

Nutzungsbedingungen

Du darfst

- unveränderte Stickdateien auf beliebige Materialien sticken.
- 30 von dir gestickte Produkte pro Motiv verkaufen, darüber hinaus muss eine Gewerbelizenz erworben werden, die separat im Shop erhältlich ist.
- Farben innerhalb der Stickdatei ändern oder einfarbig in deiner Wunschfarbe sticken
- Stickmuster mit eigenen Schriften ergänzen
- unsere Stickmuster miteinander kombinieren
- bestickte Teile verschenken

Du darfst nicht

- reine Applikationen/Buttons verkaufen, sondern nur das Endprodukt.
- die Stickdateien verändern; anpassen; Teile davon entnehmen oder entfernen und/oder als eigene ausgeben
- Grundelemente für eigene Designs verwenden
- die Stickdateien kopieren, verändern, verkaufen, verschenken, tauschen oder auf sonstige Art an Dritte weitergeben

Generell ist eine Massenproduktion oder industrielle Verwendung untersagt.

Nutzungsbedingungen

Allgemeines:

Vielen Dank, dass du eine Stickdatei von mir erworben hast.

Die Stickdateien werden von einem professionellen Puncher nach meinen Vorlagen erstellt und von verschiedenen Stickerinnen auf unterschiedlichen Maschinen auf Baumwollstoff oder Filz probegestickt.

Wir bemühen uns, die Anzahl der Spannstiche so gering wie möglich zu halten. Um sie relativ einfach zu entfernen, am besten nach dem Sprungstich die Maschine anhalten, den Faden abschneiden und weiter sticken. Es ist immer empfohlen, einen Test auf einem Stoffrest zu sticken, bevor der gute Stoff genutzt wird.

Um ein perfektes Stickbild zu erhalten, benutze hochwertige Stickvliese und -garne.

Bitte denke daran, wenn du ein Projekt mit unseren Dateien zeigst (z.B. Internet/Online-Plattformen oder deinem Shop), dass "beemybear" stets als Quelle angegeben werden muss:

"Stickdesign by beemybear"

Rechtliches:

Die vollständigen Rechte an den Grafiken und Designs bleiben unverändert bei Sabine Trinkwalter (beemybear) und werden nicht an den Käufer übertragen.

Der Lizenznehmer/Käufer übernimmt die Haftung und Gewährleistung für das mit den Dateien genutzte Produkt.

Der Lizenznehmer/Käufer muss bei Erstellung seiner Waren sicherstellen, dass kein markenrechtlicher Schutz durch Dritte verletzt wird, möchte er die Dateien gewerblich nutzen.

Digitale Waren sind von der Rückgabe und Umtausch ausgeschlossen.