



Hiermit bestelle ich verbindlich:

Staffelpreise

(1-9 Stück)	_____	Nutzungslizenz(en)	à	159,20 EUR	>>>	159,20 EUR
(10-99 Stück)	_____	Nutzungslizenzen	à	143,28 EUR	>>>	143,28 EUR
(100-499 St.)	_____	Nutzungslizenzen	à	135,32 EUR	>>>	135,32 EUR
(500+ Stück)	_____	Nutzungslizenzen	à	127,36 EUR	>>>	127,36 EUR

(Alle Preise gelten pro Stück und verstehen sich zzgl. 19 % MwSt.)

Bestell- und Lieferadresse:

Firma: _____

Name: _____

Vorname: _____

E-Mail: _____

(Eine korrekte und lesbare Email-Adresse ist für den Versand des Freischaltungscode notwendig!)

Adresse: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon / Fax: _____

Rechnungsadresse (falls abweichend):

Firma/Name: _____

Adresse: _____

PLZ, Ort: _____

Ort, Datum: _____

Name: _____

Unterschrift: _____

Folgende Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) sind fester Bestandteil aller Verträge für
Adventure-based Learning™ Programme:

1. Allgemeines

Unsere Angebote sind freibleibend und unverbindlich. Ein Software-Nutzungsvertrag kommt erst durch Übermittlung des Kundenauftrages sowie der schriftlichen Bestätigung der Kenntnisnahme der Allg. Geschäftsbedingungen und durch die Zusendung eines Freischaltungscodes zustande. Wir behalten uns ausdrücklich vor, die Zusendung eines Freischaltungscodes ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

2. Nutzungsrecht

Der Käufer erwirbt ein zweimonatiges Nutzungsrecht an dem entsprechenden Adventure-based Learning® Baustein durch die Bezahlung der Rechnung. Sobald die Rechnung bezahlt ist, erhält der Besteller so viele Freischaltungscodes wie er Nutzungslizenzen erworben hat. Beim Freischalten dieser Nutzungslizenzen vergibt der User ein Passwort und kann sofort mit seinem Training beginnen. Im Nutzungsrecht-Zeitraum kann der User die Trainings mehrfach wiederholen und entsprechende Informationen aus dem Inforum herunterladen. Die Aufgaben in den interaktiven Szenarien können aufgrund der eingebauten Logik nur einmal pro erworbene Nutzungslizenz gelöst werden. Ein Kopie oder Weitergabe des Freischaltungscodes, des Passworts, der Trainingspräsentationen, der enthaltenen Informationen, der interaktiven Szenarien – dazu gehören sogenannte Bildschirmkopien (auch Screenshots genannt) und/oder des erlernten Wissens ist untersagt.

3. Copyright

Die Funktionen und Informationen des Adventure-based Learning® Bausteins unterliegen dem Copyright der Schittly Trainer-Team Ltd. Beim Freischalten der Nutzungslizenz, bestätigt der Nutzer die unter Punkt 2. genannten Nutzungsbedingungen. Er vergibt sich selbst ein frei wählbares Passwort, welches ausschließlich zu seiner eigenen Nutzung bestimmt ist.

4. Rechnungsversand

Die Rechnung wird nach dem Eingang der Bestellung an den Besteller versandt.

5. Haftungsausschluss

Die Autoren der Schittly Trainer-Team Ltd. übernehmen keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf

Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.

Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich. Der Autor behält es sich ausdrücklich vor, Teile der Seiten oder das gesamte Angebot ohne gesonderte Ankündigung zu verändern, zu ergänzen, zu löschen oder die Veröffentlichung zeitweise oder endgültig einzustellen

6. Datenschutz

Der Kunde erklärt sich damit einverstanden, dass die im Rahmen der Durchführung dieses Vertrages notwendigen Daten von der Schittly Trainer-Team Ltd. elektronisch gespeichert werden. Die Schittly Trainer-Team Ltd. verpflichtet sich, die Daten des Kunden vertraulich zu behandeln und nicht an Dritte weiterzugeben.

7. Schlussbestimmungen

Nebenabreden bestehen nicht. Abweichungen von diesem Vertrag sind nur wirksam, wenn Sie schriftlich vereinbart wurden. Für Verträge mit der Schittly Trainer-Team Ltd. gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Die gilt auch für den Fall, dass sich der Unternehmenssitz des Kunden im Ausland befindet. Sollten diese Bestimmungen eine oder mehrere unwirksame Bestimmungen enthalten, werden die übrigen Bestimmungen davon nicht berührt. Die unwirksame Bestimmung ist durch eine wirksame zu ersetzen, die dem wirtschaftlichen Zweck der betreffenden Formulierung am nächsten kommt.

Erfüllungsort für alle Leistungen und Gerichtsstand für alle Verträge ist Gera.

Stand: 14.04.2008

Hiermit erkläre ich ausdrücklich, dass ich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die verbindlicher Bestandteil des Kaufvertrages sind, zur Kenntnis genommen habe:

Ort, Datum

Unterschrift