

# Reglement HOOSY Hackathon 2024

## Teilnehmer

Alle Teilnehmer müssen sich vorab anmelden und können individuell oder als Team teilnehmen. Die Teilnehmer müssen sich an die Regeln des Hackathons halten und sich respektvoll und kooperativ gegenüber anderen Teilnehmern verhalten. Teilnehmer müssen am Tag der Veranstaltung das 18. Lebensjahr erreicht haben. Eine Teilnahme ist nur in Präsenz möglich.

Dem Organisationskomitee steht es frei, eine Anmeldung abzulehnen.

## Anmeldeschluss

Der Anmeldeschluss für die Teilnahme am Hackathon ist am 07.03.2024 um 12:00 Uhr.

## Programm HOOSY Hackathon 2024\*

### Samstag, 9. März 2024

**10:00 Uhr** Ankunft und Empfang Teilnehmer

**ab 10:30 Uhr** Warm Up

**11:25 Uhr** Welcome Hoosy Hackathon – Start auf der OpenStage Café Future

**12:00 Uhr** Präsentationen zu den Themen

**13:00 Uhr** Start Hackathon

### Sonntag, 10. März 2024

**ab 08:00 Uhr** Zutritt für Premium Partner - anschl. Side Events, Workshops, Panel Sessions, Live Schaltungen, Mentoren Talks, uvm.

**13:00 Uhr** Ende Programmierung

**13:30 Uhr** Elevator Pitch der Hackathon Lösungen

**14:30 Uhr** Siegerehrung

**15:20 Uhr** Interview der Sieger mit der Presse

**ab 15:30 Uhr** Aftershow Party Sponsoren, Partner, Teilnehmer

## Event Location

Der Hackathon findet im Rahmen der Internorga in der Messe Hamburg im Raum Chicago im Konferenz Bereich direkt an der Halle A4 statt.

## Dauer

Der Hackathon hat eine festgelegte Dauer von 24 Stunden. Die Teilnehmer müssen innerhalb dieser Zeit ihre Projekte entwickeln (zulässig ist alles von Prototyp bis Version 1.0).

## Thema

Der Hackathon hat ein bestimmtes Thema mit 4 verschiedenen Aufgabenstellungen, an der die Teilnehmer arbeiten. Die Teilnehmer müssen ihre Projekte innerhalb dieses Rahmens entwickeln. Die genaue Aufgabenstellung wird ca. 1 Woche vor Beginn der Veranstaltung gleichzeitig allen angemeldeten Teilnehmern per E-Mail mitgeteilt.



## Präsentation

Nach Ablauf des Hackathons müssen die Teilnehmer ihre Projekte in 5-minütigen Elevator Patches der Jury präsentieren.

## Bewertung

Die Projekte werden von einer Jury nach folgenden Kriterien bewertet:

- Technischer Anspruch und technische Komplexität
- Fachliche Umsetzung
- Innovationsgrad

## Preise

Das Preisgeld beläuft sich auf insgesamt 5.000€ (fünftausend);

1. Platz 3.000€

2. Platz 1.500€

3. Platz 500€;

Sollte ein Team einen Preis gewinnen, so gilt die oben angegebene Summe pro Team.

## Technik

Die Teilnehmer müssen ihren eigenen Computer oder Laptop, Festplatten, Ladegeräte und weitere Geräte die sie für die Durchführung ihrer Arbeit benötigen mitbringen. Vom Veranstalter wird Strom, sowie eine Internetverbindung gestellt.

Sollte der Strom, die Internetverbindung oder sonstige vom Veranstalter gestellte Technik nicht funktionieren, so kann dieser nicht haftbar gemacht werden.

## Regeln und Vorschriften

Die Teilnehmer müssen sich an die Regeln und Vorschriften des Hackathons halten, die von den Veranstaltern festgelegt werden.

Die Teilnehmer müssen sich an die Hausregeln der Messe Hamburg/Internorga halten.

Dies gilt speziell für die Zeiten in denen die Messe für das Publikum geschlossen ist. Ein Verstoß dagegen wird mit einer Disqualifikation geahndet.

## Geistiges Eigentum

Das geistige Eigentum das im Rahmen vom Hackathon entsteht steht den Teilnehmern die es entwickelt haben, sowie Hoosy, seinen Mitgliedern und Sponsoren & Partnern der Veranstaltung kostenfrei zur Verfügung.

## Ethisches Verhalten und Richtlinien

Jegliche erarbeitete Lösungen müssen moralischen, kulturellen sowie Straf- und Zivilrechtlichen vorgaben entsprechen!

## Unterstützung

Die Teilnehmer können Unterstützung von Mentoren oder anderen Teilnehmern erhalten, dürfen jedoch keine Hilfe von außen einholen, es sei denn, dies ist ausdrücklich erlaubt.



## Sicherheit und Datenschutz

Die Teilnehmer müssen sicherstellen, dass ihre Projekte sicher sind und die Privatsphäre und die Rechte anderer respektieren.

## Änderungen und Ergänzungen

Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, das Reglement zu ändern oder zu ergänzen, wenn dies erforderlich ist.

## Strafe bei nicht Teilnahme

Sollte ein Teilnehmer sich nicht vor Beginn der Veranstaltung Abmelden, bzw. nicht kommunizieren, dass er nicht teilnehmen kann, dann behält sich der Veranstalter vor eine Strafe von 500€ einzufordern.

## Absage der Veranstaltung

Der Veranstalter behält sich vor, den Hackathon bis 5 Tage vor Veranstaltung ohne Begründung abzusagen.

Sollte der Hackathon aus unvorhersehbaren Gründen oder aufgrund höherer Gewalt abgesagt werden, so kann der Veranstalter dafür nicht haftbar gemacht werden.

## DSGVO:

Ihre Daten werden auf Grundlage von Art. 6 Abs. 1 Buchstabe b DSGVO (Vertrag/Vorvertrag) und auf Grundlage von Art. 6 Abs. 3 Satz 1 Buchstabe b DSGVO (Organisationsuntersuchungen und Geschäftsstatistiken) verarbeitet.

Als Veranstaltungsteilnehmer ist es möglich, dass wir Ihre Daten verwenden um Ihnen Informationen zu für Sie interessanten Inhalten zukommen zu lassen. Rechtsgrundlage für die Zusendung ist nach Abwägung und Wahrung unserer überwiegenden berechtigten Interessen Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO i.V.m. § 7 UWG. Sie können der Verwendung jederzeit kostenlos widersprechen indem Sie uns dies schriftlich per E-Mail mitteilen

Außerdem können ggf. mediale Begleitungen der Veranstaltung in Form von Foto- und/oder Filmaufnahmen erfolgen.

Es wird vereinbart, dass unwiderruflich inhaltlich, zeitlich und räumlich unbeschränkt sämtliche Nutzungsrechte an den Aufnahmen (z.B. Bilder, Videos oder andere Medien), die während unsere Events/Veranstaltungen/Ausbildungen gemacht werden, von dem/der Tagungsteilnehmer/-in exklusiv auf den Urheber (und dessen Rechtsnachfolger) übertragen werden. Die Übertragung der Nutzungsrechte erstreckt sich auf alle derzeit bekannten Nutzungsarten

und umfasst auch die Vervielfältigung, Verbreitung, Digitalisierung, Ausstellung, Vorführung, Sendung, öffentliche Zugänglichmachung und öffentliche Wiedergabe durch Bild-/Ton-/Datenträger. Die Aufnahmen dürfen somit sowohl digital als auch analog in allen dafür geeigneten Medien (z. B. Online-Nutzung jeglicher Art, jegliche Print-Nutzung, TV, Kino, Theater, Videogramme (CD, DVD usw.), interaktive und multimediale Nutzung usw.) genutzt und in Datenbanken, auch soweit sie online zugänglich sind, gespeichert werden.

Die Aufnahmen dürfen unter Wahrung des Persönlichkeitsrechts des/der Mitarbeiters/-in bearbeitet oder umgestaltet werden (z.B. Montage, Kombination mit Bildern, Texten oder

Grafiken, fototechnische Verfremdung, Kolorierung). Die



Namensnennung des/der

Tagungsteilnehmers/-in steht im Ermessen des Nutzungsberechtigten. Dieser Vertrag unterliegt deutschem Recht unter Ausschluss des Kollisionsrechts. Nebenabreden bestehen nicht. Sind einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam, so wird hierdurch die Wirksamkeit des übrigen Vertrages nicht berührt.

Empfänger oder Kategorien von Empfängern der personenbezogenen Daten

Ihre personenbezogenen Daten werden übermittelt an:

- ggf. mit der Organisation und Durchführung einer Veranstaltung beauftragter Dienstleister,
- an Dritte, wenn wir gesetzlich dazu verpflichtet sind oder Sie vorab in die Datenübermittlung eingewilligt haben oder an Institutionen, die Mitorganisatoren sind, oder falls die Veranstaltung in einem anderen Unternehmen oder Veranstaltungsort stattfindet ggf. zur Einlasskontrolle
- ggf. Partner und Sponsoren und Partner der Veranstaltung

Unsere Dienstleister für die technische Unterstützung der Anwendung und für die Betreuung der Veranstaltung haben Zugriff auf die Daten.

