

TEAMACTIVES

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)

1 Geltungsbereich

1.1 Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (nachfolgend "AGB") von Johannes Lambert - TEAMACTIVES (nachfolgend "Verkäufer"), gelten für alle Verträge über die Lieferung von Waren und Dienstleistungen, einschließlich Lieferung von Lizenzschlüsseln, die ein Verbraucher oder Unternehmer (nachfolgend „Kunde“) als Auftraggeber mit TEAMACTIVES als Auftragnehmer hinsichtlich der im Online-Shop von TEAMACTIVES dargestellten Waren abschließt. Der Einbeziehung von eigenen Bedingungen des Kunden wird widersprochen, soweit nichts anderes vereinbart wird.

1.2 Insbesondere leistet TEAMACTIVES die Überlassung eines Lizenzschlüssels zur Nutzung der von TEAMACTIVES beschriebenen Software, Inhalte, Rechte und Nutzungsmöglichkeiten bezüglich vertraglich vereinbarter Inhalte. Der Kunde erwirbt kein geistiges Eigentum und über das Auftragsverhältnis hinaus keine eigenen Nutzungsrechte an der Software und an den Inhalten. Für die Beschaffenheit der Software und deren Inhalte ist die jeweilige Produktbeschreibung im Online-Shop von TEAMACTIVES maßgeblich.

1.3 Verbraucher im Sinne dieser AGB ist jede natürliche Person, die ein Rechtsgeschäft zu Zwecken abschließt, die überwiegend weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden können. Unternehmer im Sinne dieser AGB ist eine natürliche oder juristische Person oder eine rechtsfähige Personengesellschaft, die bei Abschluss eines Rechtsgeschäfts in Ausübung ihrer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit handelt.

2 Vertragsschluss

2.1 Die im Online-Shop von TEAMACTIVES enthaltenen Produktbeschreibungen stellen keine verbindlichen Angebote seitens TEAMACTIVES dar, sondern dienen zur Abgabe eines verbindlichen Angebots durch den Kunden.

2.2 Der Kunde sieht im Online-Shop von TEAMACTIVES alle von TEAMACTIVES angebotenen Touren, gefiltert nach deren Veranstaltungsort. Er kann das Angebot über das in den Online-Shop von TEAMACTIVES integrierte Online-Bestellformular abgeben. Dabei gibt der Kunde, nachdem er die ausgewählten Waren in den virtuellen Warenkorb gelegt und den elektronischen Bestellprozess durchlaufen hat, durch Klicken des den Bestellvorgang abschließenden Buttons ein rechtlich verbindliches Vertragsangebot in Bezug auf die im Warenkorb enthaltenen Waren ab.

2.3 TEAMACTIVES als Auftragnehmer kann das Angebot des Kunden innerhalb von fünf Tagen annehmen,

- in dem er dem Kunden eine schriftliche Auftragsbestätigung oder eine Auftragsbestätigung in Textform (Fax oder E-Mail) übermittelt, wobei insoweit der Zugang der Auftragsbestätigung beim Kunden maßgeblich ist, oder
- in dem er dem Kunden die bestellte Ware liefert, wobei insoweit der Zugang der Ware beim Kunden maßgeblich ist, oder
- in dem er den Kunden nach Abgabe von dessen Bestellung zur Zahlung auffordert.

Liegen mehrere der vorgenannten Alternativen vor, kommt der Vertrag in dem Zeitpunkt zustande, in dem eine der vorgenannten Alternativen zuerst eintritt. Die Frist zur Annahme des Angebots beginnt am Tag nach der Absendung des Angebots durch den Kunden zu laufen und endet mit dem Ablauf des fünften Tages, welcher auf die Absendung des Angebots folgt. Nimmt TEAMACTIVES das Angebot des Kunden innerhalb vorgenannter Frist nicht an, so gilt dies als

Ablehnung des Angebots mit der Folge, dass der Kunde nicht mehr an seine Willenserklärung gebunden ist.

2.4 Bei der Abgabe eines Angebots über das Online-Bestellformular von TEAMACTIVES wird der Vertragstext nach dem Vertragsschluss von TEAMACTIVES gespeichert und dem Kunden nach Absendung von dessen Bestellung in Textform (z. B. E-Mail, Fax oder Brief) übermittelt. Eine darüberhinausgehende Zugänglichmachung des Vertragstextes durch TEAMACTIVES erfolgt nicht.

2.5 Vor verbindlicher Abgabe der Bestellung über das Online-Bestellformular von TEAMACTIVES kann der Kunde mögliche Eingabefehler durch aufmerksames Lesen der auf dem Bildschirm dargestellten Informationen erkennen. Ein wirksames technisches Mittel zur besseren Erkennung von Eingabefehlern kann dabei die Vergrößerungsfunktion des Browsers sein, mit deren Hilfe die Darstellung auf dem Bildschirm vergrößert wird. Seine Eingaben kann der Kunde im Rahmen des elektronischen Bestellprozesses so lange über die üblichen Tastatur- und Mausfunktionen korrigieren, bis er den Bestellvorgang abschließenden Button anklickt.

2.6 Für den Vertragsschluss stehen die deutsche, englische und französische Sprache zur Verfügung.

2.7 Die Bestellabwicklung und Kontaktaufnahme finden in der Regel per E-Mail und automatisierter Bestellabwicklung statt. Der Kunde hat sicherzustellen, dass die von ihm zur Bestellabwicklung angegebene E-Mail-Adresse zutreffend ist, so dass unter dieser Adresse die von TEAMACTIVES versandten E-Mails empfangen werden können. Insbesondere hat der Kunde bei dem Einsatz von SPAM-Filtern sicherzustellen, dass alle von TEAMACTIVES oder von diesem mit der Bestellabwicklung beauftragten Dritten versandten E-Mails zugestellt werden können.

3 Widerrufsrecht

3.1 Verbrauchern steht grundsätzlich ein Widerrufsrecht zu.

3.2 Nähere Informationen zum Widerrufsrecht ergeben sich aus der Widerrufsbelehrung von TEAMACTIVES.

4 Preise und Zahlungsbedingungen

4.1 Sofern sich aus der Produktbeschreibung von TEAMACTIVES nichts anderes ergibt, handelt es sich bei den angegebenen Preisen um Gesamtpreise. Umsatzsteuer wird nicht ausgewiesen, da TEAMACTIVES Kleinunternehmer im Sinne des § 19 UStG ist. Gegebenenfalls zusätzlich anfallende Liefer- und Versandkosten werden in der jeweiligen Produktbeschreibung gesondert angegeben.

4.2 Die Zahlungsmöglichkeit/en wird/werden dem Kunden im Online-Shop TEAMACTIVES mitgeteilt.

4.3 Bei Auswahl einer über den Zahlungsdienst "mollie" angebotenen Zahlungsart erfolgt die Zahlungsabwicklung über den Zahlungsdienstleister Mollie B.V., Keizersgracht 313, 1016 EE Amsterdam, Niederlande (im Folgenden: „mollie“). Die einzelnen über mollie angebotenen Zahlungsarten werden dem Kunden im Online-Shop von TEAMACTIVES mitgeteilt. Zur Abwicklung von Zahlungen kann sich mollie weiterer Zahlungsdienste bedienen, für die ggf. besondere Zahlungsbedingungen gelten, auf die der Kunde ggf. gesondert hingewiesen wird. Weitere Informationen zu "mollie" sind im Internet unter <https://www.mollie.com/de/> abrufbar.

5 Liefer- und Versandbedingungen

5.1 Die Lieferung von Waren erfolgt auf dem Versandweg an die vom Kunden angegebene Lieferanschrift, sofern nichts anderes vereinbart ist. Bei der Abwicklung der Transaktion ist die in der Bestellabwicklung von TEAMACTIVES angegebene Lieferanschrift maßgeblich.

5.2 Scheitert die Zustellung der Ware aus Gründen, die der Kunde zu vertreten hat, trägt der Kunde die TEAMTACTIVES hierdurch entstehenden angemessenen Kosten. Dies gilt im Hinblick auf die Kosten für die Hinsendung nicht, wenn der Kunde sein Widerrufsrecht wirksam ausübt. Für die Rücksendekosten gilt bei wirksamer Ausübung des Widerrufsrechts durch den Kunden die in der Widerrufsbelehrung von TEAMTACTIVES hierzu getroffene Regelung.

5.3 TEAMTACTIVES behält sich das Recht vor, im Falle nicht richtiger oder nicht ordnungsgemäßer Selbstbelieferung vom Vertrag zurückzutreten. Dies gilt nur für den Fall, dass die Nichtlieferung nicht von TEAMTACTIVES zu vertreten ist und TEAMTACTIVES mit der gebotenen Sorgfalt ein konkretes Deckungsgeschäft mit dem Zulieferer abgeschlossen hat. TEAMTACTIVES wird alle zumutbaren Anstrengungen unternehmen, um die Ware zu beschaffen. Im Falle der Nichtverfügbarkeit oder der nur teilweisen Verfügbarkeit der Ware wird der Kunde unverzüglich informiert und die Gegenleistung unverzüglich erstattet.

5.4 Selbstabholung ist aus logistischen Gründen nicht möglich.

5.5 Lizenzschlüssel werden dem Kunden per E-Mail und per Anzeige auf dem Bildschirm überlassen.

6 Einräumung von Nutzungsrechten für Lizenzschlüssel

6.1 Der überlassene Lizenzschlüssel berechtigt den Kunden zur Nutzung der aus der jeweiligen Produktbeschreibung ersichtlichen Software bzw. Inhalte in dem dort beschriebenen Umfang.

6.2 Die Rechtseinräumung wird erst wirksam, wenn der Kunde die geschuldete Vergütung vollständig geleistet hat.

7 Eigentumsvorbehalt

7.1 Tritt TEAMTACTIVES in Vorleistung, behält TEAMTACTIVES sich bis zur vollständigen Bezahlung des geschuldeten Kaufpreises das Eigentum an der gelieferten Ware vor.

8 Mängelhaftung (Gewährleistung)

8.1 Ist die Kaufsache mangelhaft, gelten die Vorschriften der gesetzlichen Mängelhaftung.

8.2 TEAMTACTIVES übernimmt bei entstehenden Einschränkungen, die durch Verkehrsballungen, unvorhergesehene Gebäudeschließungen, Wetterereignisse etc. entstehen können, keine Haftung.

9 Anwendbares Recht

9.1 Für sämtliche Rechtsbeziehungen der Parteien gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der Gesetze über den internationalen Kauf beweglicher Waren. Bei Verbrauchern gilt diese Rechtswahl nur insoweit, als nicht der gewährte Schutz durch zwingende Bestimmungen des Rechts des Staates, in dem der Verbraucher seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, entzogen wird.

10 Alternative Streitbeilegung

10.1 Die EU-Kommission stellt im Internet unter folgendem Link eine Plattform zur Online-Streitbeilegung bereit: <https://ec.europa.eu/consumers/odr>. Diese Plattform dient als Anlaufstelle zur außergerichtlichen Beilegung von Streitigkeiten aus Online-Kauf- oder Dienstleistungsverträgen, an denen ein Verbraucher beteiligt ist.

10.2 Der Verkäufer ist zur Teilnahme an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle weder verpflichtet noch bereit.