



Teilnahmebedingungen für den Hackathon 2022 in Wolfsburg

Allgemeines

- Die Stadt Wolfsburg, Referat Digitalisierung und Wirtschaft (nachfolgend „Veranstalter“ genannt), ist Veranstalter des Hackathons im Rahmen der DigiWeek 2022.
- Der Hackathon wird analog und in Präsenz veranstaltet.
- Das Veranstaltungsdatum ist der 08.07. - 10.07.2022
- Der Veranstalter ist berechtigt, von dem/der Teilnehmer/in im Rahmen der Veranstaltung Lichtbild- und Videoaufnahmen anzufertigen und diese öffentlich zu verbreiten und zur Schau zu stellen. Hierzu erteilt der/die Teilnehmer/in dem Veranstalter eine zeitlich unbeschränkte und unwiderrufliche Einwilligung.

Anmeldung

- Teilnehmer/innen müssen mindestens 18 Jahre alt sein um an dem Hackathon teilnehmen zu dürfen.
- Teilnahmeberechtigt sind auch Mitglieder des Veranstalters.
- Die Anmeldung erfolgt über: Hackathon - DigiWeek Wolfsburg (digiweek-wolfsburg.de)
- Die Teamgröße beträgt minimal eine und maximal sieben Personen.
- Eine Anmeldung ist sowohl als Gruppe, sowie als Einzelperson möglich.
- Anmeldeschluss ist der 01.07.2022
- Der Veranstalter behält sich das Recht vor die Anmeldung vorher zu schließen, wenn alle verfügbaren Plätze belegt sind.
- Ein Anspruch auf eine Teilnahme am Hackathon besteht nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Mit der Anmeldung am Hackathon erklärt der/die Teilnehmer/in, die vorgenannten Regelungen gelesen zu haben und ist mit diesen ausdrücklich einverstanden.

Durchführung

Der Veranstalter übt während der Veranstaltung das Hausrecht aus. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmer/innen oder Teams von der Veranstaltung auszuschließen, falls eine Missachtung der Teilnahmebedingungen vorliegt oder die Veranstaltung gestört wird.

Es wird eine moderierte Session stattfinden, bei der weitere Instruktionen, Regeln und Bedingungen vorgestellt werden.

Sollte die Durchführbarkeit der Veranstaltung gefährdet sein, so behält sich der Veranstalter jederzeit das Recht vor, den Hackathon zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wiederaufzunehmen, andere Maßnahmen zu ergreifen, die in der Situation angemessen erscheinen oder den Hackathon frühzeitig zu beenden. Die Beurteilung der Durchführbarkeit der Veranstaltung sowie die Wahl der vorgenannten



Abhilfemaßnahmen stehen im Ermessen des Veranstalters. Im Falle der frühzeitigen Beendigung der Veranstaltung erfolgt keine Prämierung der bis dahin von den Teilnehmern/innen erarbeiteten Beiträge.

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

Die IT-Ausstattung des Hackathon steht bei einer Teilnahme unter dem Motto „bring your own Device“. Das heißt, dass die Teilnehmer ihre eigene Hard- und Software mitbringen, typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software.

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 / Fragestellungen

- Die Teams finden ihre Ideen und Lösungen selbst anhand einer zur Verfügung gestellten Fragestellung (Challenge) der Veranstalter.
- 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.

Prämierung und Bewertung

Zur Bewertung der Aufgabe wird der Veranstalter eine Jury aufstellen.

Die Preise in Form von Warengutscheinen lauten wie folgt:

1. Preis: **1.250,00 €**
2. Preis: **750,00 €**
3. Preis: **500,00 €**

Die Bewertungskriterien seitens der Jury lassen sich in folgende drei Kategorien gliedern:

- Methodik und Umsetzung
- Mehrwert, Potential (beispielsweise Usability, Business Case,...)
- Finale Präsentation („Pitch“, ca. 5 Minuten) vor Publikum und Jury

Die genauen Bewertungskriterien werden im Vorfeld kommuniziert und können bei dem Veranstalter angefragt werden.

Nutzungsrechte / 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 Infrastrukturen, Technologien oder IP-Adressen.
- Die durch die Stadt Wolfsburg bereit- und zur Verfügung gestellten Daten sind nur zur ausschließlichen Nutzung während des Hackathons gedacht. Eine Nutzung oder auch Verbreitung der Datensätze ist nicht erlaubt. Für weitere Datensätze durch Drittanbieter die vom Veranstalter bereitgestellt werden gilt selbiges.
- Gespeicherte Daten auf der für die Veranstaltung bereitgestellten Serverinfrastrukturen werden umgehend nach der Veranstaltung gelöscht. Diese gilt auch für die dort abgelegten Datensätze der Teams des Hackathons sowie der Datensätze des Veranstalters.
- Alle Zur Nutzung bereitgestellten Datensätze sind ebenfalls von den Teilnehmern des Hackathons nach der Veranstaltung sofort zu löschen. Eine Verbreitung und Speicherung der zur Verfügung gestellten Daten ist nicht erlaubt.

Privatsphäre und Öffentlichkeit

- Alle personenbezogenen Daten der Teilnehmer werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen (DSGVO) 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. Die Teilnehmer erklären sich damit ausdrücklich einverstanden.

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 die Veranstalter im gesetzlichen Rahmen nach



zwingenden Gesetzen, insbesondere dem Produkthaftungsgesetz und den Produktsicherheitsgesetzen.

- Für leichte Fahrlässigkeit ist die Haftung ausgeschlossen. Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Gerichtsstand ist Wolfsburg.
- 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.