

Framepool RS GmbH | Infanteriestr. 11 | 80797 München

Framepool RS GmbH
Infanteriestr. 11
80797 München
T +49 (89) 307 648-60
F +49 (89) 307 648-70
info@framepool.de
www.framepool.de

Geschäftsführer
Jackie Mountain
Omar Taher

HRB München 233 753
USt-IdNr. DE 313 194 258

Lizenzvertrag und Bestellung für Filmmaterial

Projekttitel: "..."

Vertragsnummer: Framepool

Ihre interne Projektnummer:

Auftragsnummer: Kundennummer:

Zwischen

..., (Kunde)

Und

Framepool RS GmbH, Infanteriestr. 11, 80797 München, Deutschland (Framepool)

1. Gegenstand des Vertrages

Framepool räumt hiermit dem Kunden im Namen und im Auftrag des Lizenzgebers an dem unter Ziffer 7. aufgeführten Filmmaterial ("Lizenzmaterial") die unter Ziffer 2. aufgeführten Rechte ein. Darüber hinaus erbringt Framepool im Zusammenhang mit der Bereitstellung des Lizenzmaterials Dienstleistungen (Ziffer 6.). Die Rechteeinräumung sowie die Erbringung der Dienstleistungen erfolgt nach Maßgabe der sonstigen nachstehenden Bedingungen, sowie der Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die Lizenzierung und Bestellung von Filmmaterial. Die Rechteeinräumung erfolgt unter der aufschiebenden Bedingung der Zahlung der Lizenzgebühren gemäß nachstehender Ziffer 3.

Der Kunde wurde ausdrücklich auf die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für die Lizenzierung und Bestellung von Filmmaterial hingewiesen, hat von ihnen Kenntnis genommen und ist mit ihrer Geltung einverstanden.

2. Lizenzbedingungen

Der Kunde erhält das Recht, das Lizenzmaterial zur Schaffung eines Filmwerks oder einzelne Frames zum Abdruck als Photo zu bearbeiten und das Lizenzmaterial als Teil dieses Filmwerks für die nachfolgend aufgeführten Verwendungszwecke und Nutzungsrechte zu nutzen. Diese Lizenz gilt, mit Ausnahme von als "Royalty Free (RF)" gekennzeichneten Shots, die gemäß Ziffer 4.1.16 der Lizenzbedingungen lizenziert werden, ausschließlich für die Nutzung in dem hier unter Projekttitel genannten Film- oder Druckwerk und ist auf das angegebene Lizenzgebiet, die Lizenzdauer und gegebenenfalls Zahl der Ausstrahlungen oder die Auflage beschränkt.

Der Kunde sendet unaufgefordert eine Belegkopie des Film- oder Druckwerks an Framepool.

Gültigkeit der Lizenz

[RM] Verwendungszweck
Nutzungsrechte (Medien)
Nutzungsdauer
Abrechnungseinheit

3. Übersicht der Gebühren

	Preis	MwSt.
1 Lizenzgebühr (siehe 7.)	0,00 €	7.00%
2 Drittrechte (siehe 6.)	0,00 €	7.00%
3 Weitere Leistungen		
3.1 Handlingpauschale	0,00 €	7.00%
Summe (netto)	0,00 €	
MwSt. Betrag (7.00%)	0,00 €	
Gesamtbetrag	0,00 €	

4. Zahlungsbedingungen

Vorauszahlung (Kreditkarte oder Online-Zahlungsanbieter). Lizenzierungen können nicht storniert werden. Die Rechnung ist sofort zur Zahlung fällig.

5. Nebenabreden

Keine

Anlagen zum Vertrag

6. Drittrechte, Handlinggebühren und weitere Leistungen

7. Lizenzeinheiten

Ort, Datum

Ort, Datum

Dieser Lizenzvertrag wurde elektronisch erstellt und ist ohne Unterschrift gültig.

Jackie Mountain, Firmenpräsidentin
Framepool RS GmbH

Anlagen

6. Drittrechte, Handlinggebühren und weitere Leistungen

1	Handlingpauschale	0,00 €
---	-------------------	--------

7. Lizenzeinheiten

#	Shot ID	Beschreibung	Lizenzierte Länge	Preis
---	---------	--------------	-------------------	-------

Lizenzbedingungen für die Nutzung von Lizenzmaterial

1. Zustandekommen eines Lizenzvertrages

Geht bei Framepool oder auf der Framepool-Webseite ein elektronisches oder anderes Formular mit der Bezeichnung „Bestellung und Lizenzvertrag für Lizenzmaterial“ (Bestellformular) ein, das

- die Kundenunterschrift (elektronisch oder geschrieben) oder nur dem Kunden bekannte Transaktionsdaten (TAN oder Kennwort) trägt,
- eine Kurzbezeichnung des zu bestellenden Lizenzmaterials,
- die vom Kunden beabsichtigte Verwendung (den Verwendungszweck) und die hierfür zu erwerbenden nicht-ausschließlichen Nutzungsrechte einschließlich etwaiger Beschränkungen und der Lizenzdauer,
- die dafür geschuldete Lizenzgebühr,
- etwaige Entgelte für die Abgeltung von Drittrechten sowie
- das Framepool geschuldete Entgelt für Handling, Services und Auslagen (Auslagen der Bezeichnung, nicht unbedingt dem Betrag nach)

nennt, kommt mit der Bestätigung (per Fax, E-Mail oder im Webshop) durch Framepool zwischen dem Kunden und dem/den betroffenenen und durch Framepool vertretenen Lizenzgeber/n ein Lizenzvertrag mit dem Inhalt des Bestellformulars und den vorliegenden Lizenzbedingungen (LB) zustande. Die Bedingungen des Bestellformulars gehen den LB vor.

2. Inhalt und Schranken der Nutzungsrechte, Definitionen

2.1. Recht der öffentlichen zugänglichmachung (Abruf- On Demand Rechte):

Das Abrufrecht ist das Recht, das Lizenzmaterial zum Abruf mittels analoger, digitaler oder vergleichbarer Übertragungstechnik (VOD/DTO) öffentlich räumlich beschränkt oder unbeschränkt und unabhängig von der Art des Empfangsgeräts zugänglich zu machen. Es schließt Push Dienste ein und das Recht der Wiedergabe der öffentlichen Zugänglichmachung z.B. innerhalb sozialer Medienplattformen („Teilen“).

2.2. Bearbeitungsrecht:

Das Bearbeitungsrecht ist das Recht, das Lizenzmaterial unter Wahrung etwaiger (Urheber-)Persönlichkeitsrechte ganz oder teilweise zu bearbeiten und umzugestalten, insbesondere zu kürzen, zu teilen, mit anderen Werken zu vermischen, in andere Werkformen oder analoge Technik zu übertragen, um es einmalig in ein vom Kunden zu schaffendes neues Filmwerk zu integrieren.

2.3. Senderecht:

Das Senderecht ist das Recht, das Lizenzmaterial terrestrisch, über Kabel, drahtlos, durch Satellit oder sonstige technische Sendeverfahren zur Ausstrahlung zu bringen, gegebenenfalls beschränkt auf eine bestimmte Anzahl von Ausstrahlungen, einschließlich Free- und Pay-TV und Video On Demand.

2.4. Videogrammrecht:

Das Videogrammrecht ist das Recht zur Vervielfältigung, Vermietung oder Verbreitung des Lizenzmaterials auf Bild-/Tonträgern aller Art (VHS, CD, DVD etc.), gegebenenfalls beschränkt auf eine bestimmte Auflagenhöhe.

2.5. Vorführungsrecht:

Das Vorführungsrecht ist das Recht, das Lizenzmaterial durch technische Einrichtungen öffentlich wahrnehmbar zu machen. Es bezieht sich auf alle Filmformate und sonstigen Bild-/Tonträger und umfasst die gewerbliche und nicht-gewerbliche Vorführung. Das Vorführungsrecht kann im Lizenzvertrag beschränkt werden. Bei Beschränkung auf

- Kino erwirbt der Kunde das Recht zur Vorführung des Lizenzmaterials in Filmtheatern;
- Filmfestival erwirbt der Kunde das Recht zur nicht gewerblichen Vorführung des Lizenzmaterials auf beliebig vielen Filmfestivals oder Film- und Fernsehessen;
- Point of Sales/Point of Interest erwirbt der Kunde das Recht zur Vorführung des Lizenzmaterials für die Bewerbung eines Unternehmens oder seiner Angebote an/in Verkaufsstellen und bei Verkaufsgesprächen;
- Außenwerbung (Out-of-Home Netze) erwirbt der Kunde das Recht zur Vorführung des Lizenzmaterials für die Bewerbung eines Unternehmens oder seiner Angebote auf Bildschirmen, Billboards oder Projektionswänden an öffentlichen Plätzen, Straßen und Wegen, sowie Flughäfen, Bahnhöfen (Bahn, Bus, U-Bahn), Sportarenen oder innerhalb digitaler geschlossener Netze. (Inflight, Digital Signage);
- Öffentliche Präsentation (Messe, Veranstaltung) erwirbt der Kunde das Recht zur Vorführung des Lizenzmaterials für die Bewerbung eines Unternehmens oder seiner Angebote auf einer oder mehreren Messen, Kongressen oder Veranstaltungen;
- Öffentliche Präsentation (Museum / Ausstellung / Theater / Unterricht) erwirbt der Kunde das Recht zur Vorführung des Lizenzmaterials in Veranstaltungen mit einem erzieherischen oder kulturellen nicht gewerblichen Zweck;
- Begrenzten Empfängerkreis erwirbt der Kunde das Recht zur Vorführung des Lizenzmaterials zu unterhaltenden, informierenden oder anderen nicht-werblichen Zwecken innerhalb digitaler geschlossener Netze mit begrenztem Empfängerkreis. (Flugzeuge, Schiffe, Hotels, etc., Closed Circuit TV, Digital Signage).

2.6. Das Werberecht:

Das Werberecht ist das Recht, das Lizenzmaterial in seiner ursprünglichen oder bearbeiteten oder umgestalteten Form in branchenüblicher Länge zu Werbezwecken für die vertraglich gestattete Auswertung des Filmwerks zu verwenden. Eingeschlossen ist das Recht, in branchenüblicher Weise durch Druckschriften für die Auswertung des Filmwerks zu werben.

2.7. Druckrecht:

Das Druckrecht ist das Recht, Einzelbilder, gegebenenfalls beschränkt auf bestimmte Einzelbilder oder eine bestimmte Anzahl von Einzelbildern, aus dem Lizenzmaterial zu entnehmen, zu bearbeiten und drucktechnisch zu vervielfältigen und zu verbreiten, jedoch beschränkt auf eine bestimmte Auflagenhöhe.

2.8. Filmwerk:

Das in Wahrnehmung des Bearbeitungsrechts entstandene, neu geschaffene Filmwerk. Der Kunde erwirbt an dem so entstandenen Filmwerk die ihm gesetzlich zustehenden Rechte. Framepool und Lizenzgeber stehen, unbeschadet der Rechte an dem Lizenzmaterial, keine Rechte an dem neuen Filmwerk zu, jedoch wird das Recht, das Lizenzmaterial außerhalb des Filmwerks zu nutzen, nicht übertragen, wenn nicht anders angegeben (s. Abschnitt 2.6). Die Rechte der Lizenzgeber und von Framepool in und an dem Lizenzmaterial in seiner isolierten Form bleiben unberührt.

2.9. Lizenzdauer:

Die Nutzungsrechte sind auf die im Bestellformular angegebene Lizenzdauer befristet. Ist keine Lizenzdauer angegeben, sind sie auf ein Jahr nach erstmaliger Nutzung, längstens zwei Jahre nach Vertragsschluss befristet, wenn sich aus dem vereinbarten Verwendungszweck kein anderer Zeitraum ergibt.

2.10. Lizenzgebiet:

Die Nutzungsrechte sind nur für die im Bestellformular angegebenen Länder des Lizenzgebiets eingeräumt. Das Abrufrecht ist nur für die im Bestellformular angegebene Lizenzsprache eingeräumt.

2.11. Auflagenhöhe:

Das Nutzungsrecht Videogramm oder das Druckrecht können auf eine im Lizenzvertrag näher bestimmte Auflagenhöhe beschränkt werden.

2.12. Interne Nutzung:

Die Nutzungsrechte können auf nicht-öffentliche interne technische Einrichtungen oder Verbreitungsformen beschränkt werden (Interne Vorführung, Mitarbeiter-DVDs oder Verbreitung im internen IP basierten Netzwerk (Intranet))

3. Inhalt und Schranken der Lizenz

3.1. Lizenz:

Dem Kunden wird gestattet, das im Bestellformular identifizierte Lizenzmaterial zur Schaffung eines (1) Filmwerks zu bearbeiten, und es als Teil dieses Filmwerks zu nutzen. Diese Nutzung ist auf das Lizenzgebiet und die Lizenzdauer und die zur Erreichung der im Bestellformular bezeichneten Verwendungszwecke erforderlichen Nutzungsrechte beschränkt. Diese Gestattung gilt ausschließlich für die Nutzung innerhalb der Fassung des Filmwerks, das der Kunde bei der Bestellung benannt oder für die der Kunde eine Verwendungsmeldung nach Ziffer 5 dieser LB abgibt und zu der er auf Anforderung von Framepool ein geeignetes Belegexemplar übersenden wird. Die Gestattung erfolgt unter der aufschiebenden Bedingung der vollständigen Zahlung der Lizenzgebühr und der Framepool zustehenden Entgelte. Der Kunde kann seine Rechte und Pflichten im Rahmen der gemäß diesem Lizenzvertrag eingeräumten Rechte abtreten und die Produktion, die das Lizenzmaterial enthält, vertreiben, verkaufen oder auf andere Weise im Rahmen der eingeräumten Rechte nutzen.

3.2. Zustimmungserfordernisse

Wenn der Name des Produzenten und/oder des Kameramanns des Lizenzmaterials im Bestellformular ausgewiesen ist und das Filmwerk im Wesentlichen aus Lizenzmaterial besteht, das von diesem Produzenten oder diesem Kameramann hergestellt wurde, so bedarf die Herstellung des Filmwerks unter Verwendung des Lizenzmaterials der ausdrücklichen vorherigen schriftlichen Zustimmung dieses Produzenten bzw. dieses Kameramanns. Ein Filmwerk besteht dann im Wesentlichen aus Lizenzmaterial eines Produzenten oder Kameramanns, wenn es fünfundsiebzig Prozent oder mehr des Inhalts ausmacht.

3.3. Ausschlüsse, Drittrechte, Verwertungsgesellschaften

Die dem Kunden eingeräumten Rechte beziehen sich zunächst ausschließlich auf die vertragsgegenständlichen urheberrechtlichen Nutzungsrechte an dem Lizenzmaterial. Soweit im Bestellformular auch die Abgeltung der Nutzung von Drittrechten ausgewiesen ist, sind auch die im Bestellformular so ausgewiesenen Rechte mit eingeräumt. Anderenfalls bedarf der Kunde, in Abhängigkeit von der konkreten Verwendung des Lizenzmaterials, der Einwilligung des jeweiligen Inhabers des Drittrechts. Framepool wird den Kunden auf entsprechenden Auftrag hin bei der Einholung der Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers unterstützen. Ist diese nicht zu erlangen, kann der Kunde das Lizenzmaterial auf eigenes Risiko verwenden. Framepool kann in diesem Fall, wenn nicht im Lizenzvertrag anders vereinbart, keine Rechtfreistellung erteilen und ist nicht auf eine Freistellung verpflichtet.

Der Kunde wird Rechte Dritter auch separat abgelden soweit sie an Verwertungsgesellschaften (GEMA, VG Bild-Kunst etc.) abgetreten sind. Dies gilt entsprechend für die Abgeltung der Persönlichkeitsrechte von im Lizenzmaterial abgebildeten Personen und etwaigen Ansprüchen von mit der Produktion des Lizenzmaterials befassten Personen, soweit diese ausschließlich durch Verwertungsgesellschaften geltend gemacht werden können.

Soweit im Bestellformular vom Lizenzgeber vorgegebene Verwendungsbeschränkungen angezeigt werden, ist das dem Kunden eingeräumte Recht in dem entsprechenden Umfang eingeschränkt.

4. Benannte Verwendungszwecke, Verwendungsbeschränkungen und projektspezifische Einbeziehung des Lizenzmaterials

Der Kunde erwirbt die im Lizenzvertrag näher bezeichneten Nutzungsrechte für folgende Verwendungszwecke.

4.1. Benannte Verwendungszwecke

4.1.1. Verwendungszweck Werbung (Werbespot): Verwendung für ein werbliches Filmwerk mit einer Dauer von weniger als 90 Sekunden, durch das der Absatz von Produkten oder Dienstleistungen oder das Image von Unternehmen, Organisationen, Einrichtungen oder Personen gefördert werden sollen.

4.1.2. Verwendungszweck Unternehmenskommunikation (Präsentation, Internet, Messen):

Verwendung für ein Filmwerk mit einer Dauer von mehr als 90 Sekunden jeweils alternativ

- zur öffentlichen Verkaufsförderung oder Bewerbung eines benannten Unternehmens oder seiner Angebote oder

- beschränkt zur Auswertung für ausschließlich interne Zwecke eines benannten Unternehmens.

4.1.3. Verwendungszweck Branded Entertainment (Programm-Sponsoring): Verwendung für ein redaktionelles, d.h. im Bezug zu Tatsachen oder Ereignissen stehendes, oder unterhaltendes, fiktionales werbliches Filmwerk, mit einer Dauer von mehr als 90 Sekunden, durch das der Absatz von Produkten oder Dienstleistungen oder das Image von Unternehmen, Organisationen, Einrichtungen oder Personen gefördert werden sollen.

4.1.4. Verwendungszweck Trailer / Promotion (Kinofilm): Lizenzierung für eine Produktion mit einer Dauer von bis zu drei (3) Minuten zur Bewerbung eines Kinofilms.

4.1.5. Verwendungszweck Spielfilm (Kino):

Verwendung für ein unterhaltendes Filmwerk zur Erstauswertung im Kino.

4.1.6. Verwendungszweck Dokumentarfilm (Kino):

Verwendung für ein redaktionelles, d.h. im Bezug zu Tatsachen oder Ereignissen stehendes, Filmwerk zur Erstauswertung im Kino.

4.1.7. Verwendungszweck Unterhaltungsformate (Film, Serie, Show): Verwendung für ein unterhaltendes, fiktionales Filmwerk (Fernsehfilm, Serie, Spiel oder Show) zur Erstauswertung im Fernsehen oder in digitalen Medien.

4.1.8. Verwendungszweck Factual Formate (Dokumentation, Magazinbeitrag oder Berichterstattung): Verwendung für ein redaktionelles, d.h. im Bezug zu Tatsachen oder Ereignissen stehendes Filmwerk (Dokumentation, Magazinbeitrag oder Berichterstattung) unter Einschluss von gemischt dokumentarischen und fiktionalen Formaten, bei denen das Faktische die Grundlage der Handlung bildet (Doku-Soap, Doku-Drama) zur Erstauswertung im Fernsehen oder in digitalen Medien.

4.1.9. Verwendungszweck Trailer / Promotion (Fernsehproduktion): Lizenzierung für eine Produktion bis zu einer Länge von drei (3) Minuten zur Bewerbung einer Fernsehproduktion.

4.1.10. Verwendungszweck gemeinnützige Projekte:

Verwendung für ein Filmwerk zur Bewerbung einer benannten gemeinnützigen Organisation oder Einrichtung der öffentlichen Wohlfahrt.

4.1.11. Verwendungszweck Kultur- und Bildungsprojekte (Museum, Ausstellung, Kunstwerk, Bühnendekoration, Bildung): Verwendung für ein Filmwerk aus den Bereichen Kultur oder Bildung zur Auswertung in Museen, Ausstellungen, bei kulturellen Veranstaltungen, für künstlerische Installationen und Bühnendekorationen

sowie zur Verwendung für Unterrichtszwecke.

4.1.12. Verwendungszweck Musikvideo / Konzertbühnendekoration:

Verwendung für ein auf einem Musikstück basierendes Filmwerk oder zur Dekoration von Konzertbühnen.

4.1.13. Verwendungszweck Moodfilm (Pitch): Verwendung im Rahmen eines Filmwerks zur Visualisierung von Ideen/Konzepten für interne Kundenpräsentationen (Moodfilm, Pitch).

4.1.14. Verwendungszweck Spiele:

Verwendung des Lizenzmaterials in einem elektronischen Online- und/oder Offline- Spiel.

4.1.15. Verwendungszweck Private Nutzung: Nutzung des Lizenzmaterials für private, nicht gewerbliche und nicht öffentliche Zwecke (Hochzeitsvideos, Privatfilme).

4.1.16. Verwendungszweck Royalty Free: Verwendung des Lizenzmaterials für jede Art und eine beliebige Anzahl ausschließlich solcher durch den Kunden hergestellter Filmwerke

4.1.17. Verwendungszweck Standbild, redaktionelle Nutzung:

Verwendung eines einzelnen Standbilds (1 Frame) für eine redaktionelle, d.h. im Bezug zu Tatsachen oder Ereignissen stehende Publikation.

4.1.18. Verwendungszweck Standbild, Werbeanzeige:

Verwendung eines einzelnen Standbilds (1 Frame) für eine Werbeanzeige, durch die der Absatz von Produkten oder Dienstleistungen oder das Image von Unternehmen, Organisationen, Einrichtungen oder Personen gefördert werden sollen.

4.1.19. Verwendungszweck Standbild, Corporate Publishing:

Verwendung eines einzelnen Standbilds (1 Frame) für eine Publikation zur öffentlichen Verkaufsförderung oder Bewerbung eines benannten Unternehmens und seiner Angebote oder zur Auswertung für ausschließlich interne Zwecke eines benannten Unternehmens.

4.1.20. Verwendungszweck Standbild, Handelsprodukt:

Verwendung eines einzelnen Standbilds (1 Frame) zum Aufdruck auf ein Handelsprodukt.

4.2. Verwendungsbeschränkungen

4.2.1. Der Kunde darf das Lizenzmaterial nicht verwenden, um Informationsangebote mit rechtswidrigen Inhalten zu schaffen. Hierzu zählen besonders Informationen und Darstellungen, die

- zum Rassenhass aufstacheln oder grausame oder sonstige unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die einer Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten gleichkommt, oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Art und Weise darstellt (§§ 130, 131 StGB),
- den Krieg verherrlichen,
- für eine terroristische Vereinigung werben,
- zu einer Straftat auffordern,
- Pornographie bzw. Gewalt-, Tier-, Kinder- und Jugend-pornografie zum Gegenstand haben (§§ 184 a., b., c. StGB),
- unter die Verbotsnormen des Jugendschutzgesetzes, des Jugendmedienschutzstaatsvertrages und weiterer Bestimmungen des Jugendschutzes fallen,
- die Ehre der im Lizenzmaterial dargestellten Personen oder deren Persönlichkeitsrechte verletzen,
- ehrverletzende Äußerungen enthalten, die das Ansehen von Framepool schädigen können oder
- sonstige rechts- oder sittenwidrige Inhalte enthalten.

4.2.2. Der Kunde darf das Lizenzmaterial nicht anders als ihm ausdrücklich vertraglich gestattet verwenden, und zwar unabhängig davon, ob es in seiner konkreten Gestalt gesetzlich geschützt ist. Der Nacherwerb von Nutzungsrechten ist möglich, wobei jedoch zwischenzeitliche Einschränkungen vorbehalten bleiben.

4.3. Projektspezifische Einbeziehung des Lizenzmaterials

Der Kunde trägt die alleinige Verantwortung für die Rechtmäßigkeit der Art und Weise der Verwendung und projektspezifischen Einbeziehung des Lizenzmaterials im Lizenzgebiet sowie im Rahmen des nach Maßgabe des Lizenzvertrages und der LB zulässigen Verwendungszwecks sowie der danach ebenfalls zulässigen Nutzungsarten. Eine Haftung und/oder Gewährleistung gleich welcher Art (Ziffer 10) von Framepool und/oder der Lizenzgeber für diesen Verantwortungsbereich des Kunden ist ausgeschlossen.

5. Verwendungsmeldung

Soweit der Kunde Lizenzmaterial zur Voransicht und Auswahl erhalten hat (§ 5.4. der Geschäftsbedingungen für Framepool – Dienstleistungen) ist er verpflichtet, unverzüglich nach Fertigstellung des neuen Filmwerks eine Verwendungsmeldung für die Erstellung des Lizenzvertrags an Framepool zu senden. Die Verwendungsmeldung muss folgende Informationen umfassen:

- den Titel des Filmwerks,
- die genaue Bezeichnung der verwendeten Framepool Shots (Framepool Nummern) und die pro Shot verwendete Länge,
- den ersten Ausstrahlungstermin, soweit bekannt und
- den benötigten Verwendungszweck und die hierfür zu erwerbenden Nutzungsrechte,
- wenn er die Rechte an dem Filmwerk Dritten eingeräumt hat, Namen und Anschrift des Dritten,
- Name und Anschrift des Rechnungsempfängers.

Nimmt der Kunde die Mitteilung nicht oder nicht fristgemäß vor oder spezifiziert die Mitteilung das tatsächlich verwendete Lizenzmaterial nicht oder nicht ausreichend, so schuldet der Kunde Framepool die vollständigen Lizenzgebühren für das gesamte bestellte Filmmaterial (anstelle des nur verwendeten Teils).

6. Nachberechnung von Lizenzmaterial

Ergibt sich aus der Verwendungsmeldung eine Nutzung von Lizenzmaterial, die über die dem Lizenzvertrag zugrunde gelegten Berechnungsfaktoren hinausgeht, kann Framepool die Mehrnutzung gem. Ziffer 7 nachberechnen.

7. Nacherwerb von Rechten

Der Kunde kann unter Angabe der nach Ziffer 1 erforderlichen Angaben bei Framepool unter Bezugnahme auf das ursprüngliche Bestellformular den Nacherwerb von Rechten zur Nutzung, insbesondere weiterer Verwendungszwecke, die Verlängerung von Nutzungszeiträumen, die Erstreckung des Senderechts auf weitere Territorien und weitere Ausstrahlungen nachfragen.

Framepool wird in diesem Fall die Verfügbarkeit der Rechte prüfen und die Lizenzgebühr beziffern. Ein Vertrag über den Nacherwerb von Rechten kommt dann nach Maßgabe der Ziffer 1 zustande.

8. Unerlaubte Nutzung des Lizenzmaterials

Nutzt der Kunde das Lizenzmaterial außerhalb des in der Verwendungsmeldung angegebenen Umfangs (Ziffer 5) oder unterlässt er den Nacherwerb von Rechten zur Nutzung (Ziffer 7) oder nimmt er anderweitig eine nicht gestattete Nutzung (hierzu zählt auch die Nachverfilmung sowie die Nutzung vor Bezahlung der Lizenzgebühr) vor, schuldet er den vollen Betrag, den er bei genehmigter Nutzung geschuldet hätte. Weitergehende Schadenersatzansprüche bleiben unberührt.

9. Berechnung und Fälligkeit der Lizenzgebühr

9.1. Berechnung der Lizenzgebühr

Die Lizenzgebühr wird gemäß dem vom Kunden gewünschten Umfang der Nutzungsrechte mittels der im Bestellformular aufgeführten Berechnungsfaktoren errechnet.

Mehrfache Verwendung des gleichen Lizenzmaterials oder Standbilder werden bei der Berechnung wie laufendes Lizenzmaterial behandelt.

9.2. Rechnungsstellung, Fälligkeit

Alle von Framepool bzw. von Framepool für den Lizenzgeber in Rechnung gestellten Beträge werden unverzüglich nach Rechnungsstellung zur Zahlung fällig, soweit eine spätere Fälligkeit nicht ausdrücklich schriftlich vereinbart wurde.

9.2.1. Einwendungsfrist

Einwände gegen Rechnungen müssen schriftlich unmittelbar gegenüber Framepool erhoben werden.

9.2.2. Einzugsermächtigung, Kosten etwaiger Rückbelastung

Soweit schriftlich vereinbart, werden fällige Beträge im Einzugsermächtigungsverfahren vom Konto des Kunden oder im Wege der Belastung des von ihm angegebenen Kreditkartenkontos eingezogen. Bei Widerruf der Ermächtigung durch den Kunden wird ein angemessenes Bearbeitungsentgelt für den dadurch zusätzlich verursachten administrativen Aufwand erhoben, welches den entstehenden Kosten entspricht.

Bei Rückbelastungen infolge unrichtiger Kontenangabe oder mangelnder Kontendeckung oder anderer in der Sphäre des Kunden begründeter Ursachen wird eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von Euro 20,00 pro Lastschrift zuzüglich der für die Rückbelastung berechneten Bankgebühren erhoben.

9.2.3. Zahlungsverzug des Kunden

Gerät der Kunde mit dem Ausgleich fälliger Beträge in Verzug, werden diese p.a. mit 9% über dem Basiszinssatz der EZB ab Verzugseintritt verzinst. Für das Mahnverfahren kann ein Bearbeitungsentgelt von Euro 40,00 erhoben werden.

9.2.4. Sollte der Kunde nicht für sich selbst handeln, sondern für einen Dritten, so haften der Kunde und der Dritte als Gesamtschuldner in Bezug auf jedwede Zahlungsverpflichtungen.

10. Gewährleistung, Haftung

10.1. Rechtsgewährleistung

10.1.1. Framepool steht dafür ein, von dem jeweiligen Lizenzgeber mit der Vermarktung des Lizenzmaterials beauftragt zu sein. Der Lizenzgeber steht dafür ein, zur Lizenzierung der an dem Lizenzmaterial bestehenden urheberrechtlichen Nutzungs- und Leistungsschutzrechte berechtigt zu sein, sofern derartige Schutzrechte bestehen bzw. noch bestehen. Framepool und der Lizenzgeber stehen dafür ein, dass das Lizenzmaterial wie im Lizenzvertrag vereinbart verwendet werden kann.

10.1.2. Soweit im Bestellformular die Einräumung von Drittrechten oder anderen verwandten Schutzrechten ausgewiesen ist, stehen Framepool oder, wenn Framepool mitteilt, der Lizenzgeber habe diese verschafft, der Lizenzgeber dafür ein, die erforderliche Genehmigung des Dritten eingeholt zu haben.

10.1.3. Der Kunde nimmt zur Kenntnis, dass das Lizenzmaterial ganz oder teilweise historisches Archivmaterial enthalten kann, für das die gesetzlichen Schutzfristen abgelaufen sind und das sich somit in public domain befindet; die Verpflichtung des Kunden zur Zahlung der Lizenzgebühr nach Maßgabe des Lizenzvertrages sowie der LB bleibt hiervon unberührt, so dass die Lizenzgebühr in solchen Fällen als Entgelt für das Recht zur Nutzung der für das Lizenzmaterial dem Kunden zur Verfügung gestellten Kopie zu entrichten ist.

10.2. Haftung

Die Parteien haften

10.2.1. für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen unerlaubten Handlung oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Verletzung vertraglicher oder vorvertraglicher Pflichten von Framepool oder einem gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen der Parteien beruhen oder die aus einer Verletzung der übernommenen Gewährleistung (Ziffer 10.1) resultieren sowie für Schäden wegen einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit und für den Ersatz von Schäden nach dem Produkthaftungsgesetz,

10.2.2. bei leichter Fahrlässigkeit nur, wenn eine vertragswesentliche Pflicht (Kardinalpflicht) verletzt wurde, jedoch mit der Maßgabe, dass die Haftung auf den Ersatz des vertragstypischen, vorhersehbaren Schadens begrenzt ist.

10.3. Beschränkung von Rechtsmitteln

10.3.1. Sollten Dritte behaupten, die vertragsgemäße Nutzung des über Framepool lizenzierten Lizenzmaterials verletze ihre urheberrechtlichen Nutzungs- und Leistungsschutzrechte an dem Lizenzmaterial oder geklärte Drittrechte, wird der Kunde

- Framepool oder einen von Framepool benannten Dritten unverzüglich davon unterrichten und für die Verteidigung erforderliche Informationen erteilen,
- sich nach Maßgabe der Weisungen von Framepool oder eines von Framepool benannten Dritten gegen den geltend gemachten Anspruch verteidigen,
- bei Gefahr im Verzug zur Verteidigung erforderliche Maßnahmen ergreifen, wenn die Verschlechterung der Rechtslage droht,
- Maßnahmen unterlassen, die die Verteidigung gegen die geltend gemachten Ansprüche erschweren.

Nach vorheriger schriftlicher Absprache mit dem Kunden wird Framepool nach eigener Wahl entweder den Rechtsstreit mit dem Anspruchsteller auf eigene Kosten durchführen oder dem Kunden eine Lizenz für Ersatzmaterial für die Verwendung anbieten, an dem Rechte Dritter nicht bestehen.

10.3.2. Weitergehende Ansprüche des Kunden im Falle von Mängeln der vertragsgegenständlichen urheberrechtlichen Nutzungs- und Leistungsschutzrechte richten sich ausschließlich gegen den jeweiligen Lizenzgeber, den Framepool dem Kunden in derartigen Fällen auf sein Verlangen unverzüglich benennen wird. Eine Haftung von Framepool für ein Handeln als vollmachtloser Vertreter bleibt mit der Maßgabe der Haftungsbeschränkung gemäß Ziffer 10.2 unberührt.

10.3.3. Im Falle von Verletzungen des Lizenzvertrags durch den Kunden gemäß Klausel 8 beschränken Framepool und die jeweiligen Lizenzgeber ihre Rechte auf den Nacherwerb der erforderlichen Rechte und auf das Geltendmachen von Schadensersatz.

10.3.4. Für den Fall, dass der Kunde Nutzungsrechte für einen Dritten als Lizenznehmer erwirbt, versichert der Kunde, dass er hierzu vom Lizenznehmer in

Übereinstimmung mit allen Bestimmungen des Lizenzvertrages und dieser LB ordnungsgemäß bevollmächtigt wurde. Sollte der Lizenznehmer eine solche Bevollmächtigung bestreiten, so haftet der Kunde vollumfänglich für die Weigerung des Lizenznehmers, den Lizenzvertrag und die LB zu erfüllen.

10.3.5. Der Kunde schließt den Lizenzvertrag nach sorgfältiger Auswahl des bei Framepool online anzusehenden Lizenzmaterials. Für die Materialbestellung und -lieferung gelten allein die zwischen dem Kunden und Framepool hierzu gesondert zu treffenden Vereinbarungen. Sollte der Kunde von Framepool nach Maßgabe der getroffenen Vereinbarungen Lizenzmaterial nicht erhalten, so ist er berechtigt, den Lizenzvertrag für das betroffene Lizenzmaterial rückgängig zu machen. Weitergehende Ansprüche stehen dem Kunden in diesem Fall gegenüber dem Lizenzgeber nicht zu.

10.3.6. Die Parteien stellen sich im Rahmen Ihrer Haftung gemäß Ziffer 10.2 gegenseitig von allen Ansprüchen Dritter frei, die aus der Verletzung ihrer vertraglichen Pflichten und Gewährleistungen resultieren.

11. Höhere Gewalt

Die Parteien sind von der Leistungspflicht in Fällen höherer Gewalt befreit. Als höhere Gewalt gelten alle unvorhersehbaren Ereignisse sowie solche Ereignisse, die zwar vorhersehbar waren, deren Auswirkungen auf die Vertragserfüllung aber von den Parteien auch durch zumutbares Bemühen nicht verhindert werden konnten. Dazu zählen insbesondere rechtmäßige Arbeitsk Kampfmaßnahmen, auch in Dritt-betrieben, sowie behördliche Maßnahmen.

12. Steuern und Abgaben

Der Kunde versichert, im Land seines Geschäftssitzes als gewerbliches Unternehmen registriert zu sein, das Lizenzmaterial und die daran eingeräumten Rechte für gewerbliche Zwecke des eigenen Unternehmens zu verwenden und zum Vorsteuerabzug berechtigt zu sein. Die Lizenzgebühren sind ohne Steuern angegeben die durch Verkauf-, Nutzungs-, Transaktions- oder Quellenbesteuerung anfallen. Steuern und Abgaben, die für Lizenzierung oder Nutzung des Lizenzmaterials im Lizenzgebiet erhoben werden, sind vom Kunden zu tragen.

13. Nennungsverpflichtungen

Nennungsverpflichtungen bestehen bei Verwendung des Lizenzmaterials für

- Filmwerke, die einen Abspann zeigen, wie Fernseh-, Dokumentar- oder Spielfilme (Klauseln 4.1.5 bis 4.1.8) insbesondere wenn Anbietern eines vergleichbaren Service genannt werden oder
- den Abdruck oder die Präsentation als Einzelbild in Druckwerken oder digitalen Medien.

Soll Lizenzmaterial als Einzelbild für den Abdruck oder in digitalen Medien verwendet werden so ist der urheberrechtliche Vermerk „Framepool / Name (Fotograf bzw. Lizenzgeber)“ anzubringen.

Soll Lizenzmaterial in einem Filmwerk mit mindestens 20 Minuten Länge in einem Umfang verwendet werden, der 5% der Gesamtlänge des neuen Filmwerkes oder fünf Minuten überschreitet, so sind Framepool und der Kameramann in einer mit Framepool vor der Verwendung des Lizenzmaterials abzustimmenden Weise im Abspann zu nennen.

14. Sonstige Vereinbarungen

14.1. Die Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen berührt die Gültigkeit der übrigen Regelungen und des Vertragsverhältnisses nicht. An Stelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine angemessene Regelung, die – im rechtlich zulässigen Rahmen – dem mit der unwirksamen Bestimmung Bezweckten am ehesten entspricht.

14.2. Änderungen und Ergänzungen aller vertraglichen Vereinbarungen bedürfen der Schriftform. Dies gilt auch für die Abbedingung des Schriftformerfordernisses.

14.3. Alle vertraglichen Vereinbarungen unterliegen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland mit der Ausnahme der Convention on the International Sale of Goods (CISG).

14.4. Ausschließlicher Gerichtsstand und Erfüllungsort ist der Sitz von Framepool.