

SOFTWARE-LIZENZVERTRAG

zwischen

AllRounder

Michael Stütz

Frankenberger Str. 139

09131 Chemnitz

– nachfolgend „*Entwickler*“ –

und

Name/Firma: _____

Anschrift: _____

PLZ / Ort: _____

Vertreten durch: _____

– nachfolgend „*Lizenznehmer*“ –

§1 Vertragsgegenstand

(1) Vertragsgegenstand ist die vom Entwickler entwickelte Software

„_____“ (nachfolgend „*Software*“).

(2) Gegenstand dieses Vertrages ist **ausschließlich die Überlassung der lauffähigen Programmversion (Objektcode/Binärdatei)** einschließlich der dazugehörigen, für den Betrieb notwendigen Konfigurations- und Systemdateien.

(3) **Der Quellcode ist ausdrücklich nicht Vertragsgegenstand** und wird dem Lizenznehmer weder ganz noch teilweise offengelegt oder überlassen.

§2 Urhebererschaft und Rechteinhaberschaft

(1) Der Entwickler ist alleiniger Urheber der Software im Sinne des § 7 UrhG.

(2) Sämtliche Urheberrechte, Leistungsschutzrechte sowie sonstige Schutzrechte an der Software, insbesondere am Quellcode, verbleiben uneingeschränkt beim Entwickler.

(3) Dieser Vertrag begründet **keinen Übergang von Urheberrechten**, sondern ausschließlich eine begrenzte Einräumung von Nutzungsrechten.

§3 Urheberbenennung

(1) Der Lizenznehmer verpflichtet sich, den Entwickler als Urheber der Software gemäß § 13 UrhG zu benennen.

(2) Die Urheberbenennung hat in geeigneter Form zu erfolgen, insbesondere:

- innerhalb der Software (z. B. About-/Info-Bereich),

- in der technischen Dokumentation,
- im Impressum oder vergleichbaren Angaben, sofern vorhanden.

§4 Einräumung von Nutzungsrechten

(1) Der Entwickler räumt dem Lizenznehmer ein **einfaches, nicht ausschließliches, nicht übertragbares und nicht unterlizenzierbares** Nutzungsrecht an der Software ein.

(2) Das Nutzungsrecht ist beschränkt auf:

- das Installieren der Software,
- das Starten und Ausführen der Software,
- die Nutzung der vorgesehenen Funktionen im vereinbarten Umfang.

(3) Eine Nutzung über den in diesem Vertrag bestimmten Zweck hinaus ist unzulässig.

§5 Ausschluss von Quellcode-Zugriff

(1) Der Lizenznehmer hat **keinerlei Anspruch auf Einsicht, Herausgabe oder Nutzung des Quellcodes** der Software.

(2) Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt,

- den Quellcode zu analysieren,
- durch technische oder sonstige Maßnahmen Rückschlüsse auf den Quellcode zu ziehen,
- den Quellcode zu rekonstruieren oder rekonstruieren zu lassen.

§6 Verbot von Änderungen und Systemeingriffen

(1) Dem Lizenznehmer ist es untersagt, ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Entwicklers:

- den Objektcode, die Binärdateien oder sonstige Bestandteile der Software zu verändern,
- Konfigurations-, System- oder interne Steuerungsdateien zu bearbeiten oder zu manipulieren,
- Sicherheits-, Schutz-, Prüf- oder Lizenzmechanismen zu umgehen, zu entfernen oder zu verändern,
- die Software ganz oder teilweise zu dekompileieren, disassemblieren, zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder anderweitig technisch zu analysieren.

(2) Das Verbot gilt unabhängig davon, ob der Eingriff unmittelbar oder mittelbar erfolgt, insbesondere auch durch:

- externe Tools,
- Skripte,
- Debugger,
- manuelle Änderungen an Dateien oder Laufzeitumgebungen.

(3) Verstöße gegen diesen Paragraphen stellen eine **wesentliche Vertragsverletzung** dar.

§7 Weitergabe und Unterlizenzierung

(1) Die Weitergabe der Software an Dritte, gleich in welcher Form, ist unzulässig.

(2) Eine Unterlizenzierung, Vermietung, Verpachtung oder sonstige Überlassung an Dritte ist ausgeschlossen.

§8 Vorbehaltene Rechte des Entwicklers

Alle nicht ausdrücklich eingeräumten Rechte verbleiben beim Entwickler. Dies umfasst insbesondere:

- das Recht zur Weiterentwicklung der Software,
- das Recht zur Wiederverwendung von Quellcode, Modulen, Bibliotheken und Konzepten,
- das Recht zur eigenständigen oder fremden Verwertung,
- das Recht, die Software und deren Entwicklung als Referenz zu nutzen.

§9 Vergütung

(1) Die Vergütung für die Entwicklung, Anpassung und Erweiterung der Software erfolgt ausschließlich auf Grundlage der vom Entwickler erbrachten Entwicklungsleistungen.

(2) Die Vergütung erfolgt **pauschal**, wobei die Höhe der Pauschale vom Umfang und Aufwand der jeweils beauftragten Erweiterung oder Anpassung abhängt.

(3) Jede Erweiterung oder Anpassung der Software bedarf einer **separaten Beauftragung** durch den Lizenznehmer. Grundlage der Vergütung ist ein vom Entwickler erstelltes Angebot, das den Leistungsumfang und den Pauschalpreis festlegt.

(4) Mit der Zahlung der Vergütung werden **keine weitergehenden Rechte** eingeräumt als die in diesem Vertrag ausdrücklich genannten Nutzungsrechte.

(5) Insbesondere begründet die Vergütung **keinen Anspruch auf Herausgabe, Einsicht oder Miturheberschaft am Quellcode**.

§10 Pflege, Wartung und Support

(1) Der Entwickler erbringt eine laufende Pflege der Software, soweit dies gesondert vereinbart wurde.

(2) Pflegeleistungen umfassen insbesondere:

- Fehlerbehebungen,
- kleinere Anpassungen zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit,
- Anpassungen aufgrund technischer oder systembedingter Änderungen.

(3) Weitergehende Änderungen, funktionale Erweiterungen oder Anpassungen stellen **keine Pflegeleistungen** dar und sind gesondert gemäß §9 zu beauftragen und zu vergüten.

(4) Art, Umfang, Reaktionszeiten und Vergütung der Pflegeleistungen werden gesondert vereinbart.

§11 Gewährleistung und Haftung

(1) Die Software wird „wie sie ist“ überlassen.

(2) Der Entwickler haftet nur für Schäden, die auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen, soweit gesetzlich zulässig.

(3) Eine Haftung für Datenverlust, entgangenen Gewinn oder sonstige Folgeschäden ist ausgeschlossen.

§11 Vertragsdauer und Kündigung

(1) Der Vertrag tritt mit Unterzeichnung in Kraft.

(2) Der Entwickler ist berechtigt, diesen Vertrag aus wichtigem Grund fristlos zu kündigen.

(3) Ein wichtiger Grund liegt insbesondere bei Verstößen gegen §§ 5 oder 6 dieses Vertrages vor.

§12 Schlussbestimmungen

(1) Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

(2) Gerichtsstand ist, soweit zulässig, der Sitz des Entwicklers.

(3) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.

Ort, Datum

Entwickler

Lizenznehmer
