

Startup Elevator Energy Hackathon – Allgemeinen Geschäftsbedingungen

WICHTIG: BITTE LESEN SIE DIESE ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN SORGFÄLTIG. DURCH DIE TEILNAHME AM STARTUP ELEVATOR ENERGY HACKATHON (HIER: "HACKATHON") STIMMEN SIE ZU, SICH AN DIE ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN ZU BINDEN. WENN SIE NICHT ALLEN DIESEN BEDINGUNGEN ZUSTIMMEN, NEHMEN SIE NICHT AM HACKATHON TEIL.

1. Einleitung

1. **Organizer:** TGZ Halle Technologie- und Gründerzentrum Halle GmbH, Weinbergweg 23, 06120 Halle (Saale).
2. **Partner:** EVH GmbH, Bornknechtstraße 5, 06108 Halle (Saale).
3. **Kooperationspartner:** Transfer- und Gründungsservice MLU Halle, Hoher Weg 7a 06120 Halle (Saale)
4. **Hackathon-Ziel:** Der Hackathon soll es den Teilnehmern ermöglichen, eine echte strategische Herausforderung der Branche anzugehen.
5. **Annahme der Bedingungen:** Durch die Registrierung und Teilnahme am Hackathon akzeptieren die Teilnehmer bedingungslos die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die Datenschutzrichtlinie und alle weiteren hier genannten oder vom Organisator kommunizierten Regeln, Richtlinien.
6. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen.
7. **Änderungen:** Der Veranstalter behält sich das Recht vor, diese Geschäftsbedingungen jederzeit mit oder ohne vorherige Vorankündigung zu ändern. Etwaige Änderungen werden auf der Hackathon-Website unter <https://accelerator.weinberg-campus.de/startup-elevator-hackathon/> veröffentlicht. Es liegt in Ihrer Verantwortung, diese Bedingungen regelmäßig auf Aktualisierungen zu prüfen. Die fortgesetzte Teilnahme nach jeglichen Änderungen bedeutet Ihre Zustimmung zu den überarbeiteten Bedingungen.

2. Berechtigung

1. Allgemeine Berechtigung:

- Die Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein.
- Die Teilnehmer müssen eine oder mehrere der folgenden Gruppen vertreten:
 - Studierende;
 - Forscher und Doktoranden;
 - Junge Berufstätige;
- Die Teilnehmer müssen rechtlich in der Lage sein, an dem Hackathon in ihrem Zuständigkeitsbereich teilzunehmen.
- Die Teilnehmer müssen ihren gemeldeten Wohnsitz in Sachsen-Anhalt haben.

2. Teambeteiligung:

- Teilnehmer können sich einzeln oder als Teil eines Teams bewerben.
- Teams sollen aus 2 bis 3 Mitgliedern bestehen.
- Alle Teammitglieder müssen die individuellen Zulassungsvoraussetzungen erfüllen.
- Jedes Team muss einen Teamleiter bestimmen, der der primäre Ansprechpartner zum Organisator ist.

3. Hackathon-Zeitleiste

1. **Anmeldezeitraum (Online):** 1. April 2026 (10:00) – 15. Mai 2026 (18:00 Uhr).
2. **Bewerbungsprüfung (Online):** 22. April 2026 (10:00) – 31. Mai 2026 (18:00).
3. **Veröffentlichung der Auswahlresultate (Online):** 1. Juni 2026 (10:00 Uhr).
4. **Team-Matchmaking (vor Ort):** 12. Juni 2026 (14:00) – 12. Juni 2026 (16:00).
5. **Business Model Canvas Workshop (vor Ort):** 12. Juni 2026 (16:00) – 12. Juni 2026 (18:00).
6. **Design Thinking Workshop (Online):** 16. Juni 2026 (16:00) – 16. Juni 2026 (18:00).
7. **Pitch Training Workshop (Online):** 18. Juni 2026 (16:00) – 18. Juni 2026 (18:00).
8. **Hacking-Tage & Gewinner bekannt gegeben (vor Ort):** 26. Juni 2026 (14:00) – 27. Juni 2026 (18:00).

4. Registrierung und Teilnahme

1. **Anmeldefrist:** 1. April 2026 (10:00) – 15. Mai 2026 (18:00 Uhr).
2. **Anmeldeverfahren:** Teilnehmer müssen sich online über die offizielle Hackathon-Website unter <https://accelerator.weinberg-campus.de/startup-elevator-hackathon/> registrieren. Alle erforderlichen Informationen müssen genau und vollständig bereitgestellt werden. Mit Klick des Buttons mit der Aufschrift „Jetzt verbindlich anmelden“(unsere Buttonbeschriftung?) geben Teilnehmenden einen verbindlichen Antrag zur Teilnahme am Hackathon ab. Daraufhin erhalten die Teilnehmenden eine Eingangsbestätigung an die im Anmeldeprozess jeweils angegebene geschäftliche E-Mail Adresse, die lediglich als Information dient, dass der Antrag bei dem Veranstalter eingegangen ist. Der Vertrag kommt durch die finale Bestätigung der Anmeldung durch den Veranstalter per gesonderter Bestätigungs-E-Mail zustande.

3. Teilnahmebedingungen:

- Die Teilnehmer müssen Zugang zu ihrer eigenen Hardware, Software und Internetverbindung haben, sofern vom Organisator nicht anders angegeben.
- Die Teilnehmer müssen sich an den Zeitplan und die Fristen des Hackathons halten. Beispiel: der Abschluss der Phase-1-Enablement-Sitzungen gemäß den geplanten Zeiten und der Anerkennung der Annahme zu Phase 2, gefolgt von den Entwicklungssitzungen, die von Startup Elevator-Experten zu den geplanten Bürostunden-Sitzungen geleitet werden.
- Die An- und Abreise der Teilnehmer zur Veranstaltung erfolgt auf eigene Verantwortung und auf eigene Kosten. Der Veranstalter übernimmt keine Aufwendungen für Reise- und Übernachtungskosten, insbesondere keine Kosten für Transportmittel (z. B. Bahn, Flug, Auto), Verpflegung oder Unterkunft. Eine Verpflegung während des Hackathons wird gewährleistet. Ein Anspruch auf Erstattung solcher Kosten besteht auch dann nicht, wenn die Veranstaltung abgesagt, verschoben oder aus sonstigen Gründen geändert wird, es sei denn, zwingende gesetzliche Vorschriften stehen dem entgegen.

5. Verhaltenskodex und Fairness

1. **Respekt und Inklusivität:** Von allen Teilnehmern wird erwartet, sich professionell und respektvoll zu verhalten. Diskriminierung, Belästigung oder jegliches missbräuchliches Verhalten gegenüber anderen Teilnehmern, Richtern, Mentoren oder Organisatoren werden nicht toleriert.
2. **Originalität:** Alle eingereichten Projekte müssen Originalwerke sein, die während der Hackathon-Zeit entstanden sind. Vorbestehender Code oder Komponenten sind nur erlaubt, wenn sie öffentlich verfügbar und korrekt zugeordnet sind (z. B. Open-Source-Bibliotheken, APIs). Wesentliche Teile des Projekts müssen während des Hackathons entwickelt werden.
3. **Kein Schummeln:** Jede Form von Betrug, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Plagiat, das Einreichen von Arbeiten, die nicht vom Team erstellt wurden, oder jeder Versuch, unfairerweise einen Vorteil zu erlangen, führt zu sofortiger Disqualifikation.
4. **Einhaltung der Gesetze:** Teilnehmer müssen alle geltenden lokalen, nationalen und internationalen Gesetze und Vorschriften einhalten.
5. **Datenschutz:** Teilnehmer müssen die Privatsphäre anderer respektieren und alle geltenden Datenschutzgesetze einhalten.
6. **Folgen von Verstößen:** Der Organisator behält sich das Recht vor, jeden Teilnehmer oder jedes Team zu disqualifizieren, welche gegen diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen verstößt oder sich an einem Verhalten beteiligt, das als störend, unethisch oder schädlich für das Hackathon gilt. Disqualifizierte Teilnehmer verlieren alle Preise.

6. KI-Nutzungsrichtlinie

1. **Erlaubte Nutzung von KI-Tools:** Teilnehmer dürfen generative KI-Tools (z. B. ChatGPT, Copilot, Bildgeneratoren) zur Unterstützung ihrer Arbeit verwenden, vorausgesetzt, alle KI-unterstützten Inhalte werden vom Teilnehmer überprüft und validiert.
2. **Transparenzanforderung:** Alle Teams müssen klar offenlegen, ob und wie KI-Tools verwendet wurden, einschließlich welcher Teile ihrer Einreichung KI-generiert oder KI-unterstützt wurden.
3. **Originalität und Rechte:** Die Teilnehmer bleiben voll dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass KI-generierte Inhalte keine geistigen Eigentumsrechte verletzen, und dass sie das gesetzliche Recht haben, alle in ihrer Einreichung enthaltenen Vermögenswerte zu verwenden.
4. **Verbotene Eingaben:** Teilnehmer dürfen keine vertraulichen, persönlichen oder proprietären Informationen – egal ob sie sich selbst, Dritte oder die Hackathon-Organisatoren gehören – in ein KI-System eingeben.
5. **Inhaltsstandards:** Beiträge dürfen keine KI-generierten Inhalte enthalten, die anstößig, diskriminierend, unsicher, irreführend oder anderweitig unangemessen sind. Alle KI-Ergebnisse müssen auf Genauigkeit überprüft werden.
6. **Menschliche Aufsicht:** KI-Tools werden möglicherweise nicht verwendet, um ein gesamtes Projekt autonom zu produzieren. Die Teilnehmer müssen einen sinnvollen menschlichen Beitrag, Kreativität und Entscheidungsfindung nachweisen.
7. **Beurteilung:** Übermäßige Abhängigkeit von KI kann die Punktwertung beeinflussen. Die Richter behalten sich das Recht vor, Klarstellungen über das Ausmaß der KI-Beteiligung zu erbitten.
8. **Haftung:** Die Teilnehmer übernehmen die volle Verantwortung für alle rechtlichen, ethischen oder sicherheitsrelevanten Folgen, die sich aus der Nutzung von KI-Tools während des Hackathons ergeben.

7. Projekteinreichung und Bewertung

1. Einreichungsvoraussetzungen:

- Das Pitching muss Folgendes umfassen:
 - Eine kurze Präsentationsdemonstration im folgenden Format:
 - Maximale Dauer von 10 Minuten
 - Einführung des Anwendungsfalls
 - Demonstration der Lösung
 - Überblick über die erzielten Ergebnisse
 - Begleitende Präsentation/Dokument zur Lösung, das zeigt:
 - Lösung und Quellarchitektur
 - Quellsystemtyp und Datendomänen
- Alle Präsentationen müssen auf Deutsch erfolgen

2. Beurteilungskriterien: Projekte werden anhand folgender Kriterien bewertet (die Gewichtung ist indikativ und kann angepasst werden):

- **Innovation/Originalität:** 30 %
- **Technische Umsetzung:** 30 %
- **Auswirkung/Potenzial:** 30 %
- **Präsentation/Demo:** 10 %

3. Beurteilungsprozess: Eine Jury, die vom Organisator ausgewählt wird, bewertet die Einsendungen. Die Entscheidungen der Juroren sind endgültig und bindend.

4. Disqualifikation: Der Organisator behält sich das Recht vor, jede Einreichung zu disqualifizieren, die nicht den festgelegten Anforderungen entspricht, gegen diese Bedingungen verstößt oder als unangemessen oder anstößig angesehen wird.

8. Geistiges Eigentum

1. Teilnehmereigentum: Die Teilnehmer behalten alle Eigentums- und geistigen Eigentumsrechte an ihren eingereichten Projekten sowie an allen während des Hackathon erstellten Codes, Designs oder Inhalten, vorbehaltlich der hier gewährten Lizenzen.

2. Lizenz an den Organisator: Durch die Einreichung eines Projekts gewähren die Teilnehmer dem Organisator und seinen Partnern eine weltweite, nicht-exklusive, gebührenfreie, unwiderrufliche, unwiderrufliche und übertragbare Lizenz für:

- Verwenden, reproduzieren, verbreiten, zeigen, aufführen und abgeleitete Werke des eingereichten Projekts (einschließlich Code, Dokumentation und Präsentationen) für Zwecke im Zusammenhang mit dem Hackathon verwenden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf:
 - Präsentation von Gewinnprojekten auf der Hackathon-Website, in sozialen Medien und in Werbematerialien.
 - Interne Bewertung und Überprüfung.

- Demonstration der Ergebnisse des Hackathons für die Beteiligten.
 - Verwenden von Namen, Fotos und biografischen Informationen der Teilnehmer im Zusammenhang mit dem Hackathon und seiner Promotion.
3. **Third-Party-IP:** Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass ihre Projekte nicht die geistigen Eigentumsrechte Dritter verletzen. Wenn ein Projekt Code oder Vermögenswerte von Dritten enthält, müssen die Teilnehmer sicherstellen, dass sie die erforderlichen Lizenzen oder Genehmigungen für diese Nutzung besitzen, und müssen alle geistigen Eigentumsrechte Dritter klar zuordnen.
 4. **Vertraulichkeit:** Der Veranstalter garantiert nicht die Vertraulichkeit eines eingereichten Projekts. Teilnehmer sollten nur Informationen einreichen, die sie gerne öffentlich machen möchten.

9. Preise

1. **Preisdetails:** Die Preise für den Hackathon sind wie folgt:
 - **Ein Gewinnerteam pro Challenge:** 1.000 €, um Ihre Lösung weiterzuentwickeln
 - **Startup Elevator Wildcard:** Wildcard für das Digital Innovation Accelerator Program des TGZ Halle Technologie- und Gründerzentrum Halle GmbH
2. **Preisbedingungen:**
 - Preise sind nicht übertragbar und es wird nur nach alleinigem Ermessen des Veranstalters eine Ersatzleistung vorgenommen.
 - Die Gewinner sind allein für alle anfallenden Steuern, Gebühren und Zuschläge im Zusammenhang mit dem Erhalt und der Nutzung eines Preises verantwortlich.
 - Die Preise werden an das Gewinnerteam vergeben, und es ist die Aufgabe des Teams, den Preis unter seinen Mitgliedern aufzuteilen. Der Organisator ist nicht verantwortlich für interne Teamstreitigkeiten bezüglich der Preisverteilung.
 - Der Veranstalter behält sich das Recht vor, einen Preis mit gleichem oder höherem Wert zu ersetzen, falls der beworbene Preis nicht mehr verfügbar ist.
3. **Gewinnerbenachrichtigung:** Die Gewinner werden während der Preisverleihung nach der Pitching-Session bekannt gegeben. Gewinner müssen möglicherweise eine eidesstattliche Erklärung über Berechtigung und Haftpflicht/Öffentlichkeitsarbeit unterschreiben und zurücksenden.
4. **Verfall des Preises:** Wenn ein potenzieller Gewinner nicht erreichbar ist, keine erforderlichen Dokumente innerhalb des angegebenen Zeitrahmens unterschreibt und/oder zurückgibt oder als nicht berechtigt eingestuft wird, kann der Preis verfallen und ein Ersatzgewinner ausgewählt werden.

10. Öffentlichkeitsarbeit

- Durch die Teilnahme am Hackathon gewähren die Teilnehmer dem Organisator und seinen Partnern das Recht, ihre Namen, Abbildungen, Fotos, Stimmen und biografischen Informationen für Werbe- und Werbezwecke im Zusammenhang mit

dem Hackathon in allen nun bekannten oder künftig entwickelten Medien ohne weitere Entschädigung oder Erlaubnis zu verwenden, außer in den Fällen, in denen es gesetzlich verboten ist.

11. Garantiausschluss; Haftungsbegrenzung

1. **Keine Garantien:** Der Hackathon und alle Preise werden „wie sie sind“ ohne jegliche Gewährleistung, sei es ausdrücklich oder stillschweigend, bereitgestellt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf stillschweigende Garantien für die Marktwirtschaftlichkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck oder Nichtverletzung.
2. **Haftungsbeschränkung:** Soweit dies das geltende Recht erlaubt, haften der Organisator, seine verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften sowie deren jeweilige Führungskräfte, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter (gemeinsam die „Organisatoren“) für direkte, indirekte, beiläufige, besondere, Folgeschäden oder Strafschäden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Gewinnverlust, Daten, Nutzung, Goodwill oder andere immaterielle Verluste, infolge von
 - (i) Ihrem Zugang, der Nutzung oder der Unfähigkeit, auf das Hackathon zuzugreifen oder sie zu nutzen;
 - (ii) jegliches Verhalten oder Inhalt eines Dritten auf dem Hackathon;
 - (iii) alle Inhalte, die aus dem Hackathon gewonnen wurden; und
 - (iv) unbefugter Zugriff, Nutzung oder Änderung Ihrer Übertragungen oder Inhalte, unabhängig davon, ob sie auf Garantie, Vertrag, unerlaubter Handlung (einschließlich Fahrlässigkeit) oder einer anderen rechtlichen Theorie beruhen, unabhängig davon, ob die Organisatoren über die Möglichkeit eines solchen Schadens informiert wurden oder nicht, und selbst wenn ein hier dargelegtes Rechtsmittel seinen wesentlichen Zweck nicht erfüllt hat.
3. **Höhere Gewalt:** Absage und Änderungen Sollte der Hackathon aus Gründen, die außerhalb des Einflussbereichs des Veranstalters liegen, nicht stattfinden können, wie etwa durch Naturkatastrophen, Pandemien, behördliche Anordnungen, Unruhen oder andere Fälle höherer Gewalt, wird dies den Teilnehmenden unverzüglich mitgeteilt. Gleiches gilt, wenn ein oder mehrere Expert:innen aus unvorhersehbaren Gründen, wie etwa einer plötzlichen Erkrankung oder einem anderen dringenden Hinderungsgrund, den Hackathon nicht durchführen kann/können oder der Veranstaltungsort aufgrund technischer, infrastruktureller oder sonstiger Störungen unbenutzbar wird und es dem Veranstalter nicht möglich ist, rechtzeitig einen Ersatz zu finden und anzubieten. Ansprüche sind ausgeschlossen, insbesondere die Erstattung von Kosten, die durch Reisebuchungen, Übernachtungen oder sonstige Aufwendungen entstanden sind. 5.2. Der Veranstalter hat das Recht, den Lehrgang auf Grund einer zu geringen Teilnehmerszahl abzusagen. In diesem Fall erfolgt die Absage spätestens zwei Wochen vor dem geplanten Termin des betroffenen Hackathons, um den Teilnehmenden Planungssicherheit zu gewährleisten.

12. Entschädigung

- Die Teilnehmenden erklären sich bereit, die Organisatoren von allen Ansprüchen, Haftungen, Schäden, Verlusten, Kosten und Ausgaben (einschließlich angemessener Anwaltsgebühren) zu entschädigen, zu verteidigen und unschädlich zu halten, die sich aus oder in irgendeiner Weise mit:
 - Der Teilnahme am Hackathon.
 - Dem Verstoß gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

- Die Verletzung jeglicher Rechte eines anderen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf geistige Eigentumsrechte.
- Jedes Projekt oder jeder Inhalt, den der Teilnehmer einreicht.

13. Datenschutzerklärung

- Die Teilnahme am Hackathon unterliegt außerdem der Datenschutzrichtlinie des Veranstalters, die unter <https://technologiepark-weinberg-campus.de/impresum> verfügbar ist. Mit der Teilnahme stimmen Sie der Sammlung, Nutzung und Offenlegung Ihrer persönlichen Informationen gemäß der Datenschutzrichtlinie zu.

14. Geltendes Recht und Streitbeilegung

1. **Geltendes Recht:** Diese Geschäftsordnungen werden nach den deutschen Gesetzen geregelt und entsprechend ausgelegt, ohne Rücksicht auf deren Konfliktrechtsgrundsätze.
2. **Streitbeilegung:** Durch die Einreichung eines Projekts gewähren die Teilnehmer dem Veranstalter und seinen Partnern eine weltweite, nicht-exklusive, gebührenfreie, unwiderrufliche, unwiderrufliche und übertragbare Lizenz für:
 - **Ausschließliche Zuständigkeit:** Jeder Streit oder Anspruch, der sich aus oder im Zusammenhang mit diesen Geschäftsbedingungen oder dem Hackathon ergibt, unterliegt der ausschließlichen Zuständigkeit der Gerichte in Halle (Saale), Deutschland.
3. **Einstweilige Verfügung:** Ungeachtet des Vorstehenden hat der Organisator das Recht, bei jedem zuständigen Gericht eine einstweilige Verfügung oder andere billige Rechtslage zu beantragen, um die tatsächliche oder bedrohte Verletzung, Veruntreuung oder Verletzung seiner Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse oder sonstigen geistigen Eigentumsrechte zu verhindern.

15. Allgemeine Bestimmungen

1. **Vollständige Vereinbarung:** Diese Geschäftsbedingungen sowie alle hier genannten Dokumente bilden die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Veranstalter bezüglich des Hackathon.
2. **Trennbarkeit:** Wird eine Bestimmung dieser Bedingungen als nicht durchsetzbar oder ungültig befunden, wird diese Bestimmung auf das notwendige Minimum eingeschränkt oder aufgehoben, damit diese Bedingungen ansonsten weiterhin in voller Kraft und Wirksamkeit und durchsetzbar bleiben.
3. **Kein Verzicht:** Das Versäumnis des Organisations, ein Recht oder eine Bestimmung dieser Bedingungen durchzusetzen, wird nicht als Verzicht auf dieses Recht oder eine solche Bestimmung angesehen.
4. **Überschriften:** Die Überschriften in diesen Bedingungen dienen nur der Bequemlichkeit und haben keine rechtliche oder vertragliche Auswirkung.

16. Kontaktinformationen

- Wenn Sie Fragen zu diesen Geschäftsbedingungen oder zum Hackathon haben, kontaktieren Sie uns bitte unter accelerator@weinberg-campus.de