

Teilnahmebedingungen MAIN-Hack Ideenwettbewerb

§1 Überblick

- (1) Der DECHEMA e.V. ist Veranstalter des MAIN-Hack.
- (2) Ziel des MAIN-Hack ist es, innovative zukunftsweisende Ideen zu entwickeln und die besten Ideen, die während des Events entwickelt werden, zu finden und auszuzeichnen.
- (3) Der Ideenwettbewerb findet vom 09.03.2021 bis 16.06.2021 statt. Die Teams arbeiten remote, es finden keine Präsenzveranstaltungen statt. Sollten die Bedingungen es zulassen, wird die Prämierung im Rahmen der ACHEMA Pulse in Frankfurt stattfinden.
- (4) Der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort oder die Zeit aus wichtigem Grund zu ändern.
- (5) Die Wettbewerbssprache ist Englisch. Deutschsprachige Beiträge sind, in Abstimmung mit dem Veranstalter, ebenfalls möglich.
- (6) Für den Ideenwettbewerb schließen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Vorfeld, spätestens im Rahmen des Kick-Off in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Entwicklung, die jedes Team für sich selbst, mit Blick auf die Challenges der Veranstaltung, definiert.

§2 Teilnahmeberechtigung

- (1) Der MAIN-Hack ist grundsätzlich offen für alle volljährigen Technologie-Begeisterten und richtet sich an Studierende, Berufseinsteiger und Berufserfahrene mit hohem Interesse und idealerweise bestehenden Erfahrungen in der Umsetzung und Entwicklung von Prozessen für naturwissenschaftliche Verfahren.
- (2) Teilnehmer müssen am Tag der Veranstaltung mind. 18 Jahre alt sein. Der Veranstalter behält sich eine Überprüfung der Volljährigkeit (z.B. mittels Vorlage eines gültigen Personalausweises oder Führerscheins) im Rahmen der Registrierung vor.
- (4) Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind selbst dafür verantwortlich, dass ihre Teilnahme am Ideenwettbewerb nicht gegen bestehende Regelungen ihrer Arbeitgeber, Bildungsträger, Dienstherrn o.ä. verstößt.
- (5) Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer melden sich über das auf der Webseite angegebene Registrierungsformular zur Veranstaltung an. Die Anmeldung schließt spätestens am 04.05.2021 um Mitternacht.
- (6) Ein Anspruch auf eine Teilnahme am MAIN-Hack besteht nicht.

§3 Check-In / Team-Findung / Arbeitsmittel

- (1) Teams können aus mindestens zwei und maximal sieben Personen zu einer entstehenden/bestehenden Idee gebildet werden. Teilnehmer dürfen nicht parallel mehreren Teams angehören.
- (2) Am Dienstag, 09.03.2021 startet der Ideenwettbewerb. Im Rahmen der Einführung werden dann weitere Informationen und Ansprechpartner zum Event vorgestellt.
- (3) Die IT-Ausstattung des MAIN-Hack steht unter dem Motto „use your own device“. Das heißt, dass die Teilnehmer ihre eigene Hard- und Software nutzen, typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software.
- (4) 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.
- (5) Während des Kick-Off wird allen Teilnehmern durch die Sponsoren und Partner die vorhandene und verfügbare Technologie vorgestellt. Ein Anspruch auf die Verfügbarkeit eines bestimmten Partners oder Sponsors gegenüber dem Veranstalter besteht nicht, dies gilt auch wenn dieser auf der Internetseite des Events bereits als Partner benannt wurde.

§4 Datennutzung

(1) Im Rahmen der Veranstaltung werden die vom Datengeber/Veranstalter erstellten Daten und Materialien an die Teilnehmer übergeben. Die Überlassung und die Nutzungsrechte erfolgen nach Maßgabe dieser Vereinbarung.

(2) Unter Daten sind hier Bild- und Videodaten sowie die Aufgabenbeschreibung selbst zu verstehen.

(3) Der Datengeber/Veranstalter versichert, dass er berechtigt ist, dem Teilnehmer die Datensätze und Materialien zum Zwecke der Durchführung der Veranstaltung zur Verfügung zu stellen und dass Rechte Dritter dem nicht entgegenstehen.

(4) Der Teilnehmer verpflichtet sich, die ihm vom Datengeber/Veranstalter zur Verfügung gestellten Daten und zugehörigen Materialien ausschließlich zur Lösung der Aufgabe des Ideenwettbewerbs zu nutzen. Eine Weitergabe von Nutzungsrechten an Dritte durch den Teilnehmer ist nicht gestattet.

§5 Ideen / Beiträge / Einreichungen

(1) Die Teams finden ihre Ideen und definieren ihren Beitrag selbst.

(2) Die Teams haben Zeit vom 09.03.2021 bis 16.05.2021, ihre Idee zu entwickeln, umzusetzen und/oder zu coden.

(3) Zusätzlich und optional möglich ist die Einreichung von Bildern, Fotos oder Videos, der Name der Plattform für die entwickelt wird, weiterführende URLs, Präsentationsfolien oder ähnliche Materialien, die die Teams der Jury zur Verfügung stellen.

(4) Beiträge werden disqualifiziert, wenn sie unangemessen oder beleidigend sind. Die entsprechende Bewertung liegt im Ermessen des Veranstalters. Die Teilnehmer und Teams stellen 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.

§6 Anforderungen an die Beiträge / Anwendungen

(1) Die Teams sollten Lösungen im Kontext predictive maintenance entwickeln.

(2) Der Ideenwettbewerb zielt auf die Entwicklung neuer Anwendungen im Bereich der Systemintegration und predictive maintenance ab.

§7 Preise, Bewertung und Besteuerung

(1) Der Veranstalter prämiiert mindestens 2 von der Jury ausgewählte Beiträge mit Preisgeldern. Alle Gewinnerteams, die mit einem Preisgeld prämiert werden, überlassen dem Veranstalter eine geeignete Bankverbindung für die Überweisung an einen Stellvertreter des Teams. Dieses Teammitglied übernimmt dann die gleichmäßige Verteilung zwischen den Mitgliedern des jeweiligen Siegerteams.

(2) Neben den Hauptpreisen kann es weitere Preise der Sponsoren oder des Veranstalters geben. Die genauen Einzelpreise werden entweder über die Webseite oder im Rahmen der Veranstaltung bekannt gegeben.

(3) Im Rahmen der AICHEMA Pulse erhalten die Teams 5 Minuten Zeit für eine öffentliche Pitch-Präsentation ihrer Ergebnisse vor dem versammelten Publikum (den anderen Teilnehmern, der Jury, weiteren Gästen, Streamingteilnehmern).

(4) Nach Einreichung der Lösungen aller zugelassenen Teams bewertet die Jury die Einreichungen und definiert zwei Finalisten pro Challenge:

Die finale Präsentation im Rahmen der AICHEMA Pulse entscheidet über die Belegung des ersten und zweiten Platzes. Die Jury bewertet zusammen mit den Zuschauern die Einreichungen. Die Präsentation muss auf Englisch gehalten werden, da die AICHEMA Pulse eine internationale Teilnehmerschaft hat.

- (5) Die genauen Bewertungskriterien werden vom Veranstalter zusammen mit der Aufgabenstellung kommuniziert und können auch während der Veranstaltung beim Veranstalter erfragt werden.
- (6) Alle Teammitglieder der Gewinnerteams müssen, falls nötig, steuerrechtliche Informationen über sich bereitstellen, um die Auszahlung des Preisgeldes zu erhalten.
- (7) Die Bezahlung von Steuern liegt allein in der Verantwortung der Gewinner.

§8 Geistiges Eigentum / Verwendung des Beitrags

- (1) Die Teilnehmer bleiben Eigentümer der durch die Teilnehmer entwickelten Ideen und aller im Rahmen des Ideenwettbewerbs präsentierten und entwickelten Daten, Unterlagen etc.
- (2) Die Teilnehmer erkennen an, dass der Veranstalter oder Andere eventuell bereits ähnliche oder identische Lösungen entwickelt haben oder entwickeln werden, und hieraus kein Anspruch gegenüber dem Veranstalter entsteht.
- (3) Der Teilnehmer hat nicht das Recht die Logos oder Marken von Veranstalter oder Sponsoren zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die bereitgestellten Technologien.

§9 Allgemeine Regeln

- (1) Durch Registrierung oder Anmeldung oder Teilnahme am MAIN-Hack stimmt der Teilnehmer den hier genannten Regeln und den Entscheidungen des Veranstalters bedingungslos zu.
- (2) Der Veranstalter behält sich jederzeit das Recht vor, Teilnehmer oder Teams zu disqualifizieren, die gegen die offiziellen Teilnahmebedingungen verstoßen, betrügen, den Ablauf des Ideenwettbewerbs stören oder sich unangemessen verhalten.
- (3) Sollte die Durchführbarkeit des Ideenwettbewerbs nach Ermessen des Veranstalters gefährdet sein, so ist es dem Veranstalter jederzeit vorbehalten, den Ideenwettbewerb a) zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wieder aufzunehmen, b) andere Maßnahmen zu ergreifen, die in der Situation angemessen erscheinen oder c) den Ideenwettbewerb zu beenden ohne Preise zu verteilen.

§10 Privatsphäre und Öffentlichkeit

- (1) Alle personenbezogenen Daten der Teilnehmer werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen behandelt. Die im Rahmen der Anmeldung und der Registrierung durch den Teilnehmer angegebenen persönlichen Daten werden dazu verwendet, den Ideenwettbewerb durchzuführen, eventuell gewonnene Preisgelder auszuschütten und den Teilnehmern notwendige Informationen zur Veranstaltung zu übermitteln. Falls der Teilnehmer auf einer Internetseite eines Dritten in Verbindung mit der Teilnahme am MAIN-Hack seine persönlichen Daten hinterlegt, werden diese Informationen nach den Datenschutzerklärungen der jeweiligen Dienstanbieter verwendet.
- (2) Der Teilnehmer stimmt zu, dass das Pitching-Event gegebenenfalls aufgezeichnet wird und dass der Veranstalter und die Sponsoren den Namen, Abbildungen, Fotos, Filme, Kommentare oder andere Aufnahmen ohne Entschädigung für Werbezwecke in Printmedien, auf der eigenen Website oder in sozialen Medien benutzen dürfen.

§11 Sonstiges

- (1) Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Gerichtsstand ist Frankfurt.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Geltung der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt.