

## **Teilnahmebedingungen für den PropTech Hackathon 2022**

Diese Teilnahmebedingungen gelten für die Teilnahme an unseren auf sie verweisenden Gewinnspielen und Wettbewerben. Diese Teilnahmebedingungen enthalten Regeln, u.a. für die Teilnahme, Hinweise zu den Gewinnen und zur Verarbeitung der Daten der Teilnehmenden und deren Widerspruchs- sowie Widerrufsrechten. Die verwendeten Begriffe sind nicht geschlechtsspezifisch.

### **§ 1 Veranstalter, Ort, Zeit und Zweck der Veranstaltung**

(1) Der Veranstalter des PropTech Hackathons 2022 ist: PropTech Powerhouse e.V., c/o Digital Hub Cologne GmbH, Gottfried-Hagen-Str. 62, 51105 Köln

(2) Die Veranstaltung findet vom 21. bis 22. Januar 2022 in Köln statt. Der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort oder die Zeit aus wichtigem Grund zu ändern.

(3) Zweck des PropTech Hackathons 2022 ist es, innovative zukunftsweisende Lösungen und/oder Geschäftsmodelle zu entwickeln, und die besten Ergebnisse, die während der Veranstaltung erarbeitet werden, zu finden und mit Preisen auszuzeichnen.

(4) Für die Veranstaltung schließen sich die Teilnehmenden im Vorfeld, spätestens im Rahmen des Kick-Offs auf der Veranstaltung, in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Lösung einer Challenge, die jedes Team für sich selbst definiert.

### **§ 2 Geltungsbereich**

(1) Mit der Anmeldung akzeptiert jede teilnehmende Person diese Teilnahmebedingungen.

(2) Der Veranstalter ist berechtigt, in Fällen höherer Gewalt, aufgrund behördlicher Anordnungen oder Empfehlungen, aus Sicherheitsgründen, aus Gesundheitsschutzgründen oder aus wichtigem Grund den Inhalt oder Ablauf der Veranstaltung zu ändern oder diese abzusagen, zu verlegen oder abzubrechen. In diesen Fällen besteht kein Schadensersatzanspruch.

### **§ 3 Anmeldung und Teilnahmeberechtigung**

(1) Teilnahmeberechtigt sind alle natürlichen Personen, die im Zeitpunkt der Anmeldung das 18. Lebensjahr vollendet und sich spätestens bis zum 20. Januar 2021, 18 Uhr angemeldet haben unter <https://digitalhubcologne.de/proptech-hackathon-2022> . Der Veranstalter behält sich die Prüfung der Volljährigkeit durch Vorlage eines gültigen

Lichtbildausweises vor Veranstaltungsbeginn vor. Es besteht kein Anspruch auf die Teilnahme.

(2) Der Veranstalter behält sich zudem das Recht vor, die Registrierung bei Erreichen der Kapazitätsgrenze früher zu schließen.

(3) Die Teilnehmenden sind selbst dafür verantwortlich, dass ihre Teilnahme nicht gegen bestehende Regelungen ihrer Arbeitgeber, Bildungsträger o.ä. verstößt.

(4) Die Teilnahme ist kostenlos.

(5) Die Wettbewerbssprache ist Deutsch.

(6) Zum Zeitpunkt der Veranstaltung werden die jeweils gültigen Hygienemaßnahmen gemäß der jeweils aktuellen Coronaschutzverordnung des Landes Nordrhein-Westfalen und der Stadt Köln für die Veranstaltung berücksichtigt. Der Zutritt zur Veranstaltung ist nur unter 2G, also mit einem Nachweis einer vollständigen Impfung gegen das Coronavirus oder einer vollständigen Genesung nach einer Infektion möglich. Der Veranstalter behält sich vor, kurzfristig und zusätzlich zu 2G von allen Teilnehmenden einen offiziellen Schnelltest/PCR-Test einzufordern, der nicht älter als 24 Stunden ist.

#### **§ 4 Team-Bildung und Arbeitsmittel**

(1) Teams können aus mindestens einer und maximal fünf Personen zu einer Challenge gebildet werden. Teilnehmende dürfen nicht parallel mehreren Teams angehören, die die gleiche Challenge bearbeiten.

(2) Die technische Ausstattung der Veranstaltung steht unter dem Motto "use your own device". Alle Teilnehmenden nutzen ihre eigene Hard- und Software, typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.

(3) Während der Veranstaltung wird ein kostenfreier WiFi-Zugang den Teilnehmenden bereitgestellt. Die Nutzung des WiFi-Zugangs erfolgt lediglich für den Veranstaltungszweck und im Einklang mit den einschlägigen Gesetzen. Die zur Verfügung gestellten Zugangsdaten sind vertraulich zu behandeln und dürfen nicht weitergegeben werden.

(4) Für die Bewertung und Präsentation vor der Jury kann unter Umständen auf zur Verfügung gestellte Präsentations-Ausstattung zurückgegriffen werden.

(5) Sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software darf zur Lösung einer Challenge verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmenden verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen. Eventuelle Einschränkungen der zu verwendenden Software können der Aufgabenstellung entnommen werden.

(6) Während des Kick-Offs wird allen Teilnehmenden durch die Sponsoren und Partner die vorhandene und verfügbare Technologie vorgestellt. Ein Anspruch

auf die Verfügbarkeit einer bestimmten Technologie gegenüber dem Veranstalter besteht nicht, dies gilt auch wenn diese auf der Internetseite der Veranstaltung bereits benannt wurde.

(7) Die Teilnehmenden erhalten an den Veranstaltungstagen kostenfreie Verpflegung. Es werden jedoch keine Kosten erstattet, die durch die Teilnahme entstehen (z.B. Übernachtungs- und Reisekosten).

## **§ 5 Ablauf der Veranstaltung**

(1) Der genaue Ablauf mit den Öffnungszeiten steht in der Agenda auf der Website der Veranstaltung. Der Check-In beginnt an beiden Veranstaltungstagen um 8:30 Uhr.

(2) Am ersten Tag erfolgt eine Begrüßung und Vorstellung, eine Erläuterung der Spielregeln und eine Einführung in die Challenges. Danach findet die Ideenfindung und Teambildung durch die Teilnehmenden mit einem Pitch statt. Die Teilnehmenden schließen sich in Teams zusammen, um im weiteren Verlauf der Veranstaltung die Ideen umzusetzen. Das Ergebnis sollte eine Form von einer Programmierung beinhalten und/oder ein Geschäftsmodell präsentieren.

(3) Am zweiten Tag erfolgt die Präsentation der Ergebnisse vor der Jury mit anschließender Preisverleihung.

## **§ 6 Preise und Preisverleihung**

(1) Der Veranstalter prämiert drei (3) von der Jury ausgewählte Beiträge mit Preisgeldern.

(2) Der Veranstalter stellt folgende Preise zur Verfügung, die gleichmäßig zwischen den Mitgliedern des jeweiligen Siegerteams aufgeteilt werden:

1. Platz = 3.000 Euro

2. Platz = 1.500 Euro

3. Platz = 500 Euro

(3) Die Teams präsentieren am letzten Veranstaltungstag vor der Jury und den anderen Teilnehmern in maximal 3-5 Minuten ihren Beitrag und beantworten etwaige Rückfragen der Jury. Nach Abschluss der Präsentation des letzten Teams bewertet die Jury die Ergebnisse der Teams. Die Platzierungen wird anhand der Jury-Bewertung nach folgenden Kriterien bekannt gegeben, wobei die Gewichtung der Kriterien der Jury vorbehalten bleibt:

- Erwarteter Mehrwert und vermutetes Potential (Usability, Praxisrelevanz, Skalierbarkeit)

- Technische Umsetzung des Themas

- Finale Präsentation ("Pitch") vor Publikum und Jury (Verständlichkeit der Idee, "Wow-Faktor")

Die genauen Bewertungskriterien werden vom Veranstalter zusammen mit der Aufgabenstellung kommuniziert und können auch während der Veranstaltung beim Veranstalter erfragt werden. Im unmittelbaren Anschluss nach der Präsentation und nach der Jury-Sitzung erfolgt die Preisverleihung.

(4) Alle Gewinnerteams, die mit einem Preisgeld prämiert werden, überlassen dem Veranstalter eine geeignete Bankverbindung für die Überweisung an ein stellvertretendes Mitglied des Teams. Dieses Teammitglied übernimmt die gleichmäßige Verteilung zwischen den Mitgliedern des jeweiligen Gewinnerteams.

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

(6) Alle Teammitglieder der Gewinnerteams müssen, falls nötig, steuerrechtliche Informationen über sich bereitstellen, um die Auszahlung des Preisgeldes zu erhalten. Die Bezahlung von Steuern liegt allein in der Verantwortung der Teilnehmenden.

(7) Der Anspruch auf die Preise ist nicht übertragbar und kann nicht abgetreten werden.

(8) Eine Änderung oder ein Tausch des Gewinns ist nicht möglich.

## **§ 7 Datennutzung**

(1) Im Rahmen der Veranstaltung werden den Teilnehmenden 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 Bild- und Videodateien sowie CSV oder XLSX-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 versichert, dass er berechtigt ist, dem Teilnehmenden die Datenbestände und Materialien zum Zwecke der Durchführung der Veranstaltung zur Verfügung zu stellen, und dass Rechte Dritter nicht entgegenstehen.

(4) Die Teilnehmenden verpflichten sich, die vom Datengeber 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.

## **§ 8 Geistiges Eigentum, Nutzungsrechte und Verwendung von Beiträgen**

(1) Die Teilnehmenden bleiben Eigentümer der durch die Teilnehmenden entwickelten Ideen und aller im Rahmen des Hackathons präsentierten und entwickelten eigenen Daten, Unterlagen etc.

(2) Die Urheber- und Nutzungsrechte der auf der Veranstaltung erstellten Beiträge liegen bei den Teams, sofern nicht bereits Schutzrechte für Dritte bestehen.

(3) Die Teilnehmenden 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, den Partnern und den Sponsoren entsteht.

(4) Die Teilnehmenden haben nicht das Recht, die Logos oder Marken von Veranstalter, Partnern oder Sponsoren zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die bereitgestellten Technologien.

(5) Der Veranstalter, die Partner und die Sponsoren dürfen, ohne dass Ansprüche gegenüber der ihnen entstehen, Lösungen und Ideen aufgreifen und weiterentwickeln bzw. ggf. sind Lösungen/Ideen bereits durch Entwicklungen oder Ideen der Provinzial berührt.

(6) Der Veranstalter, die Partner und die Sponsoren dürfen Unterlagen, Beiträge und Präsentationen, die während der Veranstaltung geschaffen werden, ohne Gegenleistung veröffentlichen, z.B. im Internet, im Intranet, auf ihren Websites, in sozialen Medien (wie LinkedIn, Instagram, YouTube, Facebook, Twitter u.ä.), auf internen Veranstaltungen, auf externen Veranstaltungen (wie Konferenzen, Messen, u.ä.).

(7) Die Teilnehmenden sind einverstanden, dass die erarbeiteten Unterlagen, Beiträge und Präsentationen ohne Gegenleistung im Rahmen von Foto, Film-, Tonaufnahmen und Interviews und Presse- und Medienberichten zum Zwecke der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit und des Marketings durch Veranstalter, Partner und Sponsoren veröffentlicht werden.

## **§ 9 Allgemeine Regeln**

(1) Durch die Anmeldung zur Veranstaltung stimmt die teilnehmende Person 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 Teilnehmenden werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen behandelt. Die im Rahmen der Anmeldung und der Registrierung durch die Teilnehmenden angegebenen persönlichen Daten werden dazu verwendet, den Hackathon durchzuführen, eventuell gewonnene Preisgelder auszuschütten und den Teilnehmenden notwendige Informationen zur Veranstaltung zu übermitteln. Falls die Teilnehmenden auf einer Internetseite eines Dritten in Verbindung mit der Teilnahme an der Veranstaltung persönlichen Daten hinterlegen, werden diese Informationen nach den Datenschutzbestimmungen der jeweiligen Dienstleister verwendet.

(2) Die teilnehmende Person stimmt zu, dass s alle Veranstaltungen gegebenenfalls aufgezeichnet werden und dass der Veranstalter, die Partner 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 und salvatorische Klausel**

(1) Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Gerichtsstand ist Köln.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Geltung der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt.

(3) Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.