

# Hackathon for Ladies\* – TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Stand vom bzw. letztes Update: 21.01.2025

## §1 Überblick

1. Das DIGITAL HUB INDUSTRY Bremen e.V. und DOCK ONE, Konrad-Zuse-Straße 6 und 6a, 28359 Bremen, sind Veranstalter des Hackathon for Ladies\* Bremen.
2. Ziel des Hackathons ist es, innovative IT-Lösungen zu entwickeln und die besten Lösungen, die während des Events entwickelt werden, zu finden und auszuzeichnen.
3. Der Hackathon for Ladies\* findet vom 09.05.2025, 16:00 Uhr bis 11.05.2025 um ca. 17:00 Uhr in den Räumlichkeiten des DIGITAL HUB INDUSTRY und DOCK ONE, Konrad-Zuse-Straße 6, 28359 Bremen statt; der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort aus wichtigem Grund zu ändern.
4. Die Arbeitsphase der Veranstaltung, das „Hacking“, findet vom 09.05.2025, 21:00 Uhr bis 11.05.2024, 12:00 Uhr statt. Die finale Beurteilung der Jury findet am 11.05.2025, um ca. 14:30 Uhr statt, die Preisverleihung am 11.05.2025, um ca. 15:30 Uhr. Alle Zeitangaben dieses Regelwerkes sind in MEZ angegeben.
5. Die Wettbewerbssprache ist Deutsch, darüber hinaus sind englische Beiträge herzlich willkommen.
6. Für den Hackathon for Ladies\* schließen sich die Teilnehmerinnen in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Aufgabenstellung, die durch die Challengegeber:innen gestellt sind. Ein Team kann sich selbstständig für eine Aufgabenstellung entscheiden.
7. Eine durchgehende und kostenfreie Verpflegung aller Teilnehmerinnen an den drei Veranstaltungstagen wird durch den Veranstalter sichergestellt.

## §2 Teilnahmeberechtigung

1. Der Hackathon ist grundsätzlich offen für alle Software-Begeisterten und richtet sich vorwiegend an Studierende und Young Professionals mit hohem Interesse und idealerweise ersten Erfahrungen in den, im Überblick oben genannten, Technologien oder Anwendungen.
2. Teilnehmerinnen unter 18 Jahren dürfen nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten oder dessen Vertretung teilnehmen.
3. Teilnehmerinnen, die Angestellte 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.
4. Die Teilnehmerinnen müssen sich über das auf der Webseite [www.eventbrite.de](http://www.eventbrite.de) über angegebene Registrierungsformular zur Veranstaltung anmelden. Die Registrierung wird spätestens am 08.05.2024 um 24 Uhr geschlossen. Der Hackathon hat eine bestimmte Kapazitätsgrenze für die Teilnehmerinnenanzahl. Der Veranstalter behält sich deshalb zu jeder Zeit vor, die Registrierung zu schließen.
5. Ein Anspruch auf eine Teilnahme am Hackathon besteht nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

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

1. Jede Teilnehmerin muss sich am ersten Tag (09.05.2025) der Veranstaltung persönlich bis 17:00 Uhr vor Ort anmelden. Im Einzelfall und nach Absprache können alternative Lösungen gefunden werden. Am Freitag, 09.05.2025, 17:00 Uhr wird eine moderierte Session stattfinden, bei der weitere Instruktionen, Regeln und Bedingungen vorgestellt werden.
2. Teams können aus minimal drei und maximal sieben Personen zu einer bestehenden Idee / Challenge (durch Partner-Unternehmen des Hackathons vorgegeben) gebildet werden. Die Challenges werden von den Partner-Unternehmen des Hackathons eingereicht. Teilnehmerinnen dürfen nicht mehreren Teams angehören. Nach einer Teamfindungsphase und der Anmeldung im Team ist eine Teamänderung nicht mehr erlaubt.
3. Der Veranstalter ist nicht für Auseinandersetzungen zwischen Teammitgliedern verantwortlich und wird auch nicht zu einer Schlichtung assistierend eingreifen.
4. Die IT-Ausstattung des Hackathon steht unter dem Motto „bring your own device“. Das heißt, dass die Teilnehmerinnen ihre eigene Hard- und Software mitbringen, typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software.
5. Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmerinnen verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen.

## §4 Beiträge / Einreichungen

1. Die Teams finden ihre Ideen zur Umsetzung der gewählten Challenge und Präsentationsform selbst.
2. Die Beiträge/Einreichungen für die Pitches der Teams müssen am 11.05.2025 bis 12 Uhr komplett fertiggestellt worden sein und folgende Informationen umfassen:
  - Titel der Anwendung
  - Slogan der Anwendung
  - Ggf. Kurze Beschreibung der Anwendung
  - Name des Teams und der einzelnen Teammitgliederinnen

Die Einreichungen für die Pitches sollten auf einem eigenen Notebook vorhanden sein, welches dann zur Präsentation an ein Video-Mischpult angeschlossen wird. Damit sichergestellt ist, dass alles korrekt funktioniert, sind die Teilnehmerinnen dazu angehalten dies selbstständig und nach Absprache mit einer Technik-Hilfskraft vorab zu testen.
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 Teilnehmerinnen und Teams stellen bitte sicher, dass die Beiträge in diesem Sinne für alle Betrachtenden angemessen sind.
5. Durch Abgabe des Beitrags stimmen die Teilnehmerinnen der Teams den offiziellen Regeln zu.

## §5 Anforderungen an die Beiträge / Apps / Anwendungen

1. Es darf bereits vor dem Hackathon bestehender Code verwendet werden. Der Code der zur Integration des bereits bestehenden Codes in die bereitgestellten Plattformen notwendig ist, muss aber auf der Veranstaltung neu geschrieben werden. Die Teams müssen kenntlich machen, welchen Umfang der App/Anwendung sie bereits vor dem Hackathon und welche sie bei der Veranstaltung entwickelt haben.

## §6 Preise und Bewertung

1. Der Veranstalter prämiiert die besten Beiträge mit attraktiven Preisen. Es gibt mindestens drei Hauptpreise, wobei das Preisgeld gleichmäßig zwischen den Mitgliedern des jeweiligen Siegerteams selbstständig aufgeteilt werden sollte. Eine, vom Team nominierte Person erhält stellvertretend für das Team die Gesamtsumme. Die nominierte Person wird auf einem Anmeldebogen innerhalb des Team-Findungsprozesses am 09.05.25 benannt.
2. Neben den Hauptpreisen kann es weitere Preise der Sponsoren geben. Die genauen Einzelpreise werden entweder über die Webseite [www.hackathon-bremen.de](http://www.hackathon-bremen.de) oder spätestens zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

3. Am Sonntag, den 11.05.2025 erhalten die Teams ab ca. 13:00 Uhr jeweils ca. 3 Minuten Zeit für eine öffentliche Präsentation ihrer Ergebnisse vor dem versammelten Publikum (die anderen Teilnehmerinnen, die Jury, weitere Gäste).
4. Die Jury besteht aus mindestens drei Jurymitgliedern, die vor der Veranstaltung vom DIGITAL HUB INDUSTRY und DOCK ONE benannt werden.
5. Die Bewertungskriterien seitens der Jury lassen sich in folgende drei Kategorien gliedern:
  - Technische Methodik und Umsetzung (beispielsweise die Qualität des Codings, benutzte Algorithmen, ...)
  - Mehrwert, Potential (beispielsweise Usability, die Praxisrelevanz,...)
  - Finale Präsentation („Pitch“, ca. 3 Minuten) vor Publikum und Jury (beispielsweise Verständlichkeit der Idee, Innovationspotential,...)
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 Teammitgliederinnen, 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 Teilnehmerinnen bleiben Eigentümer der Beiträge. Durch Abgabe des Beitrags gewähren die Teilnehmerinnen dem Veranstalter die unwiderruflichen, lizenzfreien, weltweiten Rechte und Lizenzen an dem Beitrag, um diesen in Verbindung zum Hackathon for Ladies\* 2025 zu benutzen, zu überdenken, zu bewerten, zu testen oder auf andere Weise zu analysieren und den Beitrag für Werbezwecke zu verwenden.
2. Die Teilnehmerinnen 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 die Teilnehmerin bereit, dass der Veranstalter jede Information ohne Gegenleistung nutzen darf, an die sich seine Mitarbeiter:innen erinnern können, um sie in den eigenen Entwicklungen, Produkten oder Services zu verwenden.
4. Die Teilnehmerin hat nicht das Recht die Logos oder Marken der Sponsoren außerhalb des Hackathon for Ladies\* zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die bereitgestellten Technologien oder IP-Adressen.

#### §8 Allgemeine Regeln

1. Durch Registrierung oder Anmeldung oder Teilnahme am Hackathon for Ladies\* 2025 stimmt der/die Teilnehmerin 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 der Teilnehmerinnen sich regelmäßig auf der Internetseite über mögliche Änderungen der Teilnahmebedingungen zu informieren.
3. Der Veranstalter behält sich jederzeit das Recht vor, Teilnehmerinnen 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 oder c) den Hackathon zu beenden ohne Preise zu verteilen.
5. Durch die Anmeldung oder die Teilnahme am Hackathon for Ladies\* 2025 erklärt die Teilnehmerin sich bereit, den Veranstalter, dessen Mitarbeiter:innen 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 Teilnehmerinnen werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen behandelt. Die gesammelten persönlichen Daten werden vom Veranstalter dazu verwendet, den Hackathon for Ladies\* 2025 durchzuführen. Falls Informationen auf einer Internetseite eines Dritten hinterlegt werden, werden diese Informationen nach dessen Datenschutzerklärung verwendet.
2. Die Teilnehmerin stimmt mit der Anmeldung zu, dass der Veranstalter ihre Teilnahme an der Veranstaltung veröffentlichen darf und seine Daten und ihren Beitrag während und nach dem Hackathon for Ladies\* 2025 zu Werbezwecken (bspw. online auf der eigenen Website, auf Internetseiten Dritter oder in den sozialen Netzwerken) in Verbindung mit dem Hackathon verwendet. Die Teilnehmerin stimmt ferner zu, dass sie 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.

#### §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 DIGITAL HUB INDUSTRY und DOCK ONE 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 Bremen.
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.