

## Teilnahmebedingungen für „MAKE-A-THON – Der Wettbewerb für Arnsbergs Zukunft“ vom 26. – 28.04.2024

### Inhalt

Teilnahmebedingungen für „MAKE-A-THON – Der Wettbewerb für Arnsbergs Zukunft“ vom 26. – 28.04.2024.....	1
1. Veranstalterin.....	1
2. Anmeldung und Teilnahmeberechtigung.....	1
3. Ausschluss von der Teilnahme .....	2
4. Durchführung der Veranstaltung .....	3
5. Gewinne, Bepreisung .....	4
6. Recht am eigenen Bild & Nutzungsrecht.....	4
7. Verhaltensregeln .....	5
8. Haftung.....	5
9. Datenschutz.....	5
10. Vertraulichkeit.....	5
11. Sonstiges.....	6
12. Salvatorische Klausel .....	6

### 1. Veranstalterin

Der MAKE-A-THON wird von dem Modellprojekt „5 für Südwestfalen“ der Stadt Arnsberg, Rathausplatz 2, 59759 Arnsberg veranstaltet. Das Modellprojekt ist im Referat für nachhaltige Entwicklung verordnet. Der MAKE-A-THON fällt in der Gesamtstrategie der „5 für Südwestfalen“ unter das Maßnahmenbündel Nr. 06 „Stadtlabore – Räume für Zukunftsthemen“ als Teilmaßnahme „Arnsberg hackt: Hackathons“.

Inhaltliche oder organisatorische Fragen sowie Änderungen der Anmeldung sind an folgende Adresse zu richten: [smartcity@arnsberg.de](mailto:smartcity@arnsberg.de)  
Ansprechpartner sind Frau Yvonne Kaiser und Herr Lars Dünnebacke.

### 2. Anmeldung und Teilnahmeberechtigung

Eine Teilnahme am MAKE-A-THON vom 26.-28.04.2024 setzt eine vorherige Anmeldung per E-Mail, sowie erhaltene Anmeldebestätigung voraus. Die Anmeldung muss per E-Mail an [smartcity@arnsberg.de](mailto:smartcity@arnsberg.de) mit folgenden Informationen versandt worden sein.

Name des Teams, Vor- und Nachnamen aller Teilnehmenden, das Alter jedes Teilnehmenden, E-Mail Adresse für den weiteren Kontakt, eine Telefonnummer für ggf. vorhandene Rückfragen.

Einzelpersonen ohne Team von mind. 3 Teilnehmenden und max. 6 Teilnehmenden können sich auch per Mail unter der Angabe von Vor- und Nachname, dem Alter einer E-Mail Adresse und einer Telefonnummer für die Kontaktaufnahme anmelden. Die Veranstalterin erstellt aus den Einzelanmeldungen dann Teams.

Die Anmeldephase läuft vom 01.02.2024 bis zum 31.03.2024, nach Teilnahmeschluss eingehende Anmeldungen werden nicht berücksichtigt. Sollte eine Verlängerung der Anmeldephase nötig sein, wird dies auf der Webseite <https://www.arnsberg.de/hackathon> bekannt gegeben.

Die Teilnehmenden versichern, dass die im Rahmen der Anmeldung gemachten Angaben zur Person, insbesondere Vor- und Nachnamen, die E-Mail Adressen sowie das Alter der Teilnehmenden wahrheitsgemäß und richtig sind. Teilnahmeberechtigt sind natürliche Personen, die Ihren Wohnsitz in Deutschland und das 18. Lebensjahr vollendet haben. Als Nachweis ist ein gültiger Lichtbildausweis (z.B. Personalausweis, Führerschein) zur Veranstaltung mitzubringen. Kann ein solcher nicht vorgelegt werden, kann die Teilnahme von der Veranstalterin verweigert werden. Das Abschicken der Mail zur Anmeldung stellt lediglich einen Antrag auf Teilnahme dar. Die Bestätigung der Zulassung zur Veranstaltung wird den akzeptierten Teams und Teilnehmenden per E-Mail übermittelt.

Die Anmeldung für die Veranstaltungen des Projekts „Arnsberg hackt: Hackathons“ sind kostenfrei und die Teilnahme unentgeltlich.

Mit der Anmeldung zu der Veranstaltung akzeptiert jeder Teilnehmende die Geltung dieser Teilnahmebedingungen.

Jeder Teilnehmende kann die Teilnahmeerklärung widerrufen. Der Widerruf ist via E-Mail an [smartcity@arnsberg.de](mailto:smartcity@arnsberg.de) zu richten. Wird die Teilnahmeerklärung widerrufen, besteht keine Möglichkeit an „Arnsberg hackt“ teilzunehmen.

### 3. Ausschluss von der Teilnahme

Ausgeschlossen von der Teilnahme sind alle an der Konzeption und Umsetzung des Projektes „Arnsberg hackt: Hackathons“ beteiligten Personen. Nicht den vorliegenden Teilnahmebedingungen entsprechende Anmeldungen sind ungültig und schließen Teilnehmende von der weiteren Teilnahme aus. Anmeldungen müssen mit vollständigen Angaben (Siehe Punkt 2.) zugesandt werden.

Die gilt auch für Teilnehmende Personen, die sich unerlaubter Hilfsmittel bedienen oder versuchen, sich durch Manipulationen irgendwelche Vorteile zu verschaffen. In diesen Fällen können Gewinne - gegebenenfalls auch nachträglich - aberkannt und zurückgefordert werden.

Im Falle von Störungen (z.B. Störung der Veranstaltung durch Strom oder Internetausfällen) ist die Veranstalterin berechtigt, Teilnehmende von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung auszuschließen oder die gesamte Veranstaltung zu vertagen.

#### 4. Durchführung der Veranstaltung

Die Veranstaltung beginnt am 26.04.24 um 15:00 Uhr und endet am 28.04.24 um 16:00 Uhr. Der Veranstaltungsraum kann während dieser Zeit wie folgt genutzt werden:

Freitag: 15 – 22 Uhr

Samstag: 08 – 22 Uhr

Sonntag: 08 – 16 Uhr

Der MAKE-A-THON beginnt am 26.04.2024 um 15 Uhr mit einer Einführung, zur erfolgreichen Teilnahme am MAKE-A-THON müssen mindestens 50 % des Teams anwesend sein.

Teilnehmende müssen ihre Hard- und Software sowie alle anderen notwendigen Arbeitsmittel selbst organisieren. Es werden Moderationswände zur Verfügung gestellt und Material dafür, alle weiteren Materialien, die das Team z.B. für Brainstorming-Sessions benötigt müssen selbst organisiert werden. Verpflegung wird durch die Veranstalterin während Veranstaltung zur Verfügung gestellt.

Ziel des MAKE-A-THONs ist es Lösungen für eine smarte und nachhaltige Stadtentwicklung zu entwickeln. Die erarbeiteten Lösungsansätze, die sogenannten Teamkonzepte müssen selbstständig erarbeitet werden. Die Inanspruchnahme von persönlicher Unterstützung teamfremder Personen oder das Verwenden von Plagiaten führt zum Ausschluss des Teams.

Diese Teamkonzepte müssen spätestens am 28.04.2024 bis 12 Uhr eingereicht werden. Zur Vollständigkeit des Konzeptes gehören:

Eine 5-10 minütige Präsentation inkl. Titel, Kurzbeschreibung, Name des Teams und der Teammitglieder:innen. Die Präsentation darf neben der Kurzbeschreibung auch mit Bildern oder Fotos ausgestattet werden, wenn diese zum Verständnis des Konzeptes dienlich sind.

Wettbewerbssprache ist Deutsch.

Die Präsentationen erfolgen am 28.4.2024 ab 13 Uhr unter Aufsicht der Jury. Diese besteht aus ausgewählten Mitglieder:innen der Verwaltung und des Arnsberger Smart City Technologiebeirats und wird während der Präsentationen Ihre Wertungen abgeben. Im Anschluss an den Präsentationen erfolgt direkt die Preisverleihung.

Zu Beginn der Veranstaltung werden die Teilnehmenden in einer Einführung (s.o.) erneut über den Ablauf und die Durchführung der Veranstaltung informiert.

## 5. Gewinne, Bepreisung

Die Jury bewertet während den Präsentationen unter zu Beginn der Veranstaltung genannter Kriterien (Die Kriterien werden während der gesamten Veranstaltung für alle Teilnehmenden erkennbar ausgehangen) die Teamkonzepte nach eigenem Ermessen drei Teams als Gewinner:innen aus (Platzierung 1.-3.).

Zu den Bewertungskriterien gehören unter anderem, aber nicht abschließend: Mehrwert und Nutzbarkeit für die Verwaltung, Verständlichkeit der Präsentation sowie das Ideenreichtum und die Kreativität des Konzeptes.

Die Teilnehmenden haben keinen Anspruch auf eine Auszeichnung. Die Entscheidung der Jury ist unanfechtbar.

Die Bepreisung des Wettbewerbs erfolgt wie folgend genannt:

- Platz 1: Ein Reisegutschein in Höhe von 2500 € für eine Reise nach Alba Iulia für das gesamte Team (der Wert versteht sich für das Team, nicht pro Person). Einzulösen bei dem Reiseanbieter GlobRailer, Clemens-August Str. 118, 59821 Arnsberg
- Platz 2: NN
- Platz 3: Eine Tageskarte pro Teammitglied für das Erlebnissbad und Sauna des „Nass“ Neues Freizeitbad Arnsberg GmbH, Am Solepark 15, 59759 Arnsberg

## 6. Recht am eigenen Bild & Nutzungsrecht

Den Teilnehmenden des MAKE-A-THONs vom 26. – 28.04.2024 ist bewusst, dass Fotos und/oder Videoaufnahmen angefertigt werden und jede:r Teilnehmende auf diesen Fotos und/oder Videoaufnahmen zum Teil auch deutlich erkennbar dargestellt ist. Mit den Aufnahmen sind die Teilnehmenden einverstanden. Die Einwilligung gilt auch unbeschränkt für die private und/oder kommerzielle Nutzung - wie Veröffentlichung, Verbreitung, Bearbeitung und Weitergabe, u.a. - in Digitalform - im Internet sowie in sozialen Netzwerken- und in Printform. Die Nutzung darf durch den Fotografen oder die Fotografin, den Teilnehmenden sowie durch die Stadt Arnsberg erfolgen. Diese Einwilligung ist zeitlich sowie örtlich nicht beschränkt und gilt für alle Vertriebs- und Veröffentlichungsformen.

Die teilnehmenden Teams räumen der Stadt Arnsberg ein, die erstellten Ergebnisse ohne gesonderte Vergütung zu nutzen, teilen, weiterzuentwickeln sowie wenn nötig abzuändern. Alle entstehenden Codes werden von den Teams auf OpenCoDE auch anderen interessierten Dritten (z.B. Stadtverwaltungen) zur Verfügung gestellt. Die Teilnehmenden versichern zudem, dass die von ihm im Rahmen des MAKE-A-THON erstellten Ergebnisse und die für ihre Erstellung verwendeten Materialien (z.B. Werkzeuge, Daten) nicht gegen Strafgesetze, Urheber-, Leistungsschutz- bzw. sonstige geistigen Eigentumsrechte sowie Persönlichkeitsrechte Dritter verstoßen.

## 7. Verhaltensregeln

Ein respektvolles Miteinander ist vor, während und nach der gesamten Veranstaltung geboten. Dies gilt für den Umgang der Teilnehmer untereinander, im Kontakt mit den am Wettbewerb beteiligten Personen (z.B. Mitarbeiter:innen der Stadt Arnsberg, Mitarbeiter:innen des Veranstaltungsortes, Bürger:innen etc.) sowie für den Kontakt und Austausch mit diesen. Diese Verhaltensregeln gelten für den direkten Kontakt vor Ort sowie jeglichen Kontakt online. Teilnehmende die gegen die Verhaltensregeln verstoßen, können vom MAKE-A-THON ausgeschlossen werden.

## 8. Haftung

Die Veranstalterin haftet im Rahmen der Erfüllung ihrer vertraglichen Pflichten nur für Schäden, die auf einer Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (sogenannte Kardinalpflichten), auf einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder auf einer vorsätzlichen oder grobfahrlässigen Pflichtverletzung der Veranstalterin oder einer ihrer gesetzlichen Vertreter:innen oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Bei einer Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die nur auf einer einfachen Fahrlässigkeit beruhen, haftet die Veranstalterin beschränkt auf den Ersatz des vorhersehbaren, vertragstypischen Schadens. Die Veranstalterin und ihre Kooperationspartner übernehmen keine Haftung für Schäden, die durch den Teilnehmenden verursacht werden. Insoweit werden die Veranstalterin und ihre Kooperationspartner von allen Ansprüchen Dritter freigestellt. Entstehen den Teilnehmenden Schäden oder Verluste während der An- oder Abreise zum Veranstaltungsort, ist eine Haftung der Veranstalterin ebenfalls ausgeschlossen.

## 9. Datenschutz

Die Veranstalterin verpflichtet sich, die gesetzlichen Bestimmungen des Datenschutzes, insbesondere des Telemediengesetzes, der Datenschutzgrundverordnung und des Bundesdatenschutzgesetzes zu beachten. Die Informationspflichten der Veranstalterin zum Datenschutz gegenüber Teilnehmern sind separat auf der Webseite der Veranstalterin veröffentlicht. Im Übrigen finden Teilnehmer Informationen zum Datenschutz in der Datenschutzerklärung der Veranstalterin. Die Datenschutzerklärung ist unter [www.arnsberg.de/datenschutz](http://www.arnsberg.de/datenschutz) abrufbar.

## 10. Vertraulichkeit

Die Teilnehmenden verpflichten sich, sämtliche vertrauliche Informationen, die sie im Rahmen der Veranstaltung erhalten (ob direkt oder indirekt), vertraulich zu behandeln. Vertrauliche Informationen können mündlicher, schriftlicher oder anderer Art sein und sind sämtliche Leistungen, Gegenstände sowie Daten, die die Veranstalterin den Teilnehmenden im Rahmen des MAKE-A-THONs zur Verfügung stellt. Diese Daten dürfen nur für die Dauer des MAKE-A-THONs und zur Erfüllung der Teamkonzepte genutzt werden. Des Weiteren dürfen erlangte vertrauliche Informationen von den Teilnehmenden weder für eigene noch für kommerzielle Zwecke Dritter genutzt werden, außer es wird von der Veranstalterin ausdrücklich und schriftlich gestattet.

## 11. Sonstiges

Die Veranstaltung kann jederzeit aus wichtigem Grund von der Veranstalterin (z. B. Unwetterereignisse, jegliche Gefahren für die Teilnehmenden oder anderer rechtlicher Gründe) abgesagt, verschoben oder geändert werden. In diesem Fall werden die Teilnehmenden unverzüglich informiert. Der Rechtsweg ist im Hinblick auf die Ziehung der Gewinner und die etwaige Beurteilung der eingereichten Gewinnspielbeiträge ausgeschlossen. Sollten eine oder mehrere Bedingungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bedingungen hiervon nicht berührt.

## 12. Salvatorische Klausel

Sollten sich einzelne Punkte dieser Teilnahmebedingung als unwirksam oder unvollständig herausstellen oder unwirksam werden, bleibt der restliche Teil der Teilnahmebedingung unberührt. Beim Auftreten eines solchen Falles wird der nichtige/unvollständige Punkt gegen eine Bestimmung, die dem Zweck der Teilnahmebedingung und des betroffenen Punktes am nächsten kommt, getauscht.