

Teilnahmebedingungen Hackathon

§1 Überblick

- (1) Der DECHEMA e.V. ist Veranstalter des KEEN-Hackathons.
- (2) Ziel des KEEN-Hackathons ist es, innovative zukunftsweisende Lösungen zu entwickeln und die besten digitalen Lösungen, die während des Events entwickelt werden, zu finden und auszuzeichnen.
- (3) Der Hackathon findet vom 05.03.2021 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 Hackathon schließen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Vorfeld, spätestens im Rahmen des Kick-Offs 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 KEEN-Hackathon ist grundsätzlich offen für alle volljährigen Software-Begeisterten und richtet sich an Studierende, Berufseinsteiger und Berufserfahrene mit hohem Interesse und idealerweise bestehenden Erfahrungen in der Umsetzung und Entwicklung von digitalen Anwendungen und 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 Hackathon 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 Registrierung wird spätestens am 04.05.2021 um 24 Uhr geschlossen.
- (6) Ein Anspruch auf eine Teilnahme am KEEN-Hackathon besteht nicht.

§3 Check-In / Team-Findung / Arbeitsmittel

- (1) Teams können aus mindestens einer und maximal sieben Personen zu einer entstehenden/bestehenden Idee gebildet werden. Teilnehmer dürfen nicht parallel mehreren Teams angehören, die die gleiche Challenge bearbeiten.
- (2) Am Freitag, 05.03.2021, startet der Hackathon. Im Rahmen der Einführung werden dann weitere Informationen und Ansprechpartner zum Event vorgestellt.
- (3) Die IT-Ausstattung des KEEN-Hackathons 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. Für die Evaluierung kann unter Umständen auf zur Verfügung gestellte IT-Ausstattung zurückgegriffen werden. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.
- (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. Eventuelle Einschränkungen der zu verwendenden Software können der Aufgabenstellung entnommen werden.
- (5) Während des Kick-Offs 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 den Teilnehmern Daten, Metadaten und Materialien zur Verfügung gestellt, die vom Veranstalter oder einem anderen Datengeber erstellt wurden. Die zur Verfügungstellung und Nutzungsrechtseinräumung erfolgen nach Maßgabe dieser Vereinbarung.

(2) Unter Daten werden hier Bild, Videodaten sowie csv, xlsx, pkl-Dateien und die dazugehörigen Metadaten verstanden. Unter Materialien werden hier die einen Datenbestand ergänzenden und erläuternden Dateien und Dokumente, die für die Interpretation der Datensätze notwendig sind, sowie die Aufgabenstellung verstanden.

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

(4) Die Teilnehmer verpflichten sich, die vom Datengeber/Veranstalter zur Verfügung gestellten Daten, Metadaten sowie die zugehörigen Materialien ausschließlich für die Bearbeitung der Fragestellung des Hackathons zu verwenden und am Ende der Veranstaltung von allen Datenträgern zu löschen. Eine Übertragung von Nutzungsrechten an den Daten an Dritte durch den Teilnehmer ist unzulässig.

(5) Die Teilnehmer verpflichten sich die zur Verfügung gestellten Daten, Metadaten und Materialien nur für die Zwecke dieser Veranstaltung zu verwenden, Dritten gegenüber vertraulich zu behandeln und ohne schriftliches Einverständnis des Datengebers/Veranstalters nicht an Dritte weiterzugeben. Diese Vertraulichkeitsverpflichtung besteht auch noch bis zu einem Zeitraum von drei (3) Jahren nach Ende dieser Veranstaltung fort.

§5 Ideen / Beiträge / Einreichungen

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

(2) Die Teams haben Zeit vom 05.03.2021 bis zum 11.05.2021, 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. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.

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

§6 Anforderungen an die Beiträge / Apps / Anwendungen

(1) Die Teams sollten Lösungen im Kontext Künstliche Intelligenz entwickeln.

(2) Der Hackathon zielt auf die Entwicklung neuer KI-Lösungen ab. Alle Beiträge müssen eine Entwicklung in Form einer Programmierung/eines Codes aufweisen. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.

§7 Preise, Bewertung und Besteuerung

(1) Der Veranstalter prämiiert 2 von der Jury ausgewählte Beiträge mit Preisgeldern. Alle Gewinnerteams, die mit einem Preisgeld prämiiert 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 ACHEMA Pulse erhalten die Teams jeweils 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 findet eine Bewertung durch die Jury statt, und definiert zwei Finalisten pro Challenge.

Die finale Präsentation im Rahmen der ACHEMA Pulse entscheidet über die Belegung des ersten und zweiten Platzes. Die Jury zusammen mit dem Publikum bewerten die Pitches. Die Präsentation muss auf Englisch gehalten werden, da die ACHEMA 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 Hackathons präsentierten und entwickelten eigenen 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 zum KEEN-Hackathon oder Teilnahme/Download der Aufgabenstellung in ipOcean stimmt der Teilnehmer den hier genannten Regeln und den Entscheidungen des Veranstalters bedingungslos zu. Dies gilt für alle Teammitglieder.

(2) 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.

(3) 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.

§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 Hackathon 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 KEEN-Hackathon seine persönlichen Daten hinterlegt, werden diese Informationen nach den Datenschutzerklärungen der jeweiligen Dienstleister verwendet.

(2) Der Teilnehmer stimmt zu, dass s alle Veranstaltungen gegebenenfalls aufgezeichnet werden 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.