.

§ 8

Professional-Lizenz

Sofern der Lizenznehmer eine Professional-Lizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Contents zugänglich zu machen sowie bei Bedarf die zugehörigen Quelldateien zur Veränderung des Contents bereit zu stellen.

Insofern bestimmt sich der Umfang der Rechte gemäß den nachfolgenden Beschränkungen:

- a) Im Falle einer Professional-Lizenz erhält der Lizenznehmer neben dem Recht zur Benutzung des Content (entspr. § 5 Standard-Lizenz) auch das Recht der Anpassung des Content für den eigenen Gebrauch und den unternehmensinternen Bedarf.
- b) Der Lizenznehmer darf den Content auch nach einer Anpassung lediglich für sich selbst und/oder Bildungsmaßnahmen innerhalb seines Unternehmens verwenden.
- c) Der Lizenznehmer ist berechtigt, den Content mit dem Namen seiner Firma in Verbindung zu setzen. Unbeschadet dessen wird der Lizenznehmer den vom Verkäufer vorgegebenen Vermerk der Urheberschaft bzw. Rechteinhaberschaft des Verkäufers belassen.

§ 9

Premium-Lizenz

Sofern der Lizenznehmer eine Premium-Lizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Content zugänglich zu machen sowie bei Bedarf die zugehörigen Quelldateien zur Veränderung des Contents bereitzustellen.

Im Falle einer Premium-Lizenz erhält der Lizenznehmer neben dem Recht zur Benutzung des Contents auch das Recht zur Verwertung des Contents, einschließlich des Rechts auf Erteilung von Unterlizenzen gemäß nachfolgender Bestimmungen:

1. Der Lizenznehmer darf den Content beliebig nutzen, vervielfältigen, öffentlich zugänglich machen, unterlizenzieren, weiterveräußern, bearbeiten, übersetzen oder anderweitig verwerten.

2. Der Lizenznehmer ist berechtigt, den Content sowohl intern als auch gegenüber seinen Kunden mit dem Namen seines Unternehmens in Verbindung zu setzen. Unberührt davon ist der Vermerk der Urheberschaft bzw. Rechteinhaberschaft.
3. Der Verkäufer des Content ist weiterhin berechtigt, den Content selbst zu nutzen, weiter zu entwickeln und zu verwerten.

§ 10

Open-Content-Lizenz

Sofern der Lizenznehmer eine Open-Content-Lizenz erwirbt, ist Copenia verpflichtet, dem Lizenznehmer ein ablauffähiges Exemplar des Content zugänglich zu machen. Im Falle einer Open-Content-Lizenz gewährt Copenia dem Lizenznehmer das Recht, den Content zu nutzen, jedoch nicht zu vertreiben, zu veräußern oder zu unterlizenzieren. Insofern bestimmt sich der Umfang der Rechte gemäß den nachfolgenden Beschränkungen:

- a) Der Lizenznehmer darf keine Unterlizenzen erteilen und die Nutzungsrechte des Content nicht übertragen.
- b) Der Lizenznehmer darf den Content nicht öffentlich zugänglich machen; untersagt ist demnach beispielsweise, den Content im Internet zum Download bereitzustellen oder ins Internet zu stellen, um ihn von dort direkt zugänglich zu machen. Änderungen des Content sind auch zum Zwecke der Fehlerbeseitigung oder der Erweiterung des Funktionsumfangs nicht zulässig.
- c) Der Lizenznehmer darf den Content nicht übersetzen, bearbeiten, arrangieren oder auf andere Weise umarbeiten. Dem Lizenznehmer ist es untersagt, wesentliche Daten bzw. Inhalte des Contents zu exportieren, um sie anschließend weiter zu nutzen, insbesondere in ein anderes System bzw. eine andere Software zu kopieren. Die Rückübersetzung des überlassenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Content sind unzulässig, sofern sich aus anderen lizenzrechtlichen oder gesetzlichen Bestimmungen nichts Gegenteiliges ergibt.

§ 11

Pflichten des Lizenznehmers

1. Die Entfernung eines Kopierschutzes oder ähnlicher Schutzroutinen ist unzulässig, es sei denn dem Lizenznehmer wurden entsprechende Vervielfältigungsrechte eingeräumt. Urhebervermerke, Kennzeichnungen sonstiger gewerblicher Schutzrechte oder Seriennummern und andere Merkmale, die einer Identifikation des Contents dienen, dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.
2. Sollte es zu einer Überschreitung der gewährten Lizenz innerhalb des Unternehmens des Lizenznehmers oder durch Kunden des Lizenznehmers kommen, so stellt der Lizenznehmer Copenia von allen Ansprüchen des Dritten im Innenverhältnis frei. Der Lizenznehmer wird Copenia unverzüglich von vorzunehmenden Maßnahmen der Rechtsverfolgung und Rechtsverteidigung informieren und dem Verkäufer des Content die Möglichkeit geben, seinerseits das Verfahren gegen den bzw. die Dritten zu führen.

§ 12**Quellcode**

1. Bei Lizenzen nach Maßgabe von § 8 und § 9 des Lizenzvertrages werden dem Lizenznehmer bei Bedarf die Teile des Quellcodes verfügbar gemacht, die für eine Anpassung des Content zwingend erforderlich sind.

§ 13**Gewährleistung**

1. Im Hinblick auf jegliche Gewährleistung wegen Rechts- oder Sachmängel gemäß den nachfolgenden Bestimmungen hat der Lizenznehmer den Mangel unverzüglich Copenia zu melden. Copenia tritt bereits jetzt sämtliche Gewährleistungsansprüche gegen den Verkäufer des Content an den Lizenznehmer unter der Bedingung ab, dass dieser die Ansprüche auch geltend macht, bevor er etwaige Ansprüche gegen Copenia geltend macht. Der Lizenznehmer hat die Durchsetzung der Gewährleistungsansprüche gegen den Verkäufer ernsthaft zu betreiben. Nur wenn dies nachgewiesen und erfolglos ist, trifft Copenia gemäß nachfolgender Bestimmungen eine Haftung. In diesem Fall verpflichtet sich der Lizenznehmer bereits hier dazu, die ihm abgetretenen Ansprüche wieder an Copenia zu übertragen und erklärt hiermit die aufschiebend bedingte Rückabtretung; Copenia nimmt die Rückübertragung der Ansprüche hiermit an.
2. Der Verkäufer gewährleistet, hinsichtlich der durch den Lizenzvertrag dem Lizenznehmer eingeräumten Rechte, insbesondere der erforderlichen urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte, Verfügungsberechtigt zu sein. Der Verkäufer gewährleistet weiterhin, dass Persönlichkeitsrechte Dritter oder sonstige Rechte Dritter durch eine vertragsgemäße Auswertung der Inhalte nicht verletzt werden und die gelieferten Inhalte des Content gegen keine bestehenden Gesetze der Bundesrepublik Deutschland und der Europäischen Union verstoßen.
3. Copenia stellt den Lizenznehmer von allen Ansprüchen Dritter aufgrund der Nutzung des Content im Innenverhältnis frei. Der Lizenznehmer wird Copenia unverzüglich über behauptete Ansprüche informieren und Copenia die Abwehr der Ansprüche überlassen.
4. Sofern sich ein Rechts- oder Sachmangel ergibt, wird Copenia nach seiner Wahl den Mangel beheben oder ein mangelfreies Exemplar liefern. Schlagen auch zwei Nachbesserungsversuche fehl, hat der Lizenznehmer das Recht, die Vergütung zu mindern oder bei erheblichen Mängeln vom Lizenzvertrag zurückzutreten. Für die bis zum Rücktritt erfolgte Nutzung hat der Lizenznehmer ein angemessenes Entgelt zu zahlen. Von diesen Ansprüchen unberührt bleiben die gesetzlichen Ansprüche auf Schadensersatz; sonstige gesetzliche Gewährleistungsansprüche sind daneben ausgeschlossen.
5. Sämtliche Gewährleistungsansprüche verfallen ein Jahr nach Übergabe des Content.
6. Dem Lizenznehmer ist bekannt, dass er im Rahmen seiner Schadensminderungsobliegenheit insbesondere für die regelmäßige Sicherung seiner Daten zu sorgen hat und im Falle eines vermuteten Softwarefehlers alle zumutbaren zusätzlichen Sicherungsmaßnahmen ergreifen muss.

§ 14

Vergütung

1. Als Gegenleistung für die Rechtsübertragung nach § 3 zahlt der Lizenznehmer an Copenia die in der Contentbeschreibung angegebene vereinbarte Gebühr (inkl. Mehrwertsteuer in gesetzlicher Höhe).
2. Die Gebühr ist mit Zustandekommen des Vertrages, d.h. noch vor Lieferung des Contents durch Copenia zur Zahlung per Content-Card, Überweisung oder Lastschrift für den Lizenznehmer fällig. Copenia hat die Möglichkeit zu vereinbaren, dass die Gebühr nach Lieferung des Contents gegen ordnungsgemäße Rechnungsstellung innerhalb von 10 Bankarbeitstagen zur Zahlung fällig wird.
3. Die Zahlung der Lizenzgebühr erfolgt bei Überweisung des Lizenznehmers auf das Konto der Copenia GmbH & Co KG:

Bayrische Hypo- und Vereinsbank AG

BLZ: 200 300 00 Kto.-Nr.: 638 61 76 39

IBAN: DE93200300000638617639

BIC: HYVEDEMM300

Der Verkäufer hat Copenia zur Annahme der Lizenzgebühren ermächtigt.

III. Sonstige Bestimmungen

§ 15

Haftung

1. Die Parteien haften grundsätzlich nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.
2. Obige Haftungseinschränkungen finden keine Anwendung bei Ansprüchen aus dem Produkthaftungsgesetz oder aus einer Verletzung von Leben, Körper, Gesundheit oder wesentlichen Vertragspflichten (Kardinalspflichten).

§ 16

Schlussbestimmungen

1. Für den Fall, dass eine oder mehrere Regelungen der in diesen Nutzungs- und Lizenzbedingungen getroffenen Vereinbarungen ganz oder teilweise unwirksam oder undurchführbar sind oder werden sollten, wird dadurch die Wirksamkeit der übrigen Bedingungen nicht berührt. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmungen werden die Parteien eine Ersatzregelung vereinbaren, die im Hinblick auf die übrigen Bedingungen der ursprünglich beabsichtigten Regelung in rechtlich zulässiger Weise möglichst nahe kommt. Beide Partner sind verpflichtet, am Zustandekommen dieser Ersatzregelung in der notwendigen Weise mitzuwirken. Gleiches gilt für den Fall, dass die Bedingungen eine oder mehrere Lücken enthalten oder eine Bestimmung wegen des darin vereinbarten Leistungsumfangs unwirksam ist oder wird.
2. Änderungen und Ergänzungen dieser Nutzungs- und Lizenzbedingungen bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Das gilt auch für einen etwaigen Verzicht auf das Erfordernis der Schriftform.
3. Ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten, die sich aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ergeben, ist - soweit gesetzlich zulässig - der Sitz von Copenia.