

1. Teilnahmebedingungen

Überblick

Das Software-Netzwerk Leer, Am Nesseufer 14, 26789 Leer, ist Veranstalter des Hackathon Leer.

Ziel des Hackathon Leer ist es, kreative Lösungsansätze zu einer zu Beginn bekannt gegebenen Aufgabenstellung mit regionalem Bezug zu entwickeln.

Der Hackathon findet im Rahmen der Digitalen Woche am 20.09.2019 von 13:00 Uhr bis 24:00 Uhr und am 21.09.2019 von 09:00 bis 15:00 Uhr in den Räumen der Firma Orgadata AG - Softwarenetzwerk Leer e.V., Am Nesseufer 14, 26789 Leer statt; der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort aus wichtigem Grund zu ändern.

Die Preisverleihung findet am 21.09.2019 ab 17 Uhr im SparkassenForum in Leer (Bürgermeister-Ehrlenholtz-Str. 14).

Für den Hackathon schließen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ab 18 Jahren in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Aufgabenstellung, die jedes Team für sich selbst definiert.

Eine durchgehende und kostenfreie Verpflegung aller Teilnehmer an den zwei Veranstaltungstagen wird durch den Veranstalter sichergestellt.

Teilnahmeberechtigung

Der Hackathon Leer ist grundsätzlich offen für alle volljährigen Software-Begeisterten und richtet sich vorwiegend an IT-Professionals aus Leer und Umgebung mit hohem Interesse und ersten Erfahrungen in den, im Überblick oben genannten, Technologien oder Anwendungen.

Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die Angestellte/r eines Unternehmens, einer öffentlichen Einrichtung oder einer Bildungseinrichtung sind, sind selbst dafür verantwortlich, dass sie durch ihre Teilnahme am Hackathon nicht die Regeln ihrer jeweiligen Institution bzw. ihres Arbeitgebers verletzen.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen sich über das auf der Webseite www.hackathon-leer.de angegebene Registrierungsformular, per Email oder telefonisch zur Veranstaltung anmelden. Die

Registrierung wird spätestens am 03.09.2019 um 24 Uhr geschlossen. Am Hackathon Leer können maximal 12 Teams á 4-6 Personen teilnehmen. Der Veranstalter behält sich deshalb zu jeder Zeit vor, die Registrierung zu schließen, wenn die maximale Teilnehmerzahl erreicht ist.

Ein Anspruch auf eine Teilnahme am Hackathon Leer besteht nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Check-In / Team-Findung / Arbeitsmittel

Jeder Teilnehmer muss sich (bis spätestens zum 03.09.2019 um 24 Uhr) vorab online und am ersten Tag (20.09.2019) der Veranstaltung persönlich bis 13:00 Uhr vor Ort anmelden.

Am 20.09.2019 ab 13:00 Uhr wird die konkrete Aufgabenstellung bekannt gegeben.

Teams können aus 4-6 Personen bestehen. Teilnehmer dürfen nicht mehreren Teams angehören. Nach dem Einreichen der Ideen gemeinsam mit der Teamregistrierung, sind Änderungen in der Teamzusammensetzung unverzüglich anzuzeigen. Eine Veränderung der Teamzusammensetzung nach Beginn des Hackathons ist nicht erlaubt.

Der Veranstalter ist nicht für Auseinandersetzungen zwischen Teammitgliedern verantwortlich und wird auch nicht zu einer Schlichtung assistierend eingreifen.

Die Teilnehmer bringen einen Laptop mit entsprechender Software und Entwicklungsumgebung (Programmieditor etc.), Netzkabel, Mehrfachstecker, LAN-Kabel aus ihrem eigenen Besitz mit).

Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmer verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen.

Ideen / Beiträge / Einreichungen

Die Teams finden ihre Ideen und definieren ihren Beitrag selbst.

Die Teams arbeiten nur am 20.09.2019 zwischen 13:00 und 24:00 Uhr und am 21.09.2019 zwischen 09:00 Uhr und 15:00 Uhr an Ihren Beiträgen. Außerhalb dieser Zeiträume sind keine Veränderungen erlaubt. Im Anschluss werden die Projekte der Jury vorgestellt und abschließend bewertet.

Beiträge werden disqualifiziert, wenn sie unvollständig, unangemessen oder beleidigend sind. Die entsprechende Bewertung liegt im Ermessen des Veranstalters. Die Teilnehmer und Teams stellen bitte sicher, dass die Beiträge in diesem Sinne für alle Betrachtenden angemessen sind.

Durch Abgabe des Beitrags stimmen die Teilnehmer der Teams den offiziellen Regeln zu.

Preise und Bewertung

Der Veranstalter prämiert die besten Beiträge mit attraktiven Preisen. Es werden drei Hauptpreise verliehen.

Am 21.09.2019 erhalten die drei besten Teams ab ca. 17:15 Uhr jeweils ca. 10 Minuten Zeit für eine Präsentation des Teams sowie der erarbeiteten Lösung.

Die genauen Bewertungskriterien und deren Gewichtung werden vom Veranstalter und den Ausrichtern vor Beginn der Wettbewerbszeit kommuniziert und stehen über die gesamte Veranstaltungsdauer transparent zur Verfügung.

Geistiges Eigentum / Verwendung des Beitrags

Die Teilnehmer bleiben Eigentümer der Beiträge.

Durch Abgabe des Beitrags gewähren die Teilnehmer dem Veranstalter die unwiderruflichen, lizenzfreien, weltweiten Rechte und Lizenzen an dem Beitrag, um diesen in Verbindung zum Hackathon zu benutzen, zu überdenken, zu bewerten, zu testen oder auf andere Weise zu analysieren und den Beitrag für Werbezwecke zu verwenden.

Die Teilnehmer erkennen an, dass der Veranstalter oder Andere eventuell ähnliche oder identische Beiträge entwickelt haben oder entwickeln werden, und dass sie auf mögliche Ansprüche, die aus diesen Ähnlichkeiten resultieren, verzichten.

Durch die Teilnahme am Hackathon erklärt sich der Teilnehmer bereit, dass der Veranstalter jede Information ohne Gegenleistung nutzen darf, an die sich seine Mitarbeiter erinnern können, um sie in den eigenen Entwicklungen, Produkten oder Services zu verwenden.

Der Teilnehmer hat nicht das Recht die Logos oder Marken der Sponsoren außerhalb des Hackathon zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die bereitgestellten Technologien oder IP-Adressen.]

Allgemeine Regeln

Durch Registrierung oder Anmeldung oder Teilnahme am Hackathon stimmt der Teilnehmer den hier genannten Regeln und den Entscheidungen des Veranstalters bedingungslos zu.

Änderungen der Regeln und Bedingungen sind dem Veranstalter jederzeit vorbehalten. Es ist die Pflicht des Teilnehmers sich regelmäßig auf der Internetseite über mögliche Änderungen der Teilnahmebedingungen zu informieren.

Der Veranstalter behält sich jederzeit das Recht vor, Teilnehmer oder Teams zu disqualifizieren, die gegen die offiziellen Teilnahmebedingungen verstoßen, betrügen, den Ablauf des Hackathon stören oder sich unangemessen verhalten.

Sollte die Durchführbarkeit des Hackathons nach Ermessen des Veranstalters gefährdet sein, so ist es dem Veranstalter jederzeit vorbehalten, den Hackathon a) zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wieder aufzunehmen, b) andere Maßnahmen zu ergreifen, die in der Situation angemessen erscheinen oder c) den Hackathon zu beenden ohne Preise zu verteilen.

Durch die Anmeldung oder die Teilnahme am Hackathon erklärt der Teilnehmer sich bereit, den Veranstalter, dessen Mitarbeiter und Erfüllungsgehilfen schadlos zu halten, für den Fall, dass er sich während der Veranstaltung strafbar macht durch 1) unautorisiertes Eingreifen, 2) das Verletzen von Markenrechten oder anderen vergleichbaren Rechten, 3) durch Streitigkeiten zwischen Teammitgliedern, oder 4) durch Schadensersatzansprüchen durch die Verletzung von Personen oder Beschädigung von Sachen.

§9 Privatsphäre und Öffentlichkeit

Alle personenbezogenen Daten der Teilnehmer werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen behandelt. Die gesammelten persönlichen Daten werden vom Veranstalter dazu verwendet, den Hackathon durchzuführen. Falls Informationen auf einer Internetseite eines Dritten hinterlegt werden, werden diese Informationen nach dessen Datenschutzerklärung verwendet.

Der Teilnehmer stimmt mit der Anmeldung zu, dass der Veranstalter seine Teilnahme an der Veranstaltung veröffentlichen darf und seine Daten und seinen Beitrag während und nach dem Hackathon zu Werbezwecken (bspw. online auf der eigenen Website, auf Internetseiten Dritter oder in den sozialen Netzwerken) in Verbindung mit dem Hackathon verwendet. Der Teilnehmer stimmt ferner zu, dass er während der Veranstaltung gefilmt und fotografiert werden darf und dass der Veranstalter und die Sponsoren den Namen, Abbilder, Fotos, Filme, Kommentare oder andere Aufnahmen ohne Entschädigung für Werbezwecke benutzen dürfen.

10 Haftung

Der Veranstalter haftet unbeschränkt, soweit Schäden verursacht werden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit des Veranstalters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen. Der Veranstalter haftet darüber hinaus unbegrenzt bei Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Darüber hinaus haftet der Veranstalter im gesetzlichen Rahmen nach zwingenden Gesetzen, insbesondere dem Produkthaftungsgesetz und den Produktsicherheitsgesetzen.

Für leichte Fahrlässigkeit ist die Haftung ausgeschlossen, es sei denn, es läge ein Fall des Abs. 1 vor.

11 Sonstiges

Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Gerichtsstand ist Leer.

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Geltung der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.