

Teilnahmebedingungen für den #hack4pott

1. Veranstalter

Der #hack4pott wird veranstaltet von der thyssenkrupp Information Management GmbH, thyssenkrupp Allee 1, 45143 Essen.

Inhaltliche oder organisatorische Fragen sowie Änderungen der Anmeldung sind an folgende Adresse zu richten: hack4pott@thyssenkrupp.com

Ansprechpartner ist Herr Christian Scheibel.

2. Anmeldung und Teilnahmeberechtigung

Der Veranstalter und seine Kooperationspartner, die RealCore Group GmbH und die FUNKE Mediengruppe GmbH & Co. KG, laden Teilnehmer¹ zu der Veranstaltung #hack4tpott ein.

Die Teilnahme am #hack4pott setzt eine Onlineanmeldung unter: <https://www.hack4pott.com/de/anmeldung> voraus.

Nach Möglichkeit gibt der Teilnehmer an, mit welchem Team er am Veranstaltungstag antreten wird. Die Anmeldung als Einzelperson ist auch möglich. Einzelpersonen werden zu Beginn des #hack4pott in Teams eingeteilt.

Teams bestehen aus mindestens drei, maximal fünf Personen. Die Teilnehmer dürfen nicht mehr als einem Team gleichzeitig angehören.

Anmeldungen sind bis spätestens zum 08.11.23 (Teilnahmeschluss) einzureichen. Nach Teilnahmeschluss eingehende Anmeldungen werden nicht berücksichtigt. Der Teilnehmer versichert, dass die von ihm im Rahmen der Anmeldung gemachten Angaben zur Person, insbesondere Vor-, Nachname und E-mailadresse wahrheitsgemäß und richtig sind.

Teilnahmeberechtigt sind natürliche Personen, die ihren Wohnsitz in Deutschland und das 18. Lebensjahr vollendet haben. Als Nachweis ist ein gültiger Lichtbildausweis (z.B. Personalausweis, Führerschein) zur Veranstaltung mitzubringen. Kann ein solcher nicht vorgelegt werden, kann die Teilnahme vom Veranstalter verweigert werden.

Das Ausfüllen und Abschicken des Anmeldeformulars stellen lediglich einen Antrag auf Teilnahme dar. Die vom Veranstalter zugeschickte Eingangsbestätigung stellt noch keine Annahme der Teilnehmer dar. Ein Anspruch auf Teilnahme besteht nicht. Die Bestätigung der Zulassung zur Veranstaltung wird den akzeptierten Teilnehmern per E-Mail übermittelt.

¹ Zur besseren Lesbarkeit wird darauf verzichtet, bei Personenbezeichnungen sowohl die männliche als auch die weibliche Form zu nennen. Die männliche Form gilt in allen Fällen, in denen dies nicht explizit ausgeschlossen wird, für beide Geschlechter.

Die Anmeldung für das #hack4pott ist kostenfrei. Die Teilnahme am #hack4pott erfolgt unentgeltlich.

Mit der Anmeldung zu der Veranstaltung akzeptiert der Teilnehmer die Geltung dieser Teilnahmebedingungen.

Jeder Teilnehmer kann seine Teilnahmeerklärung widerrufen. Der Widerruf ist mittels E-Mail an hack4pott@thyssenkrupp.com zu richten.

3. Ausschluss von der Teilnahme

Ausgeschlossen von der Teilnahme sind alle an der Konzeption und Umsetzung des #hack4pott beteiligten Personen. Nicht den vorliegenden Teilnahmebedingungen entsprechende Anmeldungen sind ungültig und schließen Teilnehmer von der weiteren Teilnahme aus.

Gleiches gilt für Teilnehmer, die sich unerlaubter Hilfsmittel bedienen oder versuchen, sich durch anderweitige Manipulationen Vorteile zu verschaffen. In diesen Fällen können Gewinne - gegebenenfalls auch nachträglich - aberkannt und zurückgefordert werden.

Im Falle von Störungen (z.B. Störung der Veranstaltung oder des Betriebsablaufs) ist der Veranstalter berechtigt, Teilnehmer von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung auszuschließen.

4. Durchführung der Veranstaltung

Die Veranstaltung beginnt am 16.11.23 um 10:00 Uhr und endet am 17.11.23 um 14:00 Uhr. Der Veranstalter wird neben einem Wettbewerb zusätzlich einen „Homeprice“ anbieten.

Teilnehmer müssen ihre Hard- und Software sowie alle anderen notwendigen Arbeitsmittel selbst organisieren. Verpflegung wird durch den Veranstalter während Veranstaltung zur Verfügung gestellt.

Wettbewerb

Ziel des Wettbewerbs ist es, innovative, zukunftsweisende Ideen und Projekte zu entwickeln.

Den Teams wird von Partnern (Challenge Owner) eine Wettbewerbsaufgabe „Challenge“ gestellt, die innerhalb von 24 Stunden möglichst konzeptionell und in lauffähigem Programmcode abgebildet werden soll.

Die Teams haben ihre Lösungsansätze (auch als Lösungskonzept bezeichnet) selbstständig zu erarbeiten. Die Inanspruchnahme von persönlicher Unterstützung teamfremder Personen oder das Verwenden von Plagiaten führt zum Ausschluss des Teams.

Die von den Teams entwickelten Lösungsansätze sind spätestens am 17.11.23 bis 12:00 Uhr vollständig einzureichen. Folgende Inhalte müssen die Lösungskonzepte aufweisen:

- Titel, Kurzbeschreibung, Power-Point-Präsentation mit Lösungskonzept zu jeweiliger Challenge, Name des Teams und der Teammitglieder.
- Zusätzlich und optional ist die Einreichung von Bildern oder Fotos, weiterer Videos oder ähnlicher Materialien, die die Teams der Jury zur Verfügung stellen möchten, möglich.

Wettbewerbssprache ist Deutsch oder Englisch.

Aufgrund des begrenzten Veranstaltungsumfanges werden nicht alle Teams ihre Ergebnisse im Rahmen der Veranstaltung präsentieren können. Eine durch die Wettbewerbsleitung ausgewählte Fachjury, die über spezifische Kenntnisse im Bereich IT verfügt und den Challenge Owner, wählt nach Einreichen der Lösungsansätze 5 Teams aus, die ihre Lösungsansätze präsentieren dürfen.

Der weitere Umfang der Teilnehmerleistung im Rahmen des Wettbewerbs ergibt sich aus den Angaben auf der Veranstaltungswebseite, den vorhandenen Anmeldeformularen und der Teilnahmebestätigung des Veranstalters. Im Falle von widersprüchlichen Regelungen gilt vorrangig die Veranstaltungswebseite. Zu Beginn der Veranstaltung informiert der Veranstalter die Teilnehmer über den Ablauf und die Durchführung der Veranstaltung.

Homeprice

Innerhalb der Teilnehmer, die ihre Lösungsansätze nicht präsentieren dürfen, wählt die Jury dasjenige Team aus, das die Jury mit ihrer Lösung und Qualität im Hinblick auf die gestellte Challenge überzeugen kann.

5. Gewinne, Bepreisung

Wettbewerb

Die Jury zeichnet unter den präsentierenden Teilnehmern nach eigenem Ermessen drei Teams als Gewinner aus (Platzierung 1.-3.). Entscheidend sind die Qualität und die Präsentation ihrer Lösungsansätze.

Zu den Bewertungskriterien für die Lösungsansätze der Challenges gehören insbesondere, aber nicht abschließend:

- Technische Methodik und Umsetzung, insbesondere Qualität der Kodierung, verwendete Algorithmen
- Mehrwert, Potenzial, Nutzbarkeit, Praxisbezug, Skalierbarkeit
- Präsentation, Klarheit des Projektergebnisses, Ideenreichtum und eine Vision in Bezug auf die jeweilige Umsetzung

Die Teilnehmer haben keinen Anspruch auf Bewertung und Auszeichnung. Die Entscheidung der Jury ist unanfechtbar.

Die Teams können auf verschiedenen Ebenen einen Preis gewinnen. Die im Wettbewerb verliehenen Preisgelder sind insoweit wie folgt gestaffelt:

Wettbewerb	
1. Platz	3.000 € je Team
2. Platz	2.000 € je Team
3. Platz	1.000 € je Team

Nach Bekanntgabe der Gewinner stellt jedes Gewinnerteam dem Veranstalter eine geeignete SEPA-Bankverbindung für die Überweisung des Preises zur Verfügung. Die Geldpreise werden

innerhalb 30 Tagen nach Bekanntgabe der Gewinner auf das angegebene Konto überwiesen. Barauszahlungen sind nicht möglich.

Fehler oder Probleme im Rahmen der Auszahlung, die der Veranstalter oder seine Kooperationspartner nicht zu vertreten haben, gehen zu Lasten des Gewinnerteams.

Die Preise sind zu gleichen Teilen unter den Mitgliedern des jeweiligen Gewinnerteams aufzuteilen. Für die Aufteilung des Preisgeldes unter den Teammitgliedern ist weder der Veranstalter noch seine Kooperationspartner verantwortlich.

Homeprice

Die Jury bepreist das Gewinnerteam unter den nicht präsentierenden Teilnehmern mit einem Preisgeld i.H.v. 1.000 Euro.

Es gelten die Regelungen gemäß dieser Ziffer „Wettbewerb“ entsprechend, soweit anwendbar.

6. Nutzungsrechte und Recht am eigenen Bild

Der Teilnehmer räumt dem Veranstalter mit Akzeptanz dieser Nutzungsbedingungen ohne gesonderte Vergütung exklusive Nutzungsrechte an allen Ideen, Konzepten, Bildern, Softwarecode und sonstigen Arbeitsergebnissen im Zeitpunkt ihrer Entstehung ein, die im Rahmen des #hack4pott entstehen. Insbesondere ist der Veranstalter dazu berechtigt, alle Ideen und Arbeitsergebnisse zu bearbeiten, zu verändern und/oder weiterzuentwickeln und diese verändert oder unverändert zu nutzen und zu veröffentlichen. Der Veranstalter ist berechtigt, die Nutzungsrechte ganz oder zum Teil auf Dritte zu übertragen und/oder unterzulizensieren.

Der Teilnehmer versichert, dass die von ihm im Rahmen des #hack4pott erstellten Arbeitsergebnisse und die für ihre Erstellung verwendeten Materialien (z.B. Werkzeuge, Daten) nicht gegen Strafgesetze, Urheber-, Leistungsschutz- bzw. sonstige geistigen Eigentumsrechte sowie Persönlichkeitsrechte Dritter verstoßen. Der Teilnehmer erklärt mit Akzeptanz dieser Nutzungsbedingungen ohne gesonderte Vergütung unwiderruflich und zeitlich sowie räumlich unbefristet seine Einwilligung, dass das während des #hack4pott von ihm in Bild, Ton und Video aufgenommene Material (insbesondere Interviews) im Ganzen und in Teilen im Rahmen der Berichterstattung über den #hack4pott bearbeitet, vervielfältigt, verbreitet und öffentlich vorgeführt werden darf. Diese Einwilligung bezieht sich auf sämtliche Nutzungsarten, in denen das Bild-/Ton- und Videomaterial zu Zwecken der

Berichterstattung veröffentlicht werden soll, unabhängig von der verwendeten Technik, insbesondere in Pressemitteilungen und auf Websites und Social-Media-Kanälen des Veranstalters, sowie im Rahmen der internen Kommunikationen des Veranstalters (Intranet). Diese Einwilligung räumt der Teilnehmer auch den Kooperationspartnern des Veranstalters, namentlich der RealCore Group und der FUNKE Mediengruppe GmbH & Co. KG, ein.

7. Verhaltensregeln

Ein respektvolles Miteinander ist geboten. Dies gilt für den Umgang der Teilnehmer untereinander, im Kontakt mit den am Wettbewerb beteiligten Personen sowie, falls Unterstützer zur Bearbeitung der Wettbewerbsaufgabe hinzugezogen werden, für den Kontakt und Austausch mit diesen.

8. Haftung

Der Veranstalter haftet im Rahmen der Erfüllung seiner vertraglichen Pflichten nur für Schäden, die auf einer Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (sogenannte Kardinalpflichten), auf einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder auf einer vorsätzlichen oder grobfahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen.

Bei einer Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die nur auf einer einfachen Fahrlässigkeit beruhen, haftet der Veranstalter beschränkt auf den Ersatz des vorhersehbaren, vertragstypischen Schadens.

Der Veranstalter und seine Kooperationspartner übernehmen keine Haftung für Schäden, die durch den Teilnehmer verursacht werden. Insoweit werden der Veranstalter und seine Kooperationspartner von allen Ansprüchen Dritter freigestellt.

Entstehen dem Teilnehmer Schäden oder Verluste während der An- oder Abreise zum Veranstaltungsort, ist eine Haftung des Veranstalters ebenfalls ausgeschlossen.

9. Datenschutz

Der Veranstalter verpflichtet sich, die gesetzlichen Bestimmungen des Datenschutzes, insbesondere des Telemediengesetz, der Datenschutzgrundverordnung und des Bundesdatenschutzgesetzes zu beachten.

Die Informationspflichten des Veranstalters zum Datenschutz gegenüber Teilnehmern werden separat auf der Veranstalterseite veröffentlicht. Im Übrigen finden Teilnehmer Informationen zum Datenschutz in der Datenschutzerklärung des Veranstalters.

Die Datenschutzerklärung ist unter hack4pott.com abrufbar.

10. Vertraulichkeit

Die Teilnehmer sind verpflichtet, sämtliche vertraulichen Informationen, die sie im Zusammenhang mit der Veranstaltung erhalten, vertraulich zu behandeln.

Vertrauliche Informationen im Sinne dieser Vereinbarung sind alle Informationen, die von dem Veranstalter bzw. Kooperationspartner einem Teilnehmer im Zusammenhang mit der Veranstaltung mündlich, schriftlich oder auf andere Weise offengelegt werden und als vertraulich gekennzeichnet sind oder aufgrund ihres Inhalts, ihrer Art oder der Umstände ihrer Offenlegung als vertraulich angesehen werden.

Sämtliche Leistungen, Gegenstände und Daten, die der Veranstalter dem Teilnehmer im Rahmen des #hack4pott zur Verfügung stellt, darf der Teilnehmer nur für die Zwecke und die Dauer des #hack4pott und in diesem Rahmen nutzen. Insbesondere ist es dem Teilnehmer untersagt, bereitgestellte Gegenstände (im Besonderen Software) im Wege des Reverse Engineering zu rekonstruieren, es sei denn, dies ist zur Herstellung der Interoperabilität, der von ihm zu erstellenden Software mit anderen Softwareprogrammen unerlässlich und der Veranstalter hat dem Teilnehmer trotz Aufforderung die hierfür erforderlichen Informationen nicht innerhalb angemessener Frist anderweitig zur Verfügung gestellt. Der Teilnehmer stellt die Nutzung dieser Leistungen, Gegenstände und Daten spätestens zum Ende des #hack4pott ein und gibt diese an den Veranstalter heraus oder vernichtet diese (nach Wahl des Veranstalters).

Insbesondere wird der empfangende Teilnehmer erlangte vertrauliche Informationen weder mittelbar noch unmittelbar für eigene gewerbliche Zwecke oder gewerbliche Zwecke Dritter nutzen, soweit nicht durch diesen Vertrag ausdrücklich gestattet.

Veranstaltungsunterlagen und sonstige Arbeitsunterlagen des Veranstalters sind urheberrechtlich geschützt. Soweit der Teilnehmer vom Auftraggeber vertrauliche Informationen erhält, muss er diese vor dem Zugriff unberechtigter Dritter schützen (z.B. durch Sperren von elektronischen Endgeräten, Speicherung auf verschlüsselten Festplatten und verschlüsselte Übertragung). Die Speicherung von vertraulichen Informationen auf IT-Systemen Dritter (z.B. Backup in Cloud-Umgebungen) ist nur nach vorheriger Zustimmung des Veranstalters zulässig.

11. Sonstiges

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung aus wichtigem Grund abzusagen, abubrechen oder zu ändern (z. B. Sturm, Erbeben oder wenn aus sonstigen tatsächlichen oder rechtlichen Gründen eine ordnungsgemäße Durchführung der Veranstaltung nicht gewährleistet werden kann). In diesem Fall werden Teilnehmer unverzüglich informiert.

Ausschließlicher Gerichtsstand ist Essen, soweit der Teilnehmer Kaufmann ist. Der Rechtsweg ist im Hinblick auf die Ziehung der Gewinner und die etwaige Beurteilung der eingereichten Gewinnspielbeiträge ausgeschlossen.

Sollten eine oder mehrere dieser Bedingungen unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bedingungen hiervon nicht berührt.