

Conditions générales de vente Gamesload International Boutique de téléchargement de logiciels de jeux



1 Parties contractantes

- 1.1 Les parties contractantes sont Deutsche Telekom AG (appelée ci-après Deutsche Telekom), Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn (inscrite au R.C.B 6794 du tribunal d'instance de Bonn) et le client.
- 1.2 Seuls des consommateurs sont admis comme clients. Un consommateur est toute personne physique qui conclut un contrat dans un but ne pouvant être attribué ni à son activité commerciale ni à son activité professionnelle indépendante.
- 1.3 Les prestations Gamesload ne s'adressent pas aux clients résidant en Allemagne. Les téléchargements par des utilisateurs résidant en Allemagne seront empêchés par des moyens techniques, ils sont illicites.
- 1.4 En dépit d'éventuelles conditions contractuelles contraires intégrées directement dans un logiciel de jeux par son fabricant ou par d'autres tiers, Deutsche Telekom devient l'unique cocontractant du client pour l'achat de ce jeu.

2 Objet du contrat

L'objet du contrat découle des présentes Conditions générales de vente. Celles-ci réglementent l'achat et l'utilisation de logiciels de jeux.

3 Enregistrement

- 3.1 A l'issue de l'enregistrement, le client obtient un compte utilisateur Gamesload personnel à durée indéterminée.
- 3.2 Celui-ci lui donne le droit d'utiliser et de gérer les prestations de Gamesload. Pour l'achat des différentes prestations Gamesload, il est nécessaire de conclure des contrats supplémentaires.
- 3.3 Le client peut résilier à tout moment son compte utilisateur en envoyant un e-mail à support@gamesload.fr pour charger le service d'assistance de supprimer son compte.
- 3.4 Deutsche Telekom peut résilier à tout moment, par écrit ou par e-mail, le compte utilisateur.
- 3.5 Le client ne peut céder son compte utilisateur Gamesload à un tiers qu'après avoir reçu par écrit et au préalable l'accord de Deutsche Telekom.

4 Compte utilisateur Gamesload

- 4.1 A l'issue de l'enregistrement, le client obtient un compte utilisateur Gamesload personnel à durée indéterminée.
- 4.2 Celui-ci lui donne le droit d'utiliser et de gérer les prestations de Gamesload. Pour l'achat des différentes prestations Gamesload, il est nécessaire de conclure des contrats supplémentaires.
- 4.3 Le client peut résilier à tout moment son compte utilisateur en envoyant un e-mail à support@gamesload.fr pour charger le service d'assistance de supprimer son compte.
- 4.4 Deutsche Telekom peut résilier à tout moment, par écrit ou par e-mail, le compte utilisateur.
- 4.5 Le client ne peut céder son compte utilisateur Gamesload à un tiers qu'après avoir reçu par écrit et au préalable l'accord de Deutsche Telekom.

5 Conclusion du contrat

Sous réserve d'une réglementation séparée, la conclusion du contrat portant sur l'achat des différentes prestations Gamesload prend effet lors de la réception de la confirmation, au plus tard lors de la mise à disposition de la prestation par Deutsche Telekom.

6 Offre de services de Deutsche Telekom

Dans le cadre de ses capacités techniques et opérationnelles, Deutsche Telekom fournit les prestations suivantes :

- 6.1 Logiciels de jeux
Deutsche Telekom met à la disposition du client des logiciels de jeux à télécharger.
- 6.2 Droit d'utilisation
 - a) Deutsche Telekom accorde au client un droit d'utilisation du logiciel de jeux non exclusif, illimité dans le temps et l'espace et ne pouvant pas être cédé en sous-licence.
 - b) Le client est autorisé à copier le logiciel de jeux pour l'installer sur le disque dur (ou sur une autre mémoire de masse) de l'ordinateur utilisé, en le téléchargeant du site Internet de Deutsche Telekom, et pour charger le programme dans la mémoire de travail. En outre, le client est en droit de faire une copie à des fins de sauvegarde.
 - c) L'exploitation commerciale des logiciels de jeux est exclue,

notamment la copie (sortant du cadre de la copie de sauvegarde), la distribution et la vente.

- d) A l'exception des logiciels de jeux d'Electronic Arts GmbH signalés séparément, la revente à un tiers est autorisée dans la mesure où le client supprime chez lui le logiciel de jeux, y compris d'éventuelles copies de sauvegarde.
 - e) Le client n'a pas le droit d'utiliser le logiciel de jeux sur plusieurs ordinateurs en même temps. S'il souhaite utiliser le logiciel de jeux sur un autre ordinateur, il doit, avant de l'installer sur celui-ci, le supprimer d'abord sur le premier ordinateur.
- 6.3 Activation du produit
- a) Pour certains logiciels de jeux, une activation du produit est nécessaire via Deutsche Telekom avant sa première utilisation. Les logiciels de jeux pour lesquels ceci est nécessaire sont indiqués en ligne à côté du logiciel de jeux correspondant. L'activation du produit est une mesure technique ayant pour but d'empêcher une utilisation du logiciel de jeux non-conforme aux Conditions générales de vente ou à d'autres dispositions juridiques.
 - b) Dans le cadre de l'achat et de l'activation du produit, le client doit indiquer les informations suivantes (données d'activation) :
 - o Nom, prénom, adresse
 - o Adresse e-mail
 - o Données requises pour le règlement
 - le numéro de carte de crédit si le paiement se fait sous cette forme ou
 - les données de connexion à Paypal et Click&Buy si le paiement est effectué via ces systèmes.
 - c) Les données d'activation citées au point 6.3 b) sont transmises en ligne à Deutsche Telekom. Après leur transmission, un code d'activation est envoyé au client par Deutsche Telekom. Ceci se fait soit automatiquement via Internet, le jeu étant immédiatement activé en ligne, soit par e-mail. Dans le cas de l'activation automatique, l'utilisateur reçoit parallèlement un e-mail contenant également le code d'activation et un code de transaction pour l'achat. Tout e-mail de confirmation doit être soigneusement conservé car le code d'activation et le numéro de transaction peuvent être demandés pour d'autres activations. Les données peuvent également être consultées par le client sous la rubrique « Mon Gamesload ». Le logiciel de jeux peut alors être utilisé sur l'ordinateur sur lequel il a été installé et activé.
 - d) Si le client souhaite installer le logiciel de jeux sur un autre ordinateur, il doit procéder à une nouvelle installation et activation du produit. De même, s'il y a modification du matériel et/ou de logiciels de l'ordinateur sur lequel le client a installé le logiciel de jeux et effectué l'activation du produit, il se peut que le client doive procéder à une nouvelle activation du produit en entrant manuellement le code d'activation ou en demandant un nouveau code par e-mail au service d'assistance à l'adresse support@gamesload.fr, si le code d'activation initial n'est plus valable.
 - e) Le client et toute personne à laquelle le logiciel de jeux a été revendu conformément au point 6.2 d) peuvent effectuer de nouvelles activations du produit conf. au point 6.3, aussi souvent qu'ils le souhaitent dans une période de deux ans max. après le téléchargement du logiciel de jeux à condition qu'ils respectent les présentes Conditions générales de vente, notamment le point 6.2 c). Suivant le logiciel de jeux, il est possible d'effectuer une à trois nouvelles activations du produit par Internet en entrant le code d'activation. Ensuite, des activations supplémentaires du produit ne sont possibles que si le client a demandé par e-mail la réactivation de son code et que celui-ci a été réactivé par Deutsche Telekom. L'e-mail en vue de la réactivation du code doit contenir le code lui-même et le numéro de transaction. Le client trouvera les coordonnées nécessaires pour cela sous www.gamesload.fr/contact. Des informations supplémen-

- taires sont disponibles sur le site www.gamesload.fr, sous le point Assistance et dans la rubrique « Mon Gamesload ».
- 6.4 Modifications de programme
- a) La retranscription du code de programme octroyé dans d'autres formes de code (décompilation) ainsi que tout autre type de rétroconception (reverse engineering) des différents stades de fabrication du logiciel de jeux ne sont permis que s'ils sont effectués afin d'obtenir les informations nécessaires pour établir l'interopérabilité d'un programme informatique créé indépendamment et si ces informations ne peuvent pas être obtenues autrement.
- b) Des modifications de programme effectuées dans le but d'éliminer des erreurs ou d'étendre la gamme des fonctions ne sont pas admises.
- c) Les mentions relatives aux droits d'auteur, les signes distinctifs d'autres droits de propriété industrielle ou numéros de série et autres caractéristiques servant à identifier le logiciel de jeux ne doivent en aucun cas être supprimés ou modifiés.
- 6.5 Indications de qualité
- En indiquant les caractéristiques complètes ou autres descriptions du logiciel de jeux, même si celles-ci se réfèrent à la DIN et/ou à d'autres normes, Deutsche Telekom n'assume aucune garantie concernant la qualité des logiciels de jeux.
- 7 Devoirs et obligations du client**
- 7.1 Le client est notamment tenu de respecter les obligations suivantes :
- a) Les données d'accès personnelles (par ex. mot de passe) ne doivent pas être transmises à des tiers et doivent être gardées à l'abri de ceux-ci. Pour des questions de sécurité, il est recommandé de les modifier à intervalles réguliers. Dans la mesure où le client a des raisons de supposer que des personnes non autorisées ont eu connaissance de ses données d'accès, il doit les modifier immédiatement. Elles doivent être sauvegardées uniquement sous forme codée sur des supports de mémoire électroniques (par ex. PC, clé USB et CD-ROM).
- b) Deutsche Telekom et ses préposés doivent être dégagés de toutes les revendications de tiers reposant sur une utilisation illégale des prestations Gamesload et des services associés faite par le client ou avec son accord ou de toute prétention résultant notamment de litiges relevant du droit de la protection des données, du droit concernant le copyright ou d'autres litiges juridiques liés à l'utilisation des prestations Gamesload. Si le client identifie ou est obligé de reconnaître la menace d'une infraction de ce type, il doit en informer immédiatement Deutsche Telekom.
- 7.2 Deutsche Telekom est en droit de bloquer le compte utilisateur Gamesload en cas de graves manquements aux devoirs incombant au client et d'indices fondés importants signalant un tel manquement.
- 8 Conditions de paiement**
- 8.1 Les frais à payer pour l'utilisation des prestations Gamesload sont facturés conformément à la procédure de paiement choisie par le client.
- 8.2 Les prix sont indiqués dans l'affiche correspondante en ligne.
- 8.3 Le client est également tenu de payer les frais découlant de l'utilisation autorisée ou non des prestations Gamesload par des tiers dans la mesure où il en assume la responsabilité.
- 9 Compensation et rétention**
- Un droit de compensation ne revient au client que si ses contre-prétentions sont exécutoires et ne sont pas contestées par Deutsche Telekom. En outre, le client n'est autorisé à exercer un droit de rétention que dans la mesure où sa contre-prétention repose sur le même contrat.
- 10 Responsabilité**
- 10.1 Deutsche Telekom est responsable sans restrictions de tous les dommages causés intentionnellement ou par négligence grossière ou dus à l'absence d'une caractéristique ou propriété garantie par le contrat.
- 10.2 En cas de faute légère, la responsabilité de Deutsche Telekom est illimitée lorsqu'il est porté atteinte à la vie, au corps ou à la santé d'une personne. Si Deutsche Telekom a, par faute légère, pris du retard dans la fourniture de sa prestation, si celle-ci est devenue impossible ou si Deutsche Telekom a manqué à un devoir essentiel, la responsabilité des dommages matériels et pécuniaires en résultant est limitée au dommage prévisible propre au contrat. Un devoir essentiel est un devoir dont l'accomplissement est indispensable pour permettre l'exécution en bonne et due forme du contrat, dont la violation compromet la réalisation de l'objet du contrat et sur le respect duquel le client peut compter constamment.
- 10.3 En cas de faute légère, Deutsche Telekom assume la responsabilité de la perte de données dans les conditions et l'étendue stipulées au point 10.2 uniquement si le client a sauvegardé ses données sous une forme adéquate et à des intervalles convenables pour l'application afin de pouvoir les récupérer avec des ressources raisonnables.
- 10.4 La responsabilité pour tout autre dommage est exclue, notamment pour des pertes de données ou des dysfonctionnements de matériel causés par l'incompatibilité des composants du système informatique du client avec le matériel et logiciel nouveau ou devant être changé et pour des dérangements du système pouvant survenir en raison de configurations erronées ou de gestionnaires de périphérique obsolètes, parasites et pas entièrement supprimés. La responsabilité aux termes de la loi sur la responsabilité du fait du produit n'est pas affectée par ces dispositions.
- 11 Autres dispositions**
- 11.1 Le droit de la République Fédérale d'Allemagne s'applique en excluant la convention des Nations Unies sur la vente internationale de marchandises ainsi que les règles de conflit du droit international privé.
- 11.2 En cas de divergence entre la version allemande des Conditions générales de vente et une version dans une autre langue, la version allemande prime sur la version en français.

Allgemeine Geschäftsbedingungen Gamesload International Download-Shop für Spiele-Software.



1 Vertragspartner

- 1.1 Vertragspartner sind die Deutsche Telekom AG (im Folgenden Deutsche Telekom genannt), Friedrich-Ebert-Allee 140, 53113 Bonn (Amtsgericht Bonn HRB 6794) und der Kunde.
- 1.2 Als Kunden werden nur Verbraucher akzeptiert. Verbraucher ist jede natürliche Person, die ein Rechtsgeschäft zu einem Zweck abschließt, der weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden kann.
- 1.3 Die Gamesload Leistungen richten sich nicht an Kunden in Deutschland. Downloads durch Kunden in Deutschland werden technisch unterbunden und sind nicht zulässig.
- 1.4 Die Deutsche Telekom wird, trotz etwaiger entgegenstehender Vertragsbedingungen, die vom Hersteller einer Spiele-Software oder anderen Dritten unmittelbar in eine Spiele-Software eingebunden werden, alleiniger Vertragspartner des Kunden für den Kauf dieses Spiels.

2 Vertragsgegenstand

Der Vertragsgegenstand ergibt sich aus diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Diese regeln den Erwerb und die Nutzung von Spiele-Software.

3 Registrierung

- 3.1 Um Gamesload Leistungen nutzen zu können, ist eine Registrierung nötig. Die Registrierung ist kostenlos.
- 3.2 Nach Absenden des Registrierungsformulars erhält der Kunde eine E-Mail von Gamesload, in der er zur Bestätigung seiner Registrierung aufgefordert wird. Durch Klick auf den in der E-Mail angegebenen Link bestätigt er die Registrierung.

4 Gamesload Benutzerkonto

- 4.1 Mit Abschluss der Registrierung erhält der Kunde zeitlich unbefristet ein eigenes Gamesload Benutzerkonto.
- 4.2 Damit ist er berechtigt, Gamesload Leistungen zu nutzen und zu verwalten. Zum Erwerb der einzelnen Gamesload Leistungen sind zusätzliche Vertragsabschlüsse notwendig.
- 4.3 Der Kunde kann sein Benutzerkonto jederzeit kündigen, indem er per E-Mail an support@gamesload.de die Löschung seines Accounts beauftragt.
- 4.4 Das Benutzerkonto ist durch die Deutsche Telekom jederzeit schriftlich oder per E-Mail kündbar.
- 4.5 Der Kunde kann sein Gamesload Benutzerkonto nur nach vorheriger, schriftlicher Zustimmung der Deutschen Telekom auf einen Dritten übertragen.

5 Zustandekommen des Vertrages

Vorbehaltlich einer gesonderten Regelung kommt der Vertrag über den Erwerb der einzelnen Gamesload Leistungen mit Zugang der Auftragsbestätigung, spätestens mit Bereitstellung der Leistung durch die Deutsche Telekom zustande.

6 Leistungen der Deutschen Telekom

Die Deutsche Telekom erbringt im Rahmen der bestehenden technischen und betrieblichen Möglichkeiten folgende Leistungen:

- 6.1 Spiele-Software
Die Deutsche Telekom stellt dem Kunden Spiele-Software zum Download zur Verfügung.
- 6.2 Nutzungsrecht
 - a) Die Deutsche Telekom räumt dem Kunden ein nicht ausschließliches, nicht unterlizenzierbares, räumlich und zeitlich uneingeschränktes Nutzungsrecht an der Spiele-Software ein.
 - b) Der Kunde darf die Spiele-Software zur Installation von der Internetseite der Deutschen Telekom auf die Festplatte (oder auf einen sonstigen Massenspeicher) des eingesetzten Rechners sowie zum Laden des Programms in den Arbeitsspeicher vervielfältigen. Darüber hinaus ist der Kunde berechtigt, eine Vervielfältigung zu Sicherheitszwecken vorzunehmen.

- c) Die kommerzielle Nutzung der Spiele-Software ist ausgeschlossen, insbesondere die sonstige (über die Sicherheitskopie hinausgehende) Vervielfältigung, Verteilung und der Vertrieb.
- d) Die Weiterveräußerung an einen Dritten ist mit Ausnahme der gesondert gekennzeichneten Spiele-Software der Electronic Arts GmbH zulässig, soweit der Kunde die Spiele-Software einschließlich etwaiger Sicherungskopien bei sich löscht.
- e) Der Kunde darf die Spiele-Software nicht auf mehreren Rechnern gleichzeitig nutzen. Möchte er die Spiele-Software auf einem anderen Rechner nutzen, hat er die Spiele-Software vor Installation auf diesem Rechner zunächst vom alten Rechner zu löschen.

6.3 Produktaktivierung

- a) Für bestimmte Spiele-Software ist vor der erstmaligen Nutzung eine Produktaktivierung über die Deutsche Telekom erforderlich. Für welche Spiele-Software dies notwendig ist, ist online bei der jeweiligen Spiele-Software angegeben. Bei der Produktaktivierung handelt es sich um eine technische Maßnahme, die eine nicht den AGB entsprechende oder sonst nicht rechtskonforme Verwendung der Spiele-Software verhindern soll.
- b) Im Rahmen des Kaufs und der Produktaktivierung hat der Kunde folgende Informationen anzugeben (Aktivierungsdaten):
 - o Name, Vorname, Adresse
 - o E-Mail Adresse
 - o Die zur Zahlungsabwicklung notwendigen Daten
 - Kreditkartennummer bei Zahlung über Kreditkarte oder
 - die Paypal und Click&Buy Log-In Daten bei Zahlung über diese Systeme.
- c) Die in Ziffer 6.3 b) genannten Aktivierungsdaten werden online an die Deutsche Telekom übertragen. Nach Übertragung der Aktivierungsdaten wird ein Aktivierungscode von der Deutschen Telekom an den Kunden gesendet. Dies passiert entweder automatisch über das Internet und das Spiel wird sofort online aktiviert oder per E-Mail. Im Falle der automatischen Aktivierung erhält der Nutzer parallel eine E-Mail, die ebenfalls den Aktivierungscode sowie einen Transaktionscode für den Erwerb erhält. Jede Bestätigungs-Mail ist sorgfältig aufzubewahren, da der Aktivierungscode und die Transaktionsnummer für weitere Aktivierungen benötigt werden können. Die Daten stehen dem Kunden auch im Bereich „Mein Gamesload“ zur Einsicht zur Verfügung. Die Spiele-Software kann dann auf dem Rechner genutzt werden, auf dem die Installation und Produktaktivierung durchgeführt wurde.
- d) Möchte der Kunde die Spiele-Software auf einem anderen Rechner installieren, muss eine erneute Installation und Produktaktivierung durchgeführt werden. Auch im Fall der Änderung von Hard- und/oder Software des Rechners, auf dem der Kunde die Spiele-Software installiert und die Produktaktivierung durchgeführt hat, muss der Kunde möglicherweise die Produktaktivierung nochmals durchführen, in dem er den Aktivierungscode manuell eingibt bzw. über den Support unter der E-Mail-Adresse support@gamesload.de einen neuen Aktivierungscode anfordert, sollte der ursprünglich Aktivierungscode nicht mehr gültig sein.
- e) Der Kunde und jeder, an den die Spiele-Software entsprechend Ziffer 6.2 d) weiterveräußert wurde, kann nochmalige Produktaktivierungen im Sinne von Ziffer 6.3 bis zu zwei Jahre nach Herunterladen der Spiele-Software beliebig häufig durchführen, vorausgesetzt diese AGB, insbesondere Ziffer 6.2 c), werden nicht verletzt. Je nach Spiele-Software können zwischen ein bis drei nochmalige Produktaktivierungen per Internet durch Eingabe des Aktivierungscodes erfolgen. Anschließend sind weitere Produktaktivierungen nur möglich, wenn der Kunde per E-Mail die Reaktivierung seines Codes angefragt hat und der

- Aktivierungscode durch die Deutsche Telekom erneut frei geschaltet wurde. Die E-Mail zur Reaktivierung des Aktivierungscode muss den Code selbst sowie die Transaktionsnummer enthalten. Die notwendigen Kontaktinformationen hierzu findet der Kunde unter www.gamesload.de/kontakt. Weitere Informationen sind unter www.gamesload.de unter dem Punkt Support und im Bereich „Mein Gamesload“ verfügbar.
- 6.4 Programmänderungen
- a) Die Rückübersetzung des überlassenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen der Spiele-Software (Reverse-Engineering) sind nur erlaubt, soweit sie vorgenommen werden, um die zur Herstellung der Interoperabilität eines unabhängig geschaffenen Computerprogramms notwendigen Informationen zu erlangen und diese Informationen nicht anderweitig zu beschaffen sind.
- b) Programmänderungen zum Zwecke der Fehlerbeseitigung oder der Erweiterung des Funktionsumfangs sind unzulässig.
- c) Urhebervermerke, Kennzeichnungen sonstiger gewerblicher Schutzrechte oder Seriennummern und andere Merkmale, die einer Identifikation der Spiele-Software dienen, dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.
- 6.5 Beschaffungsangaben
- Mit der Angabe von Leistungsdaten oder sonstigen Beschreibungen der Spiele-Software, auch wenn sie auf DIN und/oder sonstigen Normen Bezug nehmen, übernimmt die Deutsche Telekom keine Garantie für die Beschaffenheit der Spiele-Software.
- 7 Pflichten und Obliegenheiten des Kunden**
- 7.1 Der Kunde hat insbesondere folgende Pflichten:
- a) Persönliche Zugangsdaten (wie Kennwort/Passwort) dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden und sind vor dem Zugriff durch Dritte geschützt aufzubewahren. Sie sollten zur Sicherheit in regelmäßigen Abständen geändert werden. Soweit Anlass zu der Vermutung besteht, dass unberechtigte Personen von den Zugangsdaten Kenntnis erlangt haben, hat der Kunde diese unverzüglich zu ändern. Auf elektronische Speichermedien (z.B. PC, USB-Stick und CD-ROM) dürfen sie nur in verschlüsselter Form gespeichert werden.
- b) Die Deutsche Telekom und ihre Erfüllungsgehilfen sind von sämtlichen Ansprüchen Dritter freizustellen, die auf einer rechtswidrigen Verwendung von Gamesload Leistungen und den hiermit verbundenen Leistungen durch den Kunden beruhen oder mit seiner Billigung erfolgen oder die sich insbesondere aus datenschutzrechtlichen, urheberrechtlichen oder sonstigen rechtlichen Streitigkeiten ergeben, die mit der Nutzung von Gamesload Leistungen verbunden sind. Erkennt der Kunde oder muss er erkennen, dass ein solcher Verstoß droht, besteht die Pflicht zur unverzüglichen Unterrichtung der Deutschen Telekom.
- 7.2 Die Deutsche Telekom ist berechtigt, bei schwerwiegenden Verstößen gegen die dem Kunden obliegenden Pflichten, sowie bei begründeten erheblichen Verdachtsmomenten für eine Pflichtverletzung das Gamesload Benutzerkonto zu sperren.
- 8 Zahlungsbedingungen**
- 8.1 Die Abrechnung der für die Inanspruchnahme der Gamesload Leistungen zu zahlenden Preise erfolgt entsprechend dem vom Kunden ausgewählten Zahlverfahren.
- 8.2 Die Preise sind in der jeweiligen Online-Anzeige angegeben.
- 8.3 Der Kunde hat auch die Preise zu zahlen, die durch befugte oder unbefugte Benutzung der Gamesload Leistungen durch Dritte entstanden sind, wenn und soweit er die Nutzung zu vertreten hat.
- 9 Aufrechnung und Zurückbehaltung**
- Ein Recht zur Aufrechnung steht dem Kunden nur zu, wenn seine Gegenansprüche rechtskräftig festgestellt oder von der Deutschen Telekom unbestritten sind. Außerdem ist er zur Ausübung eines Zurückbehaltungsrechts nur insoweit befugt, als sein Gegenanspruch auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruht.
- 10 Haftung**
- 10.1 Bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit sowie bei Fehlen einer garantierten Eigenschaft haftet die Deutsche Telekom für alle darauf zurückzuführenden Schäden unbeschränkt.
- 10.2 Bei leichter Fahrlässigkeit haftet die Deutsche Telekom im Fall der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit unbeschränkt. Wenn die Deutsche Telekom durch leichte Fahrlässigkeit mit ihrer Leistung in Verzug geraten ist, wenn ihre Leistung unmöglich geworden ist oder die Deutsche Telekom eine wesentliche Pflicht verletzt hat, ist die Haftung für darauf zurückzuführende Sach- und Vermögensschäden, auf den vertragstypischen vorhersehbaren Schaden begrenzt. Eine wesentliche Pflicht ist eine solche, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht, deren Verletzung die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertrauen darf.
- 10.3 Für den Verlust von Daten haftet die Deutsche Telekom bei leichter Fahrlässigkeit unter den Voraussetzungen und im Umfang von Ziffer 10.2 nur, soweit der Kunde seine Daten in anwendungsadäquaten Intervallen in geeigneter Form gesichert hat, damit diese mit vertretbarem Aufwand wiederhergestellt werden können.
- 10.4 Die Haftung für alle übrigen Schäden ist ausgeschlossen, insbesondere für Datenverluste oder Hardwarestörungen, die durch Inkompatibilität der auf dem PC-System des Kunden vorhandenen Komponenten mit der neuen bzw. zu ändernden Hard- und Software verursacht werden und für Systemstörungen, die durch vorhandene Fehlkonfigurationen oder ältere, störende, nicht vollständig entfernte Treiber entstehen können. Die Haftung nach den Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleibt unberührt.
- 11 Sonstige Bestimmungen**
- 11.1 Es findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts sowie der Kollisionsnormen des Internationalen Privatrechts Anwendung.
- 11.2 In dem Fall einer Abweichung zwischen der deutschen und einer anderssprachigen Fassung der AGB, geht die deutsche Fassung der anderssprachigen Fassung vor.