

#DASBESTEAMHANDWERK

Markenlizenzvertrag "Das Beste am Handwerk"

Zwischen

Kreishandwerkerschaft Nordwestmecklenburg - Wismar
Turnerweg 11
23970 Wismar

im Folgenden **Lizenzgeber** -

und - im Folgenden **Lizenznehmer** -

Lizenznehmer / Firma / Innung*



wird folgender Vertrag geschlossen:

Vorbemerkung

Der Lizenzgeber ist Inhaber der eingetragenen Marke & Design „Das Beste am Handwerk“ - inkl. Funktionsweise gemäß § 4 Nr. 1 Markengesetz; er räumt dem Lizenznehmer das Recht und die Befugnis ein, die eingetragene Marke & Design inkl. Funktionsweise unter dem eingetragenen Label „Das Beste am Handwerk“ zu den nachfolgenden Bedingungen für seine Zwecke zu nutzen.

§ 1 Lizenzgegenstand und räumlicher Geltungsbereich

1. Der Lizenzgeber ist Inhaber/in der Marke & Design „Das Beste am Handwerk“ inkl. Funktionsweise, eingetragen beim Deutschen Patent- und Markenamt (DPMA) am 09.08.2018 unter der Marken-Register-Nr.: 402018202666-0001, 402018202665.8 sowie im Designregister unter 402018202665.8, Design Nr.: 402018202665-0001, 402018202665-0002, 402018202665-0003 und 402018202665-0004.
2. Die Marke & Design umfassen die in/per Augmented Reality (AR) angelegten Plakate, Personeninfo/Tagg rechts unten, inkl. AR-QR-Code inks, sowie das Label „Das Beste am Handwerk“ als Wort-Bildmarke.
3. Die unter §1 Ziffer 1 bezeichnete Marke ist eingetragen für folgende Leistungen: Image und Marketing mit und für Innungs- Handwerksunternehmen. Image- und Marketingmaßnahmen zur Erhöhung der Sichtbarkeit und Attraktivität der Ausbildungsangebote von Innungs- Handwerksbetrieben unter dem gemeinsamen Label „Das Beste am Handwerk...“
4. Der Lizenzgeber selbst nutzt die Vertragsmarke.

5. Die Lizenz erstreckt sich auf eine Umsetzung in dem regionalen Wirkungsbereich der Innungsfirma / Innung. Eine Verwendung der Marke außerhalb dieses Lizenzgebietes ist dem Lizenznehmer nur nach Rücksprache und Genehmigung des Lizenzgebers gestattet.

§ 2 Lizenzeinräumung

1. Der Lizenzgeber erteilt dem Lizenznehmer die einfache Lizenz, die Vertragsmarke "Das Beste am Handwerk" zu benutzen.

2. Der Lizenzgeber räumt dem Lizenznehmer unwiderruflich sämtliche zeitlich, räumlich und sachlich unbeschränkte Rechte an sämtlichen im Rahmen des Lizenzvertrages erstellten urheberrechtlich geschützten Leistungen wie Fotos, Clips, AR-QR-Codes ein.

3. Die Übertragung gemäß §2 Ziffer 2 erfolgt aufschiebend bedingt bis zur vollständigen Zahlung der Lizenz.

4. Der Lizenznehmer ist berechtigt, das Logo / Label mit den verbundenen Medien auf sämtliche bekannte und unbekannte Nutzungsarten, insbesondere in Printform, z.B. Briefkopf, Flyer, Anzeigen etc. und insbesondere digital z.B. Homepage, Facebook, Instagram etc. in Form von Bannerwerbung etc. zu nutzen. Die Nutzung kann zeitlich unbeschränkt in jedweder Form auch wiederholt erfolgen. Das Nutzungsrecht umfasst insbesondere jedwede Vervielfältigung, Verbreitung, öffentliche Zugänglichmachung der AR-Plakate.

5. Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, das Plakat, Logo, Banner, Clip, Spot, Design & Marke selbst, oder durch Einschaltung Dritter umzugestalten, zu ergänzen oder ein "Re-Design" durchzuführen bzw. durchführen zu lassen. Unzulässig sind insbesondere entstellende oder auf sonstige Weise die berechtigten geistigen oder persönlichen Interessen des Lizenzgebers gefährdende Beeinträchtigung des Design & Marke. Dies gilt auch für die Produktion und Nutzung verbundener Medien. Dem Lizenznehmer ist es untersagt, die Lizenz für andere als die unter § 1 Ziffer 3 dieses Vertrages ausgewiesenen Waren- und Dienstleistungen zu verwenden.

6. Die Lizenz ist nicht übertragbar und berechtigt den Lizenznehmer nicht, Unterlizenzen an Dritte zu erteilen.

Lizenzauswahl



Augmented Reality Lizenz 300€ für interaktive Augmented Reality Plakate

§ 3 Lizenzgebühren

1. Mit Vertragsbeginn wird eine, nicht auf die regelmäßigen Lizenzzahlungen anrechenbare und selbst bei vorzeitiger Vertragsbeendigung nicht rückzahlbare, jährliche – beginnend ab Zahlungseingang für 12 Monate - Lizenzgebühr in Höhe von 300 EUR für die Augmented Reality Lizenz zur Zahlung, per Lastschrift / Rechnung fällig.

2. Die Lizenzgebühr enthält neben dem Recht zur Nutzung der Marke & Design auch: Die Bereitstellung der Cloud-Datenbank für Foto, Clips & Spots in Form eines User-Zuganges zum Austausch und Aktualisierung der Daten.

- Erstellung der AR Plakate mit dem z.V. gestellten Material / Videos etc.
- Die Möglichkeit der Nutzung von allgemeinen und speziellen Vorlagen für Clips und Spots
- Die technische Betreuung im Zusammenhang mit der allgemeinen Nutzung der AR
- etwaige / sämtliche Kosten durch die Nutzung der Marke trägt der Lizenznehmer selbst, Bsp. Fotoshooting, Druckkosten f. Plakate etc.
- Das AR-Plakat wird über die Cloud zum Download zu Verfügung gestellt
- Aktualisierung / Austausch der Daten erfolgt über den Cloud-Ordner
- Aktualisierungen in der AR Ansicht ist innerhalb der Vertragslaufzeit unbegrenzt möglich

§ 4 Allgemeine Regelung

Das Nutzungsrecht gilt **ausschließlich** für Handwerksbetriebe, die Mitglied / Gastmitglied einer Innung sind. Die Mitgliedschaft ist im Zweifelsfall nachzuweisen.

§ 5 Lizenzausübung/Obliegenheiten des Lizenznehmers

1. Der Lizenznehmer verpflichtet sich, die Vertragsmarke in jedem Einzelfall exakt und ausschließlich in der eingetragenen Form zu benutzen. Auch die geringste Divergenz erfordert die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers. Im Falle eines Verstoßes wie Umgestaltung, Änderung des Designs, Banner, Logo, Label o.ä. wird dem Lizenznehmer die Lizenz umgehend entzogen sowie Schadenersatzansprüche geltend gemacht.
2. Bei jeder – eigenen – Benutzung, in den Social Media Kanälen bsp. - der Vertragsmarke hat der Lizenznehmer ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass es sich um eine eingetragene Marke des Lizenzgebers handelt, und zwar Bsp. durch die Beifügung von Hashtag #DasBesteamHandwerk oder der Homepage : www.Das-Beste-am-Handwerk.de
3. Zum Zwecke der Werterhaltung der Vertragsmarke ist neben dem Lizenzgeber auch der Lizenznehmer verpflichtet, die Marke nur für Leistungen zu verwenden, die den vom Lizenzgeber gesondert mitgeteilten Standards erfüllen. Verstöße des Lizenznehmers gegen die Qualitätsanforderungen berechtigen den Lizenzgeber dazu, festgestellte Qualitätsmängel unter angemessener Fristsetzung abzumahnern und bei fruchtlosem Fristablauf den Lizenzvertrag außerordentlich zu kündigen.

§ 6 Gewährleistung

1. Der Lizenzgeber versichert, Inhaber der unter § 1 dieses Vertrages näher bezeichneten Vertragsmarke zu sein. Er versichert ferner, dass ihm der Eintragung oder Benutzung der Vertragsmarke entgegenstehende Rechte Dritter nicht bekannt sind.
2. Der Lizenzgeber übernimmt jedoch keine Gewähr für die Rechtsbeständigkeit, Nichtangreifbarkeit, Verwertbarkeit oder Marktgängigkeit der registrierten Vertragsmarke.

§ 7 Verteidigung der Vertragsmarke/ Abwehr gegen Dritte

1. Jede Vertragspartei verpflichtet sich, unabhängig von der anderen Vertragspartei das Marktgeschehen zu beobachten und die Verwendung von - mit der Vertragsmarke - verwechselbaren Marken im räumlichen Geltungsbereich der Lizenz zu überwachen.
2. Die Vertragsparteien haben sich gegenseitig von allen im räumlichen Geltungsbereich der Lizenz verwendeten - mit der Vertragsmarke – verwechselbaren Marken sowie sämtlichen Verletzungen der Vertragsmarke umgehend zu unterrichten.
3. Die Vertragsparteien werden gemeinsam entscheiden, welche außergerichtlichen und/oder gerichtlichen Maßnahmen gegen festgestellte Verletzungen oder Anmeldungen bzw. Eintragungen verwechselbarer Marken einzuleiten sind.
4. Auch bei Angriffen Dritter gegen die Vertragsmarke bleibt die Verpflichtung des Lizenznehmers zur Zahlung der vereinbarten Lizenzgebühren bestehen.

§ 8 Vertragsdauer und Kündigung

1. Dieser Lizenzvertrag gilt ab [] und ist immer für die Dauer von zwölf Monaten fest abgeschlossen. Er verlängert sich jeweils um zwölf Monate, sofern er nicht mit einer Frist von drei Monaten zum jeweiligen Ende der Laufzeit gekündigt wird. Die Zahlung erfolgt per Lastschrift / Rechnung.

2. Der Lizenzgeber ist berechtigt, den Vertrag unter Einhaltung einer Kündigungsfrist von zwei Monaten vorzeitig zu kündigen.
3. Jede Vertragspartei ist berechtigt, den Vertrag aus wichtigem Grund fristlos zu kündigen. Ein wichtiger Grund ist insbesondere dann gegeben, wenn eine der Parteien gegen wesentliche, in diesem Vertrag übernommene Pflichten schuldhaft verstößt und diese Vertragsverletzungen trotz erfolgter Abmahnung fortsetzt.
4. Jede Kündigung bedarf der Schriftform.
5. Der Vertrag endet schließlich mit einer rechtskräftigen Löschung der Vertragsmarke, ohne dass es einer Kündigungserklärung bedarf.

§ 9 Vertragsbeendigung/Auslaufristen/Rückübertragung

1. Mit Vertragsende entfällt das vollständige Recht des Lizenznehmers auf Benutzung der gesamten Vertragsmarke. Auslaufristen bestehen nicht, auch nicht im Fall einer außerordentlichen Kündigung.
2. Mit Vertragsende wird der gesamte Zugang zur Cloud-Plattform/Datenbank inkl. AR-QR-Codes, Clips, Spots beendet. Erstellte AR-QR Codes der AR-Plakate werden mit sofortiger Wirkung offline geschaltet und hinterlegte Inhalte wie Clips, Bilder etc. gelöscht. Das AR-Plakat ist somit nicht mehr nutzbar. Die Medien wie Bilder, Clips, Spots, Logos des Lizenznehmers werden nach 1. Jahr gelöscht.

§ 10 Schlussbestimmungen

1. Der Vertrag unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Erfüllungsort und Gerichtsstand ist der Sitz des Lizenzgebers.
2. Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Sie müssen als solche bezeichnet werden. Dies gilt auch für eine Änderung der Schriftformabrede. Mündliche Nebenabreden sind nicht getroffen.

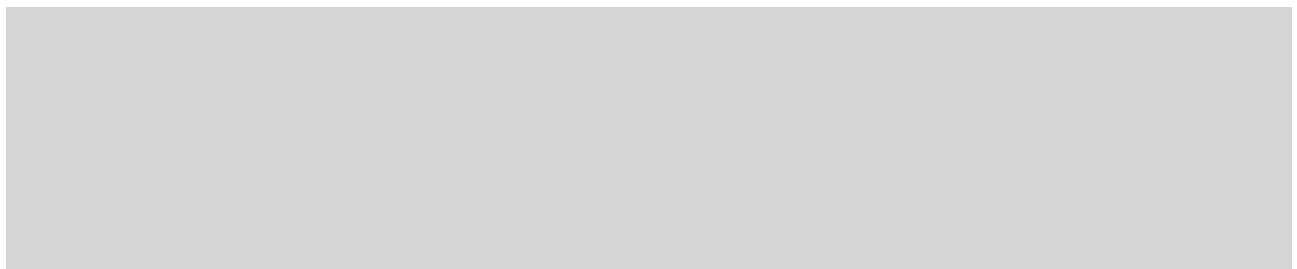
§ 11 Salvatorische Klausel

Sollte eine Bestimmung dieses Vertrags vollständig oder teilweise unwirksam sein oder werden, so wird hierdurch die Gültigkeit dieses Vertrages im Übrigen nicht berührt. In diesem Fall werden die Parteien die unwirksame Bestimmung durch eine andere angemessene Regelung ersetzen, die den wirtschaftlichen Zweck der ungültigen Klausel in wirksamer Weise verwirklicht und dem am ehesten entspricht, was die Parteien vereinbart hätten, wenn sie den Gesichtspunkt bei Abschluss dieses Vertrages bedacht hätten.

Den Link zu unserem Cloud Ordner
mailen Sie bitte an :



Datum / Unterschrift/ Stempel



Lizenzgeber

Lizenznehmer