Nutzungsvertrag bequ Video

zwischen der **bequ GmbH**, Pestalozzistraße 25, 22305 Hamburg, vertreten durch den Geschäftsführer Leonard Saltzwedel (**bequ**)

und **[KUNDE]**, [ANSCHRIFT], vertreten durch [VERTRETEN DURCH] (**Kunde**)

Bestellt der Kunde über bequ.solutions, ergeben sich Kunde, Plätze und Preise aus dem Leistungsschein, den bequ ihm mit der Bestätigung per E-Mail schickt; Unterschriften entfallen dann (§ 1 Abs. 5).

§ 1 Gegenstand

(1) bequ überlässt dem Kunden das Schnittsystem **bequ Video** (**Plugin**) für die Dauer dieses Vertrags; ist im Leistungsschein ein Startpaket vereinbart, richtet bequ es zusätzlich ein. Zum Plugin gehören alle Programme, Skripte, Anweisungen für KI-Programme, Vorlagen, Bewegtgrafiken und Unterlagen, die bequ liefert, auch spätere Fassungen. Zum Plugin gehören auch die Teile des Plugins, die in Skills (Arbeitsanweisungen für das KI-Programm), Formaten, Vorlagen und anderen Dateien stehen, die bei der Einrichtung oder später aus dem Plugin entstehen; die Daten des Kunden darin (§ 3 Abs. 4 Nr. 1) gehören nicht zum Plugin.

(2) Umfang, Preise und Termine stehen im Leistungsschein (Anlage 1). Ergänzend gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der bequ GmbH (**AGB**) in der Fassung vom 25. Oktober 2026, die der Kunde unter bequ.solutions/agb abrufen, speichern und drucken kann; auf Wunsch schickt bequ sie als PDF. Bei Widerspruch geht dieser Vertrag vor. **§ 10 Abs. 1 bis 3 der AGB gelten für das Plugin nicht.**

(3) Der Vertrag wird nur mit Unternehmern im Sinne von § 14 BGB geschlossen. Der Kunde versichert, ihn für seine gewerbliche oder selbständige berufliche Tätigkeit zu schließen.

(4) Für die Einrichtung gilt Werkvertragsrecht, für die Überlassung des Plugins Mietrecht und für die Hilfe Dienstvertragsrecht. § 19 der AGB gilt nur für die Hilfe.

(5) Bestellt der Kunde über die Website bequ.solutions, gibt er mit dem Zahlknopf auf der Bezahlseite des Zahlungsdienstes Stripe ein Angebot auf Abschluss dieses Vertrags mit den dort gewählten Plätzen ab. Auf der Bezahlseite gibt er seinen Firmennamen an und bestätigt, dass er als Unternehmer bestellt (Abs. 3); die Seite bequ.solutions/video, von der aus er bestellt, weist auf diesen Vertrag und die AGB hin. bequ nimmt das Angebot mit der E-Mail an, die Kennung, Lizenzschlüssel und Leistungsschein enthält, spätestens mit der Freischaltung der Lizenz; einer Unterschrift bedarf es nicht. Diese E-Mail nennt die Adresse, unter der der Kunde diesen Vertrag abrufen, speichern und drucken kann. An die Stelle der Auftragsbestätigung nach § 3 der AGB tritt diese E-Mail; § 3 Abs. 3 Nr. 6 und 7, Abs. 5 Satz 1 und Abs. 7 Satz 2 der AGB gelten nicht.

§ 2 Einrichtung

(1) Eine Einrichtung durch bequ schuldet bequ nur, wenn im Leistungsschein ein Startpaket vereinbart ist. Dafür gilt § 15 Abs. 1 bis 5 und 7 der AGB; der Umfang steht im Leistungsschein. Ohne Startpaket richtet der Kunde das Plugin mit dem mitgelieferten Einrichtungsprogramm selbst ein.

(2) Konten der KI-Programme, Schnittprogramme und weiteren Dienste schließt der Kunde selbst ab und bezahlt sie beim Anbieter (§ 15 Abs. 2 der AGB).

(3) Richtet bequ ein, arbeitet bequ mit der Fassung und den Plätzen des Kunden.

§ 3 Nutzungsrecht

(1) bequ räumt dem Kunden für die Laufzeit dieses Vertrags das **einfache, nicht übertragbare und nicht unterlizenzierbare Recht** ein, das Plugin im eigenen Betrieb auf der im Leistungsschein genannten oder nach Abs. 1a geänderten Zahl von Plätzen zu nutzen. Ein Platz ist eine bestimmte Person, die das Plugin auf bis zu drei Rechnern nutzen darf, die sie selbst für ihre Arbeit beim Kunden verwendet; mehrere Personen teilen sich keinen Platz. Bis zu drei Rechner meldet die Person ohne Tausch an; wird der Platz übertragen, meldet die neue Person ihre Rechner an, und die Rechner der bisherigen Person scheiden aus. Das Plugin prüft das Nutzungsrecht, die Zahl der Plätze und die Rechner je Platz über eine Lizenz (§ 4 Abs. 1). Je Platz kann der Kunde höchstens einmal in 30 Tagen einen Rechner gegen einen anderen tauschen oder den Platz auf eine andere Person übertragen; damit endet die Nutzung auf dem bisherigen Rechner oder durch die bisherige Person, und die bisherige Lizenzdatei erlischt technisch spätestens nach drei Tagen. Fällt ein Rechner aus, wird er ersetzt oder verlässt eine Person den Betrieb, tauscht oder überträgt bequ auf Mitteilung in Textform auch früher, in der Regel binnen eines Werktags. Das Recht beginnt mit der Freischaltung der Lizenz.

(1a) Weitere Plätze bucht der Kunde selbst über die Seite „Plätze ändern“ von bequ, deren Adresse er mit der Bestellung erhält, oder in Textform. Mehr Plätze gelten sofort; für den laufenden Abomonat berechnet bequ sie tageweise anteilig, danach mit dem Betrag für weitere Plätze nach dem Leistungsschein. In der Testzeit gebuchte Plätze berechnet bequ ab Beginn der Abomonate. Weniger Plätze gelten ab dem nächsten Abomonat; mindestens ein Platz bleibt. Auf derselben Seite kann der Kunde eine Person von ihrem Platz freigeben, damit eine andere Person ihn nutzt, höchstens einmal in 30 Tagen je Platz. Die Laufzeit nach § 7 bleibt unberührt. bequ bestätigt jede Änderung in Textform.

(2) Eigener Betrieb ist nur der Kunde als Vertragspartner. Mit ihm verbundene Unternehmen (§ 15 AktG), seine Kunden, freie Mitarbeiter, externe Dienstleister und andere Unternehmen sind Dritte. Nutzen dürfen das Plugin die Beschäftigten des Kunden (auch Organmitglieder, Auszubildende, Werkstudenten und Leiharbeitnehmer), jede auf einem eigenen Platz, für Videos des Kunden und für Videos, die der Kunde als eigene Leistung für seine Kunden herstellt. Die Nutzung durch Dritte bedarf der vorherigen Zustimmung von bequ in Textform. Für freie Mitarbeiter, die nur für den Kunden an dessen Videos arbeiten, erteilt bequ die Zustimmung, wenn sie sich vorher in Textform gegenüber dem Kunden zu den Pflichten nach § 3 und § 7 Abs. 3 verpflichten. Arbeitet ein Dritter mit Zustimmung, belegt er einen Platz des Kunden; der Kunde steht für ihn ein wie für eigene Beschäftigte.

(3) **Der Kunde darf das Plugin, einschließlich der Skills, Werkzeuge und Dateien nach § 1 Abs. 1 Satz 3, nicht kopieren, vervielfältigen, weitergeben, verkaufen, vermieten, verleihen, veröffentlichen, Dritten zugänglich machen oder Code, Texte, Regeln oder Bausteine des Plugins nachbilden, auch nicht in Teilen, in bearbeiteter Form oder mit Hilfe eines KI-Programms, soweit dieser Vertrag es nicht erlaubt oder bequ nicht vorher in Textform zugestimmt hat.** Eigene Inhalte des Kunden nach § 4 Abs. 1 bleiben davon unberührt. Er darf es nicht verwenden, um ein gleichartiges Produkt herzustellen oder anzubieten. Das Plugin enthält Geschäftsgeheimnisse von bequ (§ 2 Nr. 1 GeschGehG), vor allem Werkzeuge, Regeln, Regelblätter und Anleitungen. Der Kunde macht sie nur den Beschäftigten zugänglich, die das Plugin nutzen, gibt sie KI-Programmen nur im Rahmen der vorgesehenen Nutzung und legt sie nicht in Ordnern oder Speichern ab, auf die Dritte zugreifen können. Diese Geheimhaltungspflicht gilt über das Vertragsende hinaus; sie gilt nicht für Bestandteile, die allgemein bekannt sind oder unter freien Lizenzen stehen.

(3a) **Der Kunde stellt das Plugin, seine Plätze, seinen Lizenzschlüssel und die mit dem Plugin erstellten Skills, Formate und Vorlagen Dritten nicht zur Verfügung, auch nicht als Dienst, Zugang, Fernzugriff, Paket oder zusammen mit eigenen Leistungen, gleich ob gegen Entgelt oder unentgeltlich. Er teilt Plätze nicht mit anderen Unternehmen und berechnet sie nicht weiter.** Erlaubt bleibt, für seine Kunden

Videos als eigene Leistung herzustellen, ihnen die fertigen Videos zu übergeben und ihnen ihre Daten nach § 3 Abs. 4 Nr. 1, etwa Profil, Stil- und Markenwerte, ohne Teile des Plugins herauszugeben.

(4) Mit den Werkzeugen des Plugins darf der Kunde innerhalb des Plugins eigene Stile, Vorlagen, Formate und Skills für seine Videos und die seiner Kunden anlegen, in beliebiger Zahl und ohne Mitwirkung von bequ. Was so entsteht, besteht aus zwei Teilen: 1. Daten des Kunden: sein Profil, seine Stil- und Markenwerte, die Messwerte aus seinen Videos und Schnittprojekten, seine Korrekturen, eigene Bausteine wie Töne, Musik, Grafiken, Schriften und Logos und alles, was er oder seine Beschäftigten selbst gestaltet oder geschrieben haben. Sie stehen dem Kunden zu (§ 4 Abs. 1). Er darf sie während und nach der Laufzeit frei nutzen, auch mit anderen Programmen, und seinen Kunden herausgeben. 2. Teile des Plugins: Werkzeuge, Skripte, Regeln, Regelblätter, Anleitungen, Textvorlagen und Bausteine von bequ, auch soweit sie in einem Skill, Format oder einer Vorlage des Kunden stehen oder mit seinen Daten befüllt sind.

Die Teile des Plugins nutzt der Kunde nur zusammen mit dem Plugin und nur während der Laufzeit. Er verwendet sie, auch in Teilen, in Abschriften, Übersetzungen oder in Umformulierungen durch ein KI-Programm, nicht für Skills, Plugins oder Anweisungen an KI-Programme außerhalb des Plugins und lässt das auch nicht durch Dritte tun. Frei bleiben die allgemeinen Kenntnisse und Erfahrungen, die Beschäftigte bei der Arbeit mit dem Plugin gewinnen. Einstellungen, die das Plugin vorsieht, darf er ändern. Eine Sicherungskopie ist erlaubt. Die Rechte nach §§ 69d, 69e UrhG bleiben unberührt.

(5) bequ versieht das Plugin mit der Kennung des Kunden nach dem Leistungsschein. Der Kunde entfernt oder verändert die Kennung und die Herkunftshinweise im Plugin nicht. Herkunftshinweis ist auch der Herkunftsvermerk, den Skills, Anleitungen und Werkzeuge nach § 1 Abs. 1 Satz 3 tragen (bequ GmbH, Fassung, Lizenzkennung und Kennung des Kunden). Fertige Videos darf er frei bearbeiten und veröffentlichen.

(6) Der Kunde umgeht die Schutzvorkehrungen des Plugins nicht, insbesondere nicht die Lizenzprüfung, die Bindung gebauter Skills an das Plugin, die Kennung und die Prüfsummen. Er bearbeitet, übersetzt oder dekompiliert das Plugin nicht und entwickelt es nicht zurück; ausgenommen sind die Einstellungen und Stilvorgaben nach Abs. 4 und § 4 Abs. 1 sowie alles, was das Gesetz zwingend erlaubt (§§ 69d, 69e UrhG).

(7) Erhält ein Dritter durch den Kunden Zugriff auf das Plugin, teilt der Kunde dies bequ unverzüglich mit. Auf Verlangen nennt er bequ einmal im Jahr in Textform die Plätze (Personen) und die Rechner, auf denen das Plugin installiert ist.

(8) bequ darf während der Laufzeit und bis zwölf Monate nach ihrem Ende prüfen, ob der Kunde das Plugin vertragsgemäß nutzt. Dazu dienen zuerst die Auskunft nach Abs. 7 und die Lizenzprüfung (§ 4 Abs. 1). Bestehen konkrete Anhaltspunkte für einen Verstoß, kann bequ nach Ankündigung in Textform mit einer Frist von mindestens 14 Tagen eine Prüfung vor Ort oder per Fernzugriff während der üblichen Geschäftszeiten verlangen, auch durch einen zur Verschwiegenheit verpflichteten Sachverständigen. Die Prüfung stört den Betrieb des Kunden nicht mehr als nötig und erstreckt sich nicht auf Videos, Rohmaterial und andere Inhalte des Kunden. Die Kosten trägt bequ; ergibt die Prüfung einen Verstoß nach § 8, trägt der Kunde die angemessenen Kosten der Prüfung.

§ 4 Videos und Inhalte des Kunden

(1) Videos, Rohmaterial, Texte und Stilvorgaben des Kunden stehen dem Kunden zu. bequ erhält daran keine Rechte. Das Plugin sendet keine Videos, kein Rohmaterial und keine anderen Inhalte an bequ. Zur Lizenzprüfung übermittelt es höchstens einmal am Tag, bei abgelaufener oder ungültiger Lizenzdatei bei jedem Start, die Kennung des Kunden, den Lizenzschlüssel, einen Fingerabdruck des Rechners (ein gekürzter Prüfwert aus Gerätenummer und Benutzerkonto; Gerätenummer und Kennung des Benutzerkontos selbst verlassen den Rechner nicht), einen Prüfwert des Namens der Person, die den Platz nutzt (der Rechner bildet

ihn aus dem vollen Namen ihres Benutzerkontos, sonst aus dessen Kurznamen; der Name selbst verlässt den Rechner nicht; die Person lässt sich im Plugin ändern), und die Fassung an bequ; dabei erhält bequ die Netzadresse. bequ speichert je Platz und Rechner den ersten und letzten Kontakt, Wechsel von Rechnern und Personen, jede Anfrage mit Zeit und Ergebnis und die Netzadressen, um eine Weitergabe der Lizenz zu erkennen, löscht Netzadressen nach 30 Tagen und die übrigen Angaben sechs Monate nach Vertragsende. Einzelheiten stehen in der Datenschutzinformation zur Lizenzprüfung (Anlage 2); der Kunde gibt sie den Personen, die einen Platz nutzen. Ohne gültige Lizenz schneidet, baut und stellt das Plugin keine neuen Videos fertig; fertige Videos bleiben nutzbar. Rohmaterial liest das Plugin nur an den Orten, die der Kunde bei der Einrichtung oder im Auftrag nennt; dort verändert, verschiebt und kopiert es nichts. Die Bibliothek legt es im Programmordner des Plugins auf dem Rechner des Kunden ab, Entwürfe und fertige Videos in dem Ordner, in dem der Kunde gerade arbeitet.

(2) Grafiken, die das Plugin mitliefert, darf der Kunde in seinen Videos verwenden. Töne und Musik liefert das Plugin nicht mit; für das kostenlose Soundpaket auf bequ.solutions gelten die Bedingungen in dessen LIESMICH. Für mitgelieferte Inhalte Dritter gelten deren Lizenzen, die das Plugin zu jeder Datei nennt. Für Töne, Musik, Grafiken, Videos und anderes Material, das der Kunde an den von ihm genannten Orten bereitstellt oder als Link oder Datei zum Ausschneiden nennt (etwa Clips aus einem fremden Video), ist der Kunde für die Rechte verantwortlich, auch für das Herunterladen nach den Bedingungen der jeweiligen Plattform; das Plugin vermerkt dazu nur die Herkunft. Verletzt der Kunde dabei Rechte Dritter und hat er das zu vertreten, stellt er bequ von den Ansprüchen Dritter frei, die daraus entstehen, einschließlich angemessener Kosten der Rechtsverteidigung. Für Bestandteile Dritter, auch Programme, Modelle, Schriften und Bibliotheken unter freien Lizenzen, gelten deren Lizenzen vorrangig; das Plugin nennt sie in seiner Ausstattungsliste und in DRITTANBIETER.txt.

(3) **Videos, die während der Laufzeit fertiggestellt wurden, darf der Kunde auch nach Vertragsende zeitlich unbeschränkt nutzen**, samt der darin verwendeten Töne, Musik und Grafiken; für Inhalte Dritter, soweit deren Lizenz es erlaubt.

(4) Das Plugin gibt die Daten des Kunden nach § 3 Abs. 4 Nr. 1 auf Befehl jederzeit in lesbarer, gängiger Form aus (JSON und Klartext), ohne Teile des Plugins. Die Dateien bleiben auch ohne Plugin lesbar. Auf Verlangen hilft bequ dem Kunden bis drei Monate nach Vertragsende bei der Ausgabe.

(5) Das Plugin schreibt in die Metadaten jedes fertigen Videos ein Herkunftssiegel mit dem Hinweis „Geschnitten mit bequ Video“, der Fassung, der Lizenzkennung (16 Zeichen, aus denen nur bequ den Kunden ermitteln kann) und einem Kürzel des verwendeten Skills (ein Prüfwert, ohne Namen des Kunden oder seiner Kunden), dazu die Musikquelle und, wo die KI Inhalte erzeugt oder verändert hat, einen KI-Vermerk. bequ nutzt die Lizenzkennung nur, um eine unerlaubte Weitergabe des Plugins zu erkennen. Der Kunde darf das Siegel entfernen. Entfernt er einen KI-Vermerk, nimmt er eine gesetzlich verlangte Kennzeichnung auf andere Weise vor (§ 15 Abs. 5 der AGB).

§ 5 Updates, Hilfe und Mängel

(1) Während der Laufzeit erhält der Kunde die Updates, die bequ für das Plugin herausgibt, und Hilfe per E-Mail im Umfang des Leistungsscheins.

(2) Ändern die Anbieter der unterstützten Programme ihre Programme, Schnittstellen oder Bedingungen, passt bequ das Plugin abweichend von § 15 Abs. 6 Satz 3 der AGB ohne gesonderte Vergütung in angemessener Frist an, soweit dies mit zumutbarem Aufwand möglich ist. Ist eine Anpassung dauerhaft nicht möglich, kann jede Seite den Vertrag außerordentlich kündigen; im Voraus gezahlte Monatsbeträge für die Zeit danach erstattet bequ.

(3) KI-Programme erzeugen Entwürfe. Es gelten § 15 Abs. 4 und 5 der AGB. Einzelne fehlerhafte Ergebnisse der KI sind kein Mangel, wenn das Plugin wie vereinbart arbeitet.

(4) Die verschuldensunabhängige Haftung für Mängel, die bei Vertragsschluss vorhanden sind (§ 536a Abs. 1 BGB), ist ausgeschlossen. Im Übrigen gilt § 13 der AGB.

(5) Erreicht das Plugin die Lizenzstelle aus Gründen nicht, die der Kunde nicht zu vertreten hat, stellt bequ auf Anfrage unverzüglich eine Lizenzdatei aus, jeweils für bis zu drei Tage und bis zur Behebung erneuert.

§ 6 Vergütung

(1) Der Kunde zahlt für das Abo die Monatsbeträge nach dem Leistungsschein und, wenn vereinbart, für das Startpaket den Festpreis, jeweils zuzüglich der gesetzlichen Umsatzsteuer. Der Festpreis vergütet allein die Einrichtung. Das Nutzungsrecht ist mit den Monatsbeträgen abgegolten und endet mit dem Vertrag.

(2) bequ zieht den Monatsbetrag zu Beginn jedes Abomonats über den Zahlungsdienst Stripe ein, per Lastschrift, Karte oder einer anderen Zahlungsart, die Stripe auf der Bezahlseite anbietet. Den Festpreis des Startpakets zieht bequ bei Vertragsschluss ein, den anteiligen Betrag für zusätzliche Plätze (§ 3 Abs. 1a) mit der nächsten Rechnung. Die Rechnung kommt mit dem Einzug. Im Übrigen gilt § 8 der AGB; § 8 Abs. 3 und 8 der AGB gelten nicht.

§ 7 Laufzeit und Ende

(1) Das Abo beginnt mit einer **Testzeit von 14 Tagen** ab Freischaltung der Lizenz (Beginn des Abos beim Zahlungsdienst). Kündigt der Kunde in der Testzeit in Textform, endet der Vertrag mit ihr, ohne dass Monatsbeträge anfallen; ein vereinbartes Startpaket bleibt zu bezahlen. Sonst beginnen mit dem Ende der Testzeit die Abomonate. **Die Testzeit gilt einmal je Kunde; hatte der Kunde schon eine, beginnen die Abomonate sofort mit der Freischaltung der Lizenz, und Satz 2 gilt nicht.** Derselbe Kunde ist dasselbe Unternehmen, auch unter einer anderen E-Mail-Adresse, mit einem anderen Zahlungsmittel oder einer anderen Umsatzsteuer-Identifikationsnummer. Wird bei der Bestellung eine E-Mail-Adresse, ein Zahlungsmittel oder eine Umsatzsteuer-Identifikationsnummer angegeben, die schon für eine Testzeit verwendet wurde, erkennt die Lizenzstelle das automatisch und geht von derselben Testzeit aus; bequ teilt dies dem Kunden mit der E-Mail nach § 1 Abs. 5 mit. Stellt bequ eine frühere Testzeit erst nach der Freischaltung fest, beginnen die Abomonate abweichend von Satz 4 mit dieser Feststellung (§ 6 Abs. 2), und bequ teilt dies dem Kunden in Textform mit; eine vorher nach Satz 2 erklärte Kündigung bleibt wirksam. **Beginnen die Abomonate nach Satz 4 oder Satz 7 ohne Testzeit, kann der Kunde binnen 14 Tagen nach der Mitteilung kostenlos vom Vertrag zurücktreten. Dazu genügen ein Klick auf der Seite, deren Adresse bequ mit der Mitteilung nennt, oder eine Erklärung in Textform, jeweils mit einem Satz zur Begründung.** Der Rücktritt hängt nicht davon ab, dass bequ die Begründung teilt. bequ erstattet dann alle für das Abo gezahlten Beträge; das Nutzungsrecht endet mit dem Rücktritt, und Abs. 3 gilt. Auf Verlangen prüft bequ einen Treffer persönlich; weist der Kunde nach, dass ein anderes Unternehmen die frühere Testzeit hatte, stellt bequ ihn so, als hätte er die Testzeit gehabt. Für diese Prüfung speichert bequ E-Mail-Adresse, Zahlungsmittel, Umsatzsteuer-Identifikationsnummer und Kundennummer beim Zahlungsdienst jeder Testzeit nur als Prüfwert mit geheimem Schlüssel (HMAC), nicht im Klartext, zusammen mit der Kennung des Kunden, der Kaufnummer und der Abo-Kennung beim Zahlungsdienst, bis drei Jahre nach Vertragsende (Anlage 2). Der Vertrag läuft **mindestens zwölf Abomonate**, danach auf unbestimmte Zeit. Jede Seite kann ihn mit einer Frist von einem Monat zum Ende eines Abomonats in Textform kündigen, erstmals zum Ende des zwölften Abomonats. Der Kunde kann in der Testzeit und danach auch über die Kündigungsseite von bequ kündigen, deren Adresse er mit der Bestellung erhält; es gelten dieselben Fristen. bequ bestätigt jede Kündigung des Kunden in Textform. § 19 Abs. 5 der AGB gilt nicht.

(2) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund für bequ ist insbesondere ein Verstoß nach § 8 oder ein Zahlungsverzug mit zwei Monatsbeträgen. Schlägt ein Einzug fehl, weist bequ den Kunden unverzüglich in Textform darauf hin. Zahlt der Kunde nicht binnen sieben Tagen nach dem Fehlschlag, sperrt bequ die Lizenz; bis zur Zahlung ruht das Nutzungsrecht, die Pflicht zur Zahlung bleibt.

(3) **Mit dem Ende des Vertrags endet das Nutzungsrecht.** Der Kunde löscht binnen 14 Tagen auf allen Rechnern und Speichern das Plugin, die Skills, Werkzeuge und Dateien nach § 1 Abs. 1 Satz 3, das Installationspaket und alle Kopien davon und bestätigt die Löschung in Textform. Abweichend von Satz 2 behält der Kunde seine Daten nach § 3 Abs. 4 Nr. 1 und nutzt sie ohne Einschränkung weiter. Projektdateien fertiger Videos samt der darin verwendeten Grafiken von bequ darf er behalten und nur für diese Videos nutzen. Lässt sich das Plugin aus einer Sicherung nicht einzeln löschen, nutzt der Kunde es daraus nicht mehr und löscht es, sobald die Sicherung überschrieben wird.

§ 8 Vertragsstrafe

Verstößt der Kunde schuldhaft gegen § 3 Abs. 2, Abs. 3, Abs. 3a, Abs. 4 (Teile des Plugins), Abs. 5 Satz 2 oder Abs. 6, nutzt er das Plugin auf mehr Plätzen oder Rechnern als nach § 3 Abs. 1 vereinbart, teilen mehrere Personen einen Platz oder nutzt er das Plugin nach Vertragsende weiter, zahlt er für jeden Verstoß eine Vertragsstrafe, deren Höhe bequ nach billigem Ermessen bestimmt, insbesondere nach Art, Umfang und Dauer des Verstoßes, der Zahl der betroffenen Plätze oder Empfänger, dem Grad des Verschuldens und dem Monatsbetrag, und die im Streitfall vom zuständigen Gericht überprüft werden kann. **Die Vertragsstrafe beträgt höchstens das Zwölffache des Monatsbetrags für den ersten Platz nach dem Leistungsschein je betroffenem Platz.** Betroffen ist jeder Platz, der vertragswidrig genutzt, geteilt oder überlassen wird; jeder Dritte, der das Plugin oder Teile davon vertragswidrig erhält oder nutzt, zählt als ein betroffener Platz. Mehrere Verstöße aus einer einheitlichen Handlung gelten als ein Verstoß. Die Vertragsstrafe wird auf einen Schadensersatz angerechnet; einen weitergehenden Schaden kann bequ geltend machen. Weitere Ansprüche, insbesondere auf Unterlassung, bleiben unberührt.

§ 9 Datenschutz und Schlussbestimmungen

(1) Bevor bequ bei Einrichtung oder Hilfe auf personenbezogene Daten des Kunden zugreifen kann, schließen die Parteien einen Vertrag zur Auftragsverarbeitung nach Art. 28 DSGVO (§ 21 Abs. 1 der AGB).

(2) Für Vertraulichkeit gilt § 21, im Übrigen § 22 der AGB.

Anlage 1: Leistungsschein

PUNKT	VEREINBARUNG
Zahl der Plätze (je Platz eine Person mit bis zu drei Rechnern)	[RECHNER]
KI-Programm und Schnittprogramm	[KI-PROGRAMM], [SCHNITTPROGRAMM]
Startpaket (Einrichtung durch bequ)	[EINRICHTUNG]
Festpreis des Startpakets	[FESTPREIS] € netto, [ZAHLUNG]
Abo	[MONATSBETRAG] € netto im Abomonat für den ersten Platz, [WEITERE RECHNER] € netto für jeden weiteren Platz; Testzeit 14 Tage (einmal je Kunde, § 7 Abs. 1), danach Mindestlaufzeit zwölf Abomonate. Plätze ändert der Kunde über die Seite „Plätze ändern“ oder in Textform: mehr Plätze sofort und anteilig, weniger ab dem nächsten Abomonat (§ 3 Abs. 1a).
Im Abo enthalten	Nutzungsrecht nach § 3, Updates, Hilfe per E-Mail: [HILFE]
Eigene Stile, Formate, Vorlagen und Skills	legt der Kunde mit dem Plugin selbst an, in beliebiger Zahl (§ 3 Abs. 4); bequ richtet sie nur im Rahmen eines Startpakets ein
Kennung im Plugin	[KENNUNG]
Geplante Einrichtung	[TERMIN]

Anlage 2: Datenschutzinformation zur Lizenzprüfung

Diese Information gibt der Kunde allen Personen, die einen Platz nutzen (Art. 13 DSGVO).

Verantwortlich: bequ GmbH, Pestalozzistraße 25, 22305 Hamburg, leonard@bequ.solutions.

Was verarbeitet wird: Kennung des Kunden, Lizenzschlüssel (nur als Prüfwert gespeichert), ein Fingerabdruck des Rechners (gekürzter Prüfwert aus Gerätenummer und Benutzerkonto; Gerätenummer und Kennung des Benutzerkontos selbst verlassen den Rechner nicht), ein Prüfwert des Namens der Person, die den Platz nutzt (der Rechner bildet ihn aus dem vollen Namen ihres Benutzerkontos, sonst aus dessen Kurznamen; der Name selbst verlässt den Rechner nicht; die Person lässt sich im Plugin ändern), die Fassung des Plugins, die Netzadresse der Anfrage, erster und letzter Kontakt je Platz und Rechner, Wechsel von Rechnern und Personen und jede Anfrage mit Zeit und Ergebnis. Videos, Rohmaterial und andere Inhalte erhält bequ nicht.

Herkunftssiegel: Fertige Videos tragen in ihren Metadaten ein Herkunftssiegel mit der Lizenzkennung (§ 4 Abs. 5). Ist der Kunde eine natürliche Person, kann bequ ihn darüber erkennen. bequ speichert dafür nichts zusätzlich; der Kunde kann das Siegel entfernen.

Wozu und auf welcher Grundlage: um das vertraglich vereinbarte Nutzungsrecht zu prüfen und die Zahl der Plätze und der Rechner je Platz einzuhalten (Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO gegenüber dem Kunden) und um eine unerlaubte Weitergabe der Lizenz oder des Plugins zu erkennen, auch über das Herkunftssiegel (berechtigtes Interesse nach Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO, gegenüber Beschäftigten des Kunden und, beim Siegel, gegenüber dem Kunden).

Empfänger: Hostinger International Ltd. (Larnaca, Zypern) betreibt die Lizenzstelle und den E-Mail-Versand von bequ als Auftragsverarbeiter (Art. 28 DSGVO). Meldungen an bequ über Käufe, Kündigungen, Plätze und Störungen, mit Firma und E-Mail-Adresse des Kunden, gehen an ein Postfach von bequ bei Google Ireland Limited (Google Workspace), ebenfalls im Auftrag. Unterauftragsverarbeiter von Hostinger und Google können Daten auch in den USA verarbeiten; Grundlage ist der Datenschutzrahmen EU-USA (Art. 45 DSGVO) oder Standardvertragsklauseln der EU-Kommission (Art. 46 Abs. 2 lit. c DSGVO). Zahlungen wickelt Stripe Payments Europe Ltd. (Dublin, Irland) ab, teils als eigener Verantwortlicher nach der Datenschutzerklärung von Stripe; Stripe kann Daten an Stripe, Inc. in den USA übermitteln (Datenschutzrahmen EU-USA).

Speicherdauer: Netzadressen 30 Tage, die übrigen Angaben zur Lizenzprüfung bis sechs Monate nach Vertragsende. Die Begründung eines Rücktritts nach § 7 Abs. 1 bewahrt bequ bis sechs Monate nach Vertragsende auf. Die Prüfwerte der Testzeit bleiben zusammen mit Kennung, Kaufnummer und Abo-Kennung beim Zahlungsdienst bis drei Jahre nach Vertragsende gespeichert und werden dann gelöscht. Rechnungen bewahrt bequ nach § 147 AO und § 257 HGB auf.

Testzeit einmal je Kunde (§ 7 Abs. 1): Bei der Bestellung bildet die Lizenzstelle aus der E-Mail-Adresse (vereinheitlicht geschrieben), der Umsatzsteuer-Identifikationsnummer, dem Fingerabdruck des Zahlungsmittels bei Stripe (bei PayPal oder Link der E-Mail-Adresse des Zahlungsmittels) und der Kundennummer bei Stripe Prüfwerte mit einem geheimen Schlüssel (HMAC) und speichert nur diese, nicht die Angaben im Klartext. Zweck ist, eine zweite Testzeit desselben Kunden zu erkennen (berechtigtes Interesse nach Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO, Schutz vor Missbrauch). Die Prüfwerte löscht bequ drei Jahre nach Vertragsende; solange der Vertrag läuft, verlängert sich die Frist. Die drei Jahre entsprechen der regelmäßigen Verjährung (§ 195 BGB), in der bequ Ansprüche aus einer erneut genutzten Testzeit verfolgen kann. Stimmt ein Prüfwert mit dem einer früheren Testzeit überein, entscheidet die Lizenzstelle bei der Bestellung automatisch, dass keine Testzeit besteht, weil die Bestellung sofort freigeschaltet wird und dabei feststehen muss, ob eine Testzeit läuft (Art. 22 Abs. 2 lit. a DSGVO). Der Kunde kann dann binnen 14 Tagen kostenlos zurücktreten (§ 7

Abs. 1) und verlangen, dass bequ den Fall persönlich prüft; dabei kann er seinen Standpunkt darlegen und die Entscheidung anfechten (Art. 22 Abs. 3 DSGVO). Stellt bequ eine frühere Testzeit erst später fest, prüft bequ das persönlich.

Rechte: Auskunft, Berichtigung, Löschung, Einschränkung, Widerspruch gegen Verarbeitungen nach Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO, Beschwerde bei einer Aufsichtsbehörde, etwa dem Hamburgischen Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit.
