

Hypermotion Hackathon 2017 - Teilnahmebedingungen

Mit der Teilnahme geben Sie ihr Einverständnis zu den folgenden „offiziellen Regeln“

1. Überblick

- a) Messe Frankfurt Exhibition GmbH, Ludwig-Erhard-Anlage 1, 60327 Frankfurt am Main, Deutschland ist der Veranstalter dieses Events und wird im Folgenden „der Veranstalter“ genannt.
- b) Die Veranstaltung soll dazu beitragen, Applikationen und technische Lösungen aus den Bereichen Smart Mobility und Smart Logistics zu erschaffen, welche während des Events kreiert werden.
- c) Die Veranstaltung wird vom 18. bis 20. November 2017 in den Räumen der Messe Frankfurt (im Folgenden „Event“ oder „Hackathon“ genannt) stattfinden. Zur Registrierung Ihrer Teilnahme melden Sie sich bitte unter www.hackathon.hypermotion-frankfurt.com bis Freitag, 17. November 2017 an.
- d) In diesen offiziellen Regeln beziehen sich die Begriffe "wir", "uns" oder "unser" auf den Veranstalter, und der Begriff "Sie" bezieht sich auf Sie, den Teilnehmer, sowohl als Einzelperson als auch als Teil Ihres Teams.

2. Berechtigung

- a) Der Hackathon steht registrierten Teilnehmern offen, die mindestens 18 Jahre alt sind oder das Volljährigkeitsalter in dem Land, in dem sie ihren Wohnsitz haben, erreicht haben, je nachdem, welches das Ältere ist.
- b) Nicht teilnahmeberechtigt sind jedoch Personen, die seit dem 1. Januar 2017 bei der Messe Frankfurt Exhibition GmbH oder einer ihrer unmittelbaren oder mittelbaren hundertprozentigen oder mehrheitlichen Tochtergesellschaften beschäftigt sind oder waren.
- c) Wenn Sie Mitarbeiter eines Unternehmens, einer Regierungsbehörde oder einer akademischen Einrichtung sind, sind Sie dafür verantwortlich, dass Ihre Teilnahme am Hackathon mit den Richtlinien Ihres Unternehmens, Ihrer Agentur oder Institution in Bezug auf die Teilnahme an Wettbewerben dieser Art übereinstimmt. Wir sind nicht verantwortlich für Streitigkeiten zwischen Ihnen und Ihrem Arbeitgeber.

3. Check-in, Ideenpräsentation und Teambuilding

- a) Sie müssen neben Ihrer Onlineregistrierung vor Ort und persönlich beim Hackathon bis spätestens Sonntag, den 19. November 2017 um 9:30 Uhr einchecken. Wenn Sie zu diesen Zeiten nicht persönlich und vor Ort einchecken, können Sie von der Teilnahme am Hackathon nach unserem Ermessen ausgeschlossen werden.
- b) Mannschaften bilden sich mit mindestens eine Person und maximal 10 Personen zu jeweils einer weiterführenden Idee. Jedes Teammitglied sollte die in diesen offiziellen Regeln festgelegten Zulassungskriterien erfüllen und bis Sonntag, den 19. November um 12:00 Uhr in einem Team angemeldet sein. Sie dürfen nicht an mehr als einem Team teilnehmen.

7. Richten

a) Ab 15:30 Uhr am Montag, den 20. November wird Ihr Team ca. drei Minuten Zeit haben, um Ihre Applikation oder anderweitige technische Lösung vor Ihren Kollegen und einer Jury öffentlich vorzustellen. Nach unserem alleinigen Ermessen können wir die Dauer der Demonstration für jeden einzelnen oder alle Teilnehmer verlängern.

b) Die Juroren bewerten Ihre App anhand Ihrer Demo nach den folgenden Kriterien, die jeweils auf einer Skala von 1-5 Punkten pro Mitglied bewertet werden, wobei die Einsendungen nach den von allen Juroren vergebenen Punkten bewertet werden:

i. Beste Idee:

1. Innovation,
2. Geschäftspotential,
3. Benutzererfahrung,
4. Kreativität,
5. Machbarkeit.

ii. Bester Pitch:

1. ist der Pitch interessant;
2. strukturiert;
3. gut designed;
4. Unterhaltsam.

c) Bei einem „Unentschieden“/Gleichstand entscheidet die Jury über die finale Rangliste und die Gewinner. Am Montag, den 20. November um ca. 16:30 Uhr werden die Siegerteams bekannt gegeben.

8. Preise

a) Es werden drei Hauptpreise vergeben. Das Preisgeld wird gleichmäßig auf alle Teammitglieder verteilt.

1. Preis: 7.500 €
2. Preis: 5.000 €
3. Preis: 2.500 €

Der Veranstalter behält sich vor, zu jeder Zeit weitere Preise auszuloben. Das Preisgeld wird den Gewinnern innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt aller notwendigen Formulare per Überweisung oder Paypal zugestellt.

b) Wenn uns ein Juror oder Teilnehmer einen Interessenkonflikt mitteilt, wird dieser Juror von der Beurteilung der betreffenden Einreichung ausgeschlossen. Ein Ersatzjuror wird im Anschluss bestimmt. Die Einsendungen können jederzeit einer Due-Diligence-Prüfung unterzogen werden, um sicherzustellen, dass die Teilnahmebedingungen eingehalten wurden. Die Entscheidung über die Berechtigung und Einhaltung der Regeln liegt in unserem alleinigen Ermessen und kann zu Ihrer persönlichen Disqualifikation und/oder zur Disqualifikation der Teilnahme Ihres Teams führen, einschließlich späterer Disqualifikation und Rückforderung aller vergebenen Preise. Unsere Entscheidungen und die der Juroren sind endgültig.

c) Jedes Mitglied der Gewinnerteams ist verpflichtet, alle von uns vorgegebenen Dokumente zu unterzeichnen und alle für Steuerzwecke erforderlichen Informationen vorzulegen, um einen Preis zu erhalten. Wenn Sie die erforderlichen Formulare nicht unterzeichnen oder die erforderlichen

Informationen nicht innerhalb von dreißig Tagen nach unserer Anfrage nachreichen, können wir Sie vom Erhalt des Preises ausschließen.

d) Die Steuern sind alleinig von jedem einzelnen Sieger-Teammitglied zu tragen. Wir sind nicht verantwortlich für Steuern, die mit einem Preis verbunden sind. Jedes Mitglied der Gewinnerteams ist für die Zahlung von Einkommens- oder anderen Steuern, den Preis Gewinn betreffend, selbst verantwortlich.

9. Nutzung der Einreichungen

a) Sie übertragen kein Eigentum an Ihrer Einreichung (oder einem Teil davon). Durch die Einsendung eines Eintrags gewähren Sie uns jedoch unwiderrufliche, gebührenfreie, weltweite Rechte und Lizenzen an:

i. Nutzung, Überprüfung, Bewertung, Test und anderweitige Analyse Ihres Eintrags und seines gesamten Inhalts im Zusammenhang mit dem Hackathon; und

ii. Bereitstellung Ihres Eintrags und des gesamten Inhalts für Werbezwecke (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Anzeigen, Pressemitteilungen, Präsentationen und Messen) in allen Medien, die jetzt oder später entwickelt werden. Sie verpflichten sich auch, alle erforderlichen Unterlagen zu unterzeichnen, die für uns und unsere Beauftragten erforderlich sind, um die Ihnen in dem vorstehend beschriebenen Umfang eingeräumten Rechte in Anspruch zu nehmen.

b) Sie erkennen an, dass wir, andere Teilnehmer oder andere Beteiligte möglicherweise ähnliche oder identische Materialien entwickelt oder in Auftrag gegeben haben oder in der Zukunft ähnliche Inhalte entwickeln werden, und verzichten auf jegliche Ansprüche, die Sie aufgrund von Ähnlichkeiten mit Ihrem Eintrag haben könnten.

c) Sie sind damit einverstanden, dass wir die Arbeitsaufträge unserer Vertreter, die Zugang zu Ihrem Eintrag hatten, nicht einschränken. Mit der Teilnahme am Hackathon stimmen Sie zu, dass wir alle Informationen, die sich in den Erinnerungen unserer Vertreter befinden, ohne Haftung oder Entschädigung für die Entwicklung oder Bereitstellung unserer Produkte oder Dienstleistungen verwenden dürfen. Sie sind zudem damit einverstanden, dass Sie von uns keine Entschädigung oder Gutschrift für die Nutzung Ihres Beitrages im Zusammenhang mit diesem Hackathon erhalten. Diese Bestimmung schränkt keine Entschädigung ein, die Sie durch uns oder Dritte als Folge Ihrer Nutzung oder Vermarktung oder der Nutzung des Antrags über diesen Hackathon hinaus oder wie in diesen offiziellen Regeln vorgesehen, erhalten. Wir sind nicht verantwortlich für die unbefugte Nutzung Ihres Eintrags durch Personen, die auf Ihren Eintrag zugreifen oder ihn einsehen. Nichts in diesem Abschnitt 9 c) beschränkt unsere Verpflichtung, angemessene Sicherheitsvorkehrungen (technische und organisatorische Maßnahmen) zu treffen, um unbefugten Zugriff Dritter auf Ihren Eintrag zu verhindern.

d) Wir behalten uns die oben genannten Rechte vor, sind aber nicht verpflichtet, Ihren Beitrag für irgendwelche Zwecke zu verwenden, auch wenn er als Gewinnerbeitrag ausgewählt wurde.

e) Wenn Sie uns diese Rechte nicht einräumen wollen, nehmen Sie bitte nicht an diesem Hackathon teil.

f) Nichts in diesen Regeln darf so ausgelegt werden, dass Ihnen die Erlaubnis zur Nutzung oder Anzeige eines unserer oder der Sponsoren-Marken (einschließlich Logos oder Marken) oder Rechte an den bereitgestellten Technologien oder IP gewährt wird. Sie stimmen zu, uns vor der Bewerbung oder Veröffentlichung Ihrer Teilnahme/und oder Ihres Gewinnes an dem Hackathon zu kontaktieren.

10. Allgemeine Geschäftsbedingungen

a) Mit der Anmeldung und der Teilnahme am Hackathon erklären Sie sich mit diesen Regeln und sonstigen Anweisungen zum Hackathon sowie mit unseren endgültigen und verbindlichen Entscheidungen zum Hackathon einverstanden. Der Gewinn eines Preises setzt voraus, dass alle Anforderungen dieser offiziellen Regeln erfüllt sind.

b) Wir können jede Bestimmung dieser Regeln jederzeit ändern, indem wir aktualisierte Regeln unter www.hypermotion-hackathon.com veröffentlichen. Sie sind für Ihre eigene regelmäßige Überprüfung dieser Website verantwortlich. Da wir Ihnen wichtige Mitteilungen über die bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse zukommen lassen, ist es wichtig, dass Sie diese E-Mail-Adresse regelmäßig überprüfen.

c) Wir behalten uns das Recht vor, ohne Einschränkung unserer Rechte und Rechtsmittel, nach eigenem Ermessen Personen oder Teams auszuschließen, die:

- i. gegen eine Bestimmung dieser offiziellen Regeln verstoßen,
- ii. den Betrieb des Hackathons betrügen oder behindern oder auf andere Weise störend oder unangemessen handeln oder
- iii. ein Verhalten an den Tag legen, das rechtswidrig, beleidigend oder auf andere Weise zu dem Schluss führt, dass öffentliche Verbindungen mit Ihnen, Kontroversen oder Probleme für uns, oder unsere Partner, verursachen könnten.

d) Für den Fall, dass der Betrieb, die Sicherheit oder die Verwaltung des Hackathons in irgendeiner Weise beeinträchtigt wird, können wir nach unserem alleinigen Ermessen ohne Einschränkung:

- i. den Hackathon aussetzen, um die Beeinträchtigung(en) zu beseitigen und den Hackathon im Anschluss wieder aufzunehmen;
- ii. den Preis gemäß den oben genannten Kriterien aus den bis zum Zeitpunkt der Beeinträchtigung eingereichten förderfähigen Beiträgen zu verleihen;
- iii. die Fristen verlängern.

Mit Ihrer Anmeldung erklären Sie sich damit einverstanden, dass Messe Frankfurt Exhibition GmbH, Tochtergesellschaften und verbundene Unternehmen, sowie deren jeweilige Führungskräfte, Direktoren, Angestellte und Vertreter (die "befreiten Parteien") von und gegen jegliche Ansprüche oder Klagegründe, die sich aus Ihrem schuldhaften Verhalten während der Teilnahme am Hackathon ergeben, entlassen werden.

e) Alle Fragen und Fragen im Zusammenhang mit der Zusammenstellung, Gültigkeit, Auslegung und Durchsetzbarkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen, Ihren Rechten und Pflichten, unseren Rechten und Pflichten im Zusammenhang mit dem Hackathon, unterliegen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland und werden in Übereinstimmung mit diesem Recht ausgelegt, ohne dass dadurch etwaige Rechtswahl- oder Kollisionsnormen, die die Anwendung von Gesetzen anderer Rechtsordnungen als dem Deutschen begründen, berührt werden. Sofern Sie Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches sind, erklären Sie sich damit einverstanden, dass Frankfurt ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem Hackathon oder einem vergebenen Preis ist.

11. Datenschutz und Werbung

a) Persönliche Daten, die Sie uns bei der Teilnahme am Hackathon übermitteln, werden gemäß den geltenden datenschutzrechtlichen Bestimmungen behandelt. Ihre personenbezogenen Daten werden von der hack.institute UG (haftungsbeschränkt), Köln und uns, der Messe Frankfurt Exhibition GmbH, als verantwortliche Stelle (Datenverantwortlicher) zum Zwecke der Durchführung des Hackathons erhoben, verarbeitet und genutzt. Die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung Ihrer personenbezogenen Daten erfolgt im Übrigen im Rahmen der in Ziffer 11 b) enthaltenen Einwilligungserklärung. Wenn Sie Informationen auf einer Website übermitteln, die von einem Dritten im Zusammenhang mit diesem Hackathon betrieben wird, können Ihre Informationen von diesem Dritten in Übereinstimmung mit den Datenschutzbestimmungen des Hackathons verwendet werden.

b) Sie stimmen zu, dass Sie und/oder Ihre Teilnahme während und nach dem Hackathon in (Werbe)Anzeigen im Zusammenhang mit dem Hackathon veröffentlicht werden dürfen. Diese Anzeigen können online verteilt und auf unserer Website oder auf Websites von Drittanbietern oder Social-Media-Seiten veröffentlicht werden. Sie stimmen ferner zu, dass Sie während Ihrer Teilnahme am Hackathon gefilmt oder fotografiert werden dürfen und dass wir oder unsere Sponsoren und Förderern Ihren Namen, Ihr Bildmaterial, Fotos, audiovisuelles Material, Kommentare und sonstige Aufzeichnungen Ihrer Teilnahme am Hackathon zu Werbezwecken jederzeit und in jeglichen Medien ohne jegliche Vergütung an Sie verwenden dürfen.

12. Haftung

a) Der Veranstalter haftet unbeschränkt

- (i) bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit,
- (ii) im Rahmen einer vom Veranstalter übernommenen Garantie,
- (iii) bei arglistigem Verschweigen eines Mangels,
- (iv) bei Gefährdung von Leben, Körper oder Gesundheit,
- (v) nach dem Produkthaftungsgesetz.

b) Werden Kardinalpflichten durch leichte Fahrlässigkeit verletzt und ist dadurch die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet oder werden leicht fahrlässige Pflichtverletzungen verursacht, deren Erfüllung für die ordnungsgemäße Durchführung dieses Vertrages eine wesentliche Voraussetzung ist, so ist die Haftung des Veranstalters auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt. Im Übrigen ist die Haftung für leicht fahrlässig verursachte Schäden ausgeschlossen.

c) Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen in 12. b) gelten auch bei Schadensersatzansprüchen einer Partei gegen deren Angestellte, Vertreter oder Organe.

13. Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Bestimmungen unwirksam sein, so bleibt hierdurch die Wirksamkeit der restlichen Bestimmungen im Übrigen unberührt. Es gilt Deutsches Recht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.