

# Teilnahmebedingungen

## Hackathon für Altern und Pflege (HAP) am 23./24.09.2021

### §1 Überblick

1. Die Impact Hub Leipzig GmbH, Rossplatz 11, 04103 Leipzig und die WIG2 GmbH, Markt 8, 04109 Leipzig, sind Veranstalter des Hackathon für Altern und Pflege.
2. Ziel des Hackathon für Altern und Pflege ist es, innovative Datenanalysen und Modellierungen durchzuführen und daraus Erkenntnisse für die Verbesserung der Gesundheitsversorgung in Deutschland zu identifizieren. Die während des Events entwickelten Modelle, Konzepte und Lösungen werden vorgestellt und ausgezeichnet.
3. Der Hackathon findet vom 23.09.2021, 11:00 Uhr bis 24.09.2021 um ca. 15:00 Uhr in der Konsumzentrale – Impact Hub Leipzig GmbH, Industriestraße 95, 04229 Leipzig sowie als virtuelles Event online statt; der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort aus wichtigem Grund zu ändern.
4. Die Arbeitsphase der Veranstaltung findet vom 23.09.2021, 15:00 Uhr bis 24.09.2021, 13:00 Uhr statt. Die finale Beurteilung und die Preisverleihung der Jury findet am 24.09.2021, um ca. 14:00 Uhr. Alle Zeitangaben dieses Regelwerkes sind in MEZ angegeben.
5. Die Wettbewerbssprache ist Deutsch, darüber hinaus sind englischsprachige Teams und Beiträge herzlich willkommen.
6. Für den Hackathon schließen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Aufgabenstellung, die jedes Team anhand einer vorgestellten Fragestellung (Challenge) selbst definiert.
7. Eine durchgehende und kostenfreie Verpflegung aller Teilnehmer an den Veranstaltungstagen wird vor Ort durch den Veranstalter sichergestellt.

### §2 Teilnahmeberechtigung

1. Der Hackathon für Altern und Pflege ist grundsätzlich offen für alle volljährigen Analytik-Begeisterten und richtet sich vorwiegend an Young Professionals und Berufserfahrene, aber ebenso Studierende mit hohem Interesse und idealerweise Erfahrungen in den, im Überblick oben genannten, Technologien oder Anwendungen.
2. Teilnehmer unter 18 Jahren dürfen nicht an der Veranstaltung teilnehmen. Der Veranstalter behält sich eine Alterskontrolle vor.
3. Mitarbeiter der Veranstalter dürfen am Hackathon für Altern und Pflege teilnehmen. Für sie steht ein begrenztes Kontingent an Plätzen zur Verfügung.
4. 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.
5. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen sich über das auf der Webseite <https://www.eventbrite.com/e/2-hap-hackathon-fur-altern-und-pflege-2021-tickets-144406007255> angegebene Registrierungsformular zur Veranstaltung anmelden. Der Hackathon für Altern und Pflege hat eine bestimmte Kapazitätsgrenze für die Teilnehmeranzahl. Der Veranstalter behält sich deshalb zu jeder Zeit vor, die Registrierung zu schließen.
6. Ein Anspruch auf eine Teilnahme am Hackathon für Altern und Pflege besteht nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### §3 Check-In / Team-Findung / Arbeitsmittel

1. Jeder Teilnehmer muss sich (bis spätestens zum 22.09.2021 um 23:00 Uhr) vorab online und am ersten Tag (23.09.2021) der Veranstaltung persönlich bis 11:00 Uhr vor Ort oder virtuell anmelden, sonst ist eine Teilnahme am Hackathon für Altern und Pflege ausgeschlossen.

2. Es wird eine moderierte Session stattfinden, bei der weitere Instruktionen, Regeln und Bedingungen vorgestellt werden.
3. Teams können aus minimal fünf und maximal zehn Personen zu einer entstehenden/bestehenden Idee gebildet werden. Teilnehmer dürfen nicht mehreren Teams angehören.
4. Die Veranstalter sind nicht für Auseinandersetzungen zwischen Teammitgliedern verantwortlich und wird auch nicht zu einer Schlichtung assistierend eingreifen.
5. Die IT-Ausstattung des Hackathon für Altern und Pflege steht sowohl bei einer virtuellen, als auch bei einer vor Ort-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.
6. 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.

#### **§4 Ideen / Fragestellungen**

1. Die Teams finden ihre Ideen und Lösungen selbst anhand einer zur Verfügung gestellten Fragestellung (Challenge) der Veranstalter,
2. Die Beiträge/Einreichungen der Teams müssen am 24.09.2021 bis 13:00 Uhr komplett digital eingereicht worden sein und folgende Informationen umfassen:
  - o Titel der Lösung
  - o kurze Beschreibung (Länge: max. 500 ZML)
  - o Pitchdeck (Vorstellungspräsentation)
3. Zusätzlich und optional möglich ist ebenfalls die Einreichung von Bildern oder Fotos, der Name der Plattform für die entwickelt wird, die URL zu GitHub, Videos, Präsentationsfolien oder ähnliche Materialien, die die Teams der Jury zur Verfügung stellen möchten.
4. 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.
5. Durch Abgabe des Beitrags stimmen die Teilnehmer der Teams den offiziellen Regeln zu.

#### **§5 Anforderungen an die Hackathon-Ergebnisse**

1. Die Teams sollten eine Lösung für eine bestehende Herausforderung (Challenge) entwickeln und diese in den Kontext der demographischen Entwicklung und/oder im deutschen Gesundheitssystem einbetten.

#### **§6 Preise und Bewertung**

1. Der Veranstalter prämiert die besten Beiträge mit attraktiven Preisen. Es gibt mindestens zwei Hauptpreise, wobei das Preisgeld bzw. die Sachpreise gleichmäßig zwischen den Mitgliedern des jeweiligen Siegerteams aufgeteilt wird.
2. Neben den Hauptpreisen kann es weitere Preise der Sponsoren geben. Die genauen Einzelpreise werden spätestens zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.
3. Am 24.09.2021 erhalten die Teams ab ca. 13:00 Uhr jeweils ca. 5 Minuten Zeit für eine Präsentation ihrer Ergebnisse vor dem versammelten Publikum virtuell via Livestream oder vor Ort (inkl. anderen Teilnehmern, die Jury, weitere Gäste).
4. Die Jury besteht aus mindestens drei Jurymitgliedern, die vor der Veranstaltung von den Veranstaltern benannt werden.
5. Die Bewertungskriterien seitens der Jury lassen sich in folgende drei Kategorien gliedern:
  - o Methodik und Umsetzung
  - o Mehrwert, Potential (beispielsweise Usability, Business Case,...)
  - o Finale Präsentation („Pitch“, ca. 5 Minuten) vor Publikum und Jury

6. Die genauen Bewertungskriterien und deren Gewichtung werden vom Veranstalter und der Jury vor Beginn der Wettbewerbszeit kommuniziert und stehen über die gesamte Veranstaltungsdauer transparent zur Verfügung.
7. Alle Teammitglieder, die einen Preis gewonnen haben, müssen, falls nötig, steuerrechtliche Informationen über sich bereitstellen, um den Preis zu erhalten. Wenn dem nicht innerhalb von 30 Tagen nachgekommen wird, kann der Preis durch den Veranstalter aberkannt werden.
8. Die Bezahlung von Steuern liegt allein in der Verantwortung der Gewinner.

## **§7 Geistiges Eigentum / Verwendung des Beitrags**

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Der Teilnehmer hat nicht das Recht, die Logos oder Marken der Sponsoren außerhalb des Hackathon für Altern und Pflege zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die bereitgestellten Infrastrukturen, Technologien oder IP-Adressen.

## **§8 Allgemeine Regeln**

1. Durch Registrierung oder Anmeldung oder Teilnahme am Hackathon für Altern und Pflege stimmt der Teilnehmer den hier genannten Regeln und den Entscheidungen des Veranstalters bedingungslos zu.
2. 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.
3. 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.
4. 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 (bspw. eine ausschließlich virtuelle Durchführung) oder c) den Hackathon zu beenden ohne Preise zu verteilen.
5. Durch die Anmeldung oder die Teilnahme am Hackathon für Altern und Pflege 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**

1. 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.

2. 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 für Altern und Pflege 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 Veranstaltung wird live gestreamt (Zoom, Youtube, slack). Die Teilnehmer erklären sich damit ausdrücklich einverstanden.

## **§10 Haftung**

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

## **§11 Sonstiges**

1. Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Gerichtsstand ist Leipzig.
2. 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.