

Teilnahmebedingungen

der Veranstaltung „Baltathon: BalticMuseums Hackathon in Greifswald“ am 18. und 19. Mai 2019 im Folgenden als ‚Teilnahmebedingungen‘

Allgemeines

1. Diese Bedingungen beschreiben die Grundsätze für die Teilnahme am Wettbewerb „Baltathon: BalticMuseums Hackathon in Greifswald“ (im Folgenden bezeichnet als „Baltathon“ oder „Event“). Der Baltathon ist ein Zyklus von Programmier- und Kreativ-Wettbewerben für IT-Enthusiasten innerhalb des Projektes „BalticMuseums: LoveIT!“ (im Folgenden bezeichnet als „Projekt“). Das Projekt wird teilfinanziert durch den European Regional Development Fund der Europäischen Union im Rahmen des Programms Interreg South Baltic. Hieraus resultierend soll den Teilnehmern bewusst sein, dass die beim Event entstehenden Ideen und Gedanken dem Projekt, seinen Partnern und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden. Die Übertragung der Nutzungsrechte konkreter Ergebnisse oder Produkte der Siegerteams, wie Codes oder Grafiken etc., werden durch Anlage 2 geregelt.
2. Die nachfolgenden Bestimmungen gelten für den Baltathon, der in Greifswald im Zeitraum vom 18. bis 19. Mai 2019 stattfindet. Der Organisator des Baltathon ist die Wirtschaftsakademie Nord gGmbH, Puschkinring 22a, 17491 Greifswald, Deutschland (im Folgenden bezeichnet als „Veranstalter“). Die Partner des Veranstalters sind die Hochschule Stralsund, Zur Schwedenschanze 15, 18435 Stralsund, Deutschland und die Universität Szczecin, ul. Mickiewicza 64, 71-101 Szczecin, Poland (im Folgenden bezeichnet als: „Partner des Veranstalters“).
3. Um auch regionalen Museen aus Mecklenburg-Vorpommern einen Zugang zu innovativen, kreativen und/oder digitalen Ideen und Lösungsansätzen zu ermöglichen, werden sechs verschiedene Institutionen als Themen-Mentoren am Baltathon beteiligt. Diese Institutionen sind:
 - Deutsches Meeresmuseum; Katharinenberg 14 – 20, 18439 Stralsund; Deutschland
 - Stralsund Museum; Mönchstraße 25-28, 18439 Stralsund; Deutschland
 - Müritzzeum; Zur Steinmole 1, 17192 Waren (Müritz); Deutschland
 - Staatliches Museum Schwerin; Alter Garten 3, 19055 Schwerin; Deutschland
 - phanTECHNIKUM - Technisches Landesmuseum Mecklenburg-Vorpommern; Zum Festplatz 3, 23966 Wismar; Deutschland
 - Pommersches Landesmuseum; Rakower Straße 9, 17489 Greifswald; Deutschland (im Folgenden bezeichnet als: „Museen“).

Inhalte und Ablauf

1. Der Baltathon in Greifswald beginnt am 18. Mai 2019 um 09:00 Uhr und endet am 19. Mai 2019 gegen 15:00 Uhr.
2. Das Ziel des Baltathon ist es, innovative und interaktive Spiele für Mobilgeräte zu entwickeln. Diese Spiele sollen Interessenten v.a. im Vorfeld des Museumsbesuchs motivieren. Die Spiele sollen helfen den Besuch des Museums attraktiver zu gestalten, neue Zielgruppen zu erschließen (ggf. einzelne Ausstellungsstücke aufwerten) und die individuelle Besucherfrequenz zu erhöhen.
3. Gegenstand der Wettbewerbsarbeiten sind Konzeptionen, funktionierende Prototypen oder mobile Anwendungen, die auf Gamification basieren und zu einem größeren Interesse sowie einer größeren Beteiligung von Touristen beitragen, die Kultureinrichtungen in den baltischen Ländern zu besuchen.
4. Um am Baltathon teilnehmen zu können verpflichtet sich jeder Teilnehmer, entweder einzeln oder in einem Team, an Wettbewerbsarbeiten mitzuwirken, die der Zielstellung der Veranstaltung entsprechen.

5. Die beteiligten regionalen Museen wählen eigene Objekte oder Themen aus und stellen diese, ebenso wie Informationen, Bilder, Daten, Sounds, etc. für die Teilnehmer des Baltathons zur Verfügung. Diese Themen und/oder Objekte stellen die Arbeitsgrundlage des Baltathons dar.
6. Die regionalen Museen bzw. die entsprechenden Themen und/oder Objekte werden den teilnehmenden Teams des Baltathons zu Beginn der Veranstaltung zugelost. Die teilnehmenden Teams erklären sich mit dem Losverfahren einverstanden.

Teilnahmevoraussetzungen

1. Am Baltathon können natürliche, volljährige Personen, die über die volle Handlungsfähigkeit verfügen, teilnehmen (nachstehend „Teilnehmer“ genannt). Am Baltathon können zudem natürliche, minderjährige Personen teilnehmen, sofern die Erziehungsberechtigten des Teilnehmers einer Teilnahme am Event schriftlich zugestimmt haben (nachstehend „Teilnehmer“ genannt).
2. Die Teilnahme am Baltathon ist freiwillig, kostenlos und für jeden offen. Eine Anmeldung ist erforderlich und die Anzahl der Plätze ist begrenzt.
3. Die Anzahl der Teilnehmer an der Veranstaltung ist auf maximal 50 Teilnehmer oder 10 Teams begrenzt.
4. Das Anmeldeverfahren für die Teilnahme am Baltathon, erfolgt nach dem zeitlichen Eingang der Anmeldungen der vollständigen Teams.
5. Um am Baltathon teilzunehmen, können die Teilnehmer Teams von bis zu 5 Mitgliedern bilden. Die endgültige personelle Zusammensetzung der Teams wird spätestens am 18.05.2019 festgelegt.
6. Die teilnehmenden Teams werden punktuell durch Mitarbeiter der teilnehmenden Museen verstärkt, die ihnen als Mentoren zur Verfügung stehen. Die Mitarbeiter sollen am kreativen Prozess partizipieren, um Synergieeffekte für ihr Museum zu erzielen. Dabei handelt es sich um das Museum, das dem Team zugelost wurde.
7. Die teilnehmenden Teams können durch die Veranstalter mit einem weiteren Experten verstärkt werden, sofern dieser über besondere Kenntnisse, Fähigkeiten oder Fertigkeiten verfügt. Dieser soll den Teilnehmern einen Wissenszuwachs und Wissenstransfer ermöglichen und helfen, entstandene Ideen besser abzubilden. Diese Experten der Siegerteams werden als vollwertiges Teammitglied betrachtet und erhalten ebenso den gewonnenen Preis.

Datenschutz

1. Die Teilnehmer melden sich zwischen dem 15. März und dem 01. Mai 2019 über eine vollständige und ordnungsgemäß ausgefüllte online-Anmeldung an, die auf der folgenden Webseite zur Verfügung gestellt wird: <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-de/>. Dabei stellen sie folgende Informationen bereit: Vor- und Nachnamen, Ort, Volljährigkeit, E-Mail-Adresse, T-Shirt Größe, Nahrungsmittelbedarf, Telefonnummer (optional), Teamnamen, Interessen, Institution (optional).
2. Mit dem Senden des Antragsformulars und der Auswahl der entsprechenden Zustimmungsbbox willigt der Teilnehmer in diese Teilnahmebedingungen ein. Die Teilnahmebedingungen sind online einsehbar. Während der Registrierung zu Beginn des Baltathons unterzeichnet jeder Teilnehmer die Anwesenheitsliste, die auch eine Bestätigung dafür ist, dass die Teilnahmebestimmungen der Veranstaltung gelesen und akzeptiert werden.
3. Die Teilnehmer erhalten nach der Registrierung eine E-Mail-Nachricht, die bestätigt, dass der Teilnehmer oder ein Team von Teilnehmern angemeldet ist. Die Berechtigung zur Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt über eine gesonderte zweite E-Mail. Erst dann gilt die Teilnahmeanmeldung als akzeptiert.

4. Die Teilnehmer geben ihre ausdrückliche Zustimmung zur Speicherung und Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten durch den Veranstalter zu Zwecken, die für die Durchführung des Baltathon unerlässlich sind, einschließlich und insbesondere für die Bekanntgabe der Ergebnisse, für die Abwicklung des Baltathon und für die Preisverleihung. Für die Teilnahme an der Veranstaltung und den Erhalt der Prämien ist eine ausdrückliche Einwilligung erforderlich. Der Veranstalter ist der Administrator der persönlichen Daten der Teilnehmer. Die personenbezogenen Daten werden gemäß der Datenschutz-Grundverordnung geschützt. Der Teilnehmer erklärt, dass er auf sein Recht hingewiesen wurde, auf seine personenbezogenen Daten zuzugreifen, sie zu ändern und dass es möglich ist, die Verarbeitung dieser Daten einzustellen und Einspruch gegen deren weitere Verarbeitung zu erheben.
5. Mit dem Absenden des Anmeldeformulars gibt der Teilnehmer eine ausdrückliche Einwilligung zur Kommunikation mittels E-Mail-Nachrichten oder telefonischer Übermittlung an die von einem Teilnehmer angegebenen E-Mail-Adressen und/oder Telefonnummern durch den Veranstalter oder Partner des Veranstalters im Zusammenhang mit dem Baltathon. Die Zustimmung ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung und den Erhalt von Prämien. Die Informationen über die genaue Agenda oder Änderungen werden den Teilnehmern mittels E-Mail-Nachrichten übermittelt.
6. Der Teilnehmer räumt dem Veranstalter und den Partnern des Veranstalters sowie den Museen das unwiderrufliche und unentgeltliche Recht ein, Fotografien und Filmaufnahmen, die den Teilnehmer darstellen, und den Inhalt seiner Äußerungen wiedergeben, bei verschiedenen Anlässen zu verwenden, ohne dass bei jeder Gelegenheit eine Zustimmung erforderlich ist. Die betreffende Einwilligung umfasst die Verwendung, Aufzeichnung, Live Übertragung, Verarbeitung und Wiedergabe der Fotografien und Videos auf verschiedenen Medien (Websites, Social Media, Livestream, Online Video Portale, Präsentationen, Flyer) - ausschließlich für die mit dem Projekt „BalticMuseums: Love IT!“ verbundenen Zwecke. Das Bild darf weder in Form einer Publikation verwendet werden, die einen Teilnehmer verletzt, noch darf es dessen Persönlichkeitsrechte verletzen. Für die Teilnahme an der Veranstaltung ist eine ausdrückliche Einwilligung erforderlich. Der Teilnehmer hat das Recht, die Darstellung seiner Person in einer formlosen schriftlichen Mitteilung abzulehnen.
7. Jeder Teilnehmer, der eine Wettbewerbsarbeit einzeln oder in einem Team einreicht, erklärt sich damit einverstanden, dass die Arbeit öffentlich gezeigt wird. Darüber hinaus stimmen die Teilnehmer, im Falle des Gewinns eines Preises beim Baltathon, der Veröffentlichung seines/ihres Namens in Werbematerialien mit einem Bezug auf den Baltathon zu, z.B. auf den Websites des Veranstalters, seiner Partner und Museen.
8. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass sie jegliche Verantwortung übernehmen, die sich auf die Ansprüche Dritter im Zusammenhang mit der Teilnahme an Baltathon sowie den von ihnen entwickelten Wettbewerbsarbeiten entstehen würden.
9. Die Teilnehmer räumen dem Veranstalter das Recht ein, den Verlauf des Baltathon mit Bild- und Tonaufnahmegeräten aufzeichnen, über öffentliche online Videokanäle live zu „streamen“ und zu dokumentieren.
10. Am Ende des Baltathon und nach Bekanntgabe der Ergebnisse und der Preisverleihung unterzeichnen die Gewinner des Baltathon eine Vereinbarung mit dem Veranstalter. Auf Grundlage dieser Vereinbarung übertragen sie auf den Veranstalter unentgeltlich die geistigen Eigentumsrechte an ihrer Wettbewerbsarbeit. Die betreffende Übertragung umfasst die besonderen Elemente der Arbeit, das Recht auf Eintragung von gewerblichen Schutzrechten und auch das mit einer Wettbewerbsarbeit verbundene Know-how. Unter dem Begriff "Know-how" sind die Informationen zu verstehen, die im Rahmen der Erstellung einer Wettbewerbsarbeit gesammelt wurden, auch in nicht aufgezeichneter Form, einschließlich solcher, die mit einer Wettbewerbsarbeit, ihrer Erstellung und ihrer Anwendung zusammenhängen Informationen

technischer, technologischer oder kommerzieller Art. Das Muster dieser Vereinbarung stellt die Anlage 2 zu dieser Verordnung dar.

11. Der Veranstalter behält sich hiermit das Recht vor, Vereinbarungen ausschließlich mit den ausgewählten Teams zu unterzeichnen.

Infrastruktur, Materialien, Hausordnung

1. Für die Zeit des Baltathon, stellt der Veranstalter zur Verfügung:
 - a) ein Catering und Getränke;
 - b) Stromversorgung;
 - c) Zugang zum Internet über Wireless LAN;
 - d) Arbeitsräume;
 - e) Arbeitsplätze;
 - f) sanitäre Anlagen (Dusche, WC);
 - g) Erholungsräume.
2. Die Teilnehmer am Baltathon müssen selbst Computerhardware, Software oder andere Werkzeuge mitbringen, die für die Teilnahme an Baltathon erforderlich sind (z.B. Laptop, Smartphone, Raspberry-Pi, Netzteile, etc.). Die Teilnehmer verpflichten sich hiermit, Computerhardware, -software und auch andere Werkzeuge zu verwenden, die ausschließlich aus legalen Quellen und auf legale Weise bezogen werden. Der Veranstalter haftet nicht für Ansprüche Dritter, die mit der Computerhardware, -software und auch anderen von den Teilnehmern in Baltathon verwendeten Tools in Verbindung stehen.
3. Der Teilnehmer ist für seine persönlichen Geräte selbst verantwortlich. Für Schäden oder Diebstahl haftet der Veranstalter nicht.
4. Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmer verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen. Der Veranstalter stellt ausdrücklich keine Software zur Verfügung.
5. Teilnehmer, die Besucher auf dem Hackathon-Gelände erwarten, müssen dies vorher mit dem Veranstalter vor Ort abklären. Den Anweisungen des Veranstalters ist Folge zu leisten.
6. Für die Teilnehmer stellt der Veranstalter während der Veranstaltungszeit ausreichend Sozial- und Ruheräume zur Verfügung, die auch als Schlafräume genutzt werden können. Hierfür sind die Teilnehmer angehalten, Schlafsäcke und Isomatten (oder ähnliches) mitzubringen. Diese können nicht gestellt werden.
7. Für Schäden durch Vorsatz, grobe oder leichte Fahrlässigkeit durch Dritte oder andere Teilnehmer an eigenen Geräten, an durch Teilnehmer mitgebrachten Gegenständen oder Geräten jeglicher Art, Diebstahl, Beschädigung oder Verlust übernimmt der Veranstalter keine Haftung. Der Teilnehmer schützt sich und seine Geräte, Garderobe und Daten auf eine angemessene und umsichtige Art und Weise. Der Veranstalter gibt sein Bestes, über alle möglichen Gefahren und Risiken auf dem Baltathon-Gelände aufzuklären und die Sicherheit zu gewährleisten. Bei Unklarheiten oder Fragen, stehen die Veranstalter zur Verfügung.
8. Die Teilnehmer sind verpflichtet, auf eine Art und Weise zu handeln, die die Sicherheit anderer Personen nicht gefährdet, und insbesondere die Bestimmungen der Veranstaltungsordnung sowie die Bestimmungen der Einrichtung, in der die Veranstaltung stattfindet, einzuhalten.
9. Den Teilnehmern des Baltathon ist es untersagt, alkoholische Getränke, Rauschmittel oder Drogen während der Veranstaltung zu konsumieren.
10. Den Anweisungen des Personals des Veranstalters ist Folge zu leisten.

BEWERTUNG UND AWARDS

1. Die Bewertung der eingereichten Wettbewerbsarbeiten erfolgt unter Berücksichtigung ihrer Motivationsanreize für den Museumsbesuch, ihrer Innovationsfähigkeit, der möglichen Potenziale für die Praxis, des Umsetzungswerts, und auch der Vollständigkeit, am 19. Mai 2019, nach den Präsentationen der Wettbewerbsarbeiten durch eine Jury. Die Jury vergibt dabei den HAUPTPREIS des Events ausschließlich für das siegreiche Wettbewerbswerk, das einem der teilnehmenden regionalen Museen gewidmet ist.
2. Die Jury des Baltathon, bestehend aus Fachleuten der Kreativ-, IT- und Kultur-Branche, wird bis zum 18. Mai 2019 durch den Veranstalter ernannt. Innerhalb der Jury wird bis zum 19. Mai 2019 ein Jury-Präsident bestimmt.
3. Die Entscheidungen der Jury werden mit einfacher Stimmenmehrheit getroffen. Bei Stimmengleichheit fällt die Entscheidung durch den Jury-Präsidenten.
4. Die Entscheidungen der Jury sind endgültig und für alle am Wettbewerb beteiligten Teilnehmer rechtlich bindend.
5. Die Teilnehmer und Besucher des Baltathon bestimmen zusätzlich einen Gewinner des PUBLIKUMSPREISES. Die Entscheidung wird ebenfalls mit einfacher Stimmenmehrheit getroffen. Bei Stimmengleichheit entscheidet der Jury-Präsident über die Gewährung des PUBLIKUMSPREISES.
6. Die Gewinner des Baltathons in den Kategorien HAUPTPREIS und PUBLIKUMSPREIS erhalten Sachpreise. Sollten die Sachpreise durch Sponsoren zu Verfügung gestellt werden, kann die Übergabe der Sachpreise durch den Sponsor/die Sponsoren vorgenommen werden.
7. Die erhaltenen Sachpreise dürfen nicht in Geldpreise, andere Prämien oder einen Gegenwert in bar umgetauscht werden.
8. Die Vergabe von Preisen wird im Protokoll nachgewiesen (Anlage 1).

Schlussbestimmungen

1. Der Veranstalter und die Teilnehmer sind verpflichtet, sich gegenseitig über die Änderung ihrer Daten zu informieren, insbesondere die Adressdaten, die für die Übermittlung von Informationen und Aussagen in Bezug auf Baltathon und die Übertragung von Preisen erforderlich sind.
2. Für Angelegenheiten, die nicht durch diese Verordnungen geregelt werden, gelten die Bestimmungen des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB).
3. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Änderungen an diesen Bestimmungen vorzunehmen.
4. Änderungen dieser Bestimmungen werden auf der folgenden Website veröffentlicht: <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-de/>. Darüber hinaus werden Informationen über Änderungen dieser Bestimmungen an die Teilnehmer von Baltathon mittels einer E-Mail-Nachricht an die E-Mail-Adresse gesendet, die der Teilnehmer im Anmeldeformular angegeben hat.
5. Änderungen dieser Bestimmungen treten fünf Tage nach dem Tag ihrer Veröffentlichung auf der folgenden Website in Kraft: <http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-de/>.
6. Teilnehmer des Baltathons, die den Änderungen der Bestimmungen nicht ausdrücklich zugestimmt haben, können innerhalb der in Nummer 5 genannten Frist von der Teilnahme am Baltathon zurücktreten. Darüber ist der Veranstalter unter der E-Mail-Adresse: schreiber@wirtschaftsakademie-nord.de oder ittermann@wirtschaftsakademie-nord.de zu informieren. Das vorgenannte Recht gilt nicht für Änderungen dieser Bestimmungen, die eine Verlängerung der Zeit des Baltathon oder eine Verschiebung der Anmeldefrist beinhalten. Es wird hiermit davon ausgegangen, dass ein Teilnehmer seine Zustimmung zu einer Änderung in diesen

Teilnahmebedingungen gegeben hat, wenn er/sie innerhalb der Frist keinen Rücktritt von der Teilnahme am Baltathon eingereicht hat.

7. Alle organisatorischen Angelegenheiten, einschließlich umstrittener Fragen, die im Verlauf des Baltathon auftreten können, werden durch Entscheidungen des Veranstalters gelöst.
8. Diese Teilnahmebedingungen sind auf der folgenden Website der Veranstaltung verfügbar:
<http://bmloveit.usz.edu.pl/hackathon-de/>

Anhang 1

Protokoll zur Übertragung und zum Empfang des Preises

Nach der Beendigung des „Baltathon: BalticMuseums Hackathon in Greifswald“ und der Verkündung der Baltathon Ergebnisse, übertragen wir hiermit

Herrn / Frau* _____ (Name, Vorname)

mit folgender Personalausweisnummer: _____

und nachfolgender Meldeadresse:

Straße: _____

Hausnummer: _____

Postleitzahl: _____

Ort: _____,

den Sachpreis in Form von _____
im Wert von _____, _____ EUR, für den Gewinn des HAUPTPREISES/PUBLIKUMSPREISES* des
„Baltathon: BalticMuseums Hackathon in Greifswald“.

Datum

Unterschrift des Veranstalters

Hiermit bestätige ich, _____ den Erhalt des Sachpreises als
Auszeichnung beim Baltathon.

Datum

Unterschrift des Preisträgers

*Unzutreffendes bitte streichen

Anlage 2

Vereinbarung über die kostenlose Übertragung von Rechten des geistigen Eigentums und die gewerblichen Schutzrechte der im Baltathon erarbeiteten Ergebnisse/Wettbewerbsarbeiten

geschlossen am 2019 in Greifswald, zwischen:

1. Der Wirtschaftsakademie Nord gGmbH, Puschkinring 22 a, 17491 Greifswald, Deutschland, vertreten durch den Bereichsgeschäftsführer Herr Gunther Schrader (im Folgenden ‚Veranstalter‘)

und

2. [...], mit folgendem Wohnsitz, und Inhaber der nachfolgenden Personalausweis-Nr. [...], im Folgenden als ‚Teilnehmer‘ bezeichnet.

3. [...], mit folgendem Wohnsitz, und Inhaber der nachfolgenden Personalausweis-Nr. [...], im Folgenden als ‚Teilnehmer‘ bezeichnet.

4. [...], mit folgendem Wohnsitz, und Inhaber der nachfolgenden Personalausweis-Nr. [...], im Folgenden als ‚Teilnehmer‘ bezeichnet.

5. [...], mit folgendem Wohnsitz, und Inhaber der nachfolgenden Personalausweis-Nr. [...], im Folgenden als ‚Teilnehmer‘ bezeichnet.

6. [...], mit folgendem Wohnsitz, und Inhaber der nachfolgenden Personalausweis-Nr. [...], im Folgenden als ‚Teilnehmer‘ bezeichnet.

(Experte)

7. [...], mit folgendem Wohnsitz, und Inhaber der nachfolgenden Personalausweis-Nr. [...], im Folgenden als ‚Teilnehmer‘ bezeichnet.

Diese Vereinbarung hat folgenden Inhalt:

§ 1

1. Die Teilnehmer erklären hiermit, dass sie die exklusiven Schöpfer der Wettbewerbsarbeit sind, die folgenden Namen trägt: [...] und im Laufe des Wettbewerbs: „Baltathon: BalticMuseums Hackathon“ in Greifswald“ im Zeitraum vom: 18.-19. Mai 2019 in Greifswald entstanden ist. Sie erklären zudem, dass sie in Bezug auf das Werk, im Folgenden als: „Wettbewerbsarbeit“ bezeichnet, wie im Gesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte als auch im Gesetz gewerbliche Schutzrechte festgelegten uneingeschränkte gewerbliche Schutzrechte besitzen, sowie das Geschmacksmusterrecht, das für die Wettbewerbsarbeiten gilt, und dass sie über das Know-how verfügen, das für die von ihnen selbst geschaffenen Wettbewerbsarbeiten gilt. Unter dem Begriff "Know-how" werden die Informationen verstanden, die im Rahmen der Erstellung einer Wettbewerbsarbeit erfasst werden, einschließlich derjenigen in nicht dokumentierter Form, die der Erstellung der Wettbewerbsarbeit dienen. Diese Informationen können einen technischen, technologischen oder kommerziellen Charakter aufweisen.

2. Die Teilnehmer erklären hiermit, dass die Wettbewerbsarbeit frei von Mängeln und rechtlichen Belastungen ist, und auch, dass nicht gegen die Rechte von Dritten verstoßen wurde.

§ 2

Wenn sich durch falsche Aussagen von Teilnehmern im Sinne des § 1 Ansprüche gegenüber Dritten gegen den Veranstalter richten, werden die Teilnehmer für Ansprüche Dritter gegen den Veranstalter wegen Verletzung der genannten Rechte zu in § 1 Abs. 1 haftbar gemacht.

§ 3

1. Nach der Unterzeichnung dieses Vertrages werden die Eigentumsrechte der Teilnehmer ohne Einschränkungen auf den Veranstalter übertragen, darunter insbesondere:

- a) Aufnahme und Wiedergabe von Kopien der Wettbewerbsarbeit. Dieser Geltungsbereich umfasst Drucken, Reprografiefotografien, Magnetaufzeichnung und auch die digitale Aufzeichnung;
- b) das Original oder die Kopien der Wettbewerbsarbeit;
- c) die Verbreitung der Wettbewerbsarbeit anders als in Punkt b) bestimmt - öffentliche Aufführung, Ausstellung, Anzeigen und auch Rundfunk und wiederaussendende sowie dass die Wettbewerbsarbeit derart öffentlich zugänglich gemacht wird, dass jede Person darauf zugreifen kann.

2. Im Fall einer von einem Computerprogramm geleistete Arbeit, werden die Rechte an geistigem Eigentum in den folgenden Bereichen der Verwertung an den Veranstalter übertragen:

- a) im Rahmen einer dauerhaften oder zeitlichen begrenzten Wiedergabe des Computerprogramms in seiner Gesamtheit oder in einem Teil davon, auf beliebige Weise und in irgendeiner Form, und - falls diese Aktivitäten eine Reproduktion der Software erfordern – das Starten, Anzeigen, Anwenden, Präsentieren und Speichern der Software sowie die ausdrückliche Zustimmung zur Durchführung dieser Aktivitäten.
- b) im Rahmen des Übersetzens, Anpassens, Ändern des Layouts oder sonstiger Änderungen des betreffenden Computerprogramms und der Verwendung der auf diese Weise geänderten Software sowie der ausdrücklichen Einwilligung zur Ausführung solcher Aktivitäten durch andere Personen.
- c) im Rahmen der Verbreitung, einschließlich Leihvertrag, die Vergabe einer Lizenz oder Leasing, Computerprogramm oder die Kopie (n) davon.
- d) im Rahmen der gemeinsamen Nutzung der Software im Internet, einschließlich der Bereitstellung der Software im Modell des Cloud-Computing.

3. Die Teilnehmer verpflichten sich hiermit, sollten sich zukünftig andere Nutzungsgebiete ergeben als die in den Abschnitten 1 und 2 beschrieben wurden, alle erforderlichen Formalitäten für die Übertragung der geistigen Eigentumsrechte an der Wettbewerbsarbeit, an den Veranstalter zu erfüllen.

4. Die Teilnehmer erteilen dem Veranstalter hiermit die Erlaubnis zur Ausübung abgeleiteter Rechte, die für Wettbewerbsarbeiten gelten, sowie das Recht der Übertragung der Rechte des Veranstalters auf Dritte. Dem Veranstalter steht insbesondere das Recht zu, Änderungen an einer Wettbewerbsarbeit oder einem Teil davon nach eigenem Ermessen vorzunehmen; Dieses Recht gilt auch für Quellcodes.

5. Die Übertragung der Rechte an geistigem Eigentum, die für eine Wettbewerbsarbeit gelten, umfasst auch die Übertragung des Eigentums auf Datenträgern, auf denen eine Wettbewerbsarbeit aufgezeichnet wurde.

§ 4

Mit der Unterzeichnung dieser Vereinbarung übertragen die Teilnehmer dem Veranstalter die gesamten Rechte an dem für ein Wettbewerbswerk geltendes Know-how. Diese Vereinbarung wird durch Anlage 1 protokolliert.

§ 5

Mit der Unterzeichnung dieser Vereinbarung übertragen die Teilnehmer dem Veranstalter das Recht, auf kostenlose Eintragung der Wettbewerbsarbeit als Geschmacksmuster.

§ 6

Der Veranstalter verpflichtet sich hiermit, die Teilnehmer durch die Angabe der Nachnamen zu veröffentlichen, wenn auf eine Wettbewerbsarbeit verwiesen wird.

§ 7

1. Für Angelegenheiten, die nicht durch diesen Vertrag geregelt sind, gelten die anwendbaren Bestimmungen des deutschen Rechts.

2. Im Falle von Streitigkeiten, die sich als Ergebnis der Umsetzung der Bestimmungen dieses Abkommens ergeben, sollen nach Möglichkeit gütlich von den Parteien gelöst werden. Erst nachdem alle Möglichkeiten für eine gütliche Lösung ausgeschöpft sind, werden die Streitigkeiten durch das zuständige Gericht in Greifswald verhandelt.

3. Alle Änderungen dieser Bestimmungen bedürfen der Schriftform oder gelten als nichtig.

4. Diese Vereinbarung wurde abgefasst ist in identischen Kopien, eine für jeden der Vertragsparteien.

Teilnehmer: (Name, Vorname, Unterschrift)

Veranstalter: (Name, Vorname, Unterschrift)

Der Inhalt dieses Dokuments liegt in der alleinigen Verantwortung des Autors und kann in keiner Weise den Ansichten der Europäischen Union, der Verwaltungsbehörde oder des Gemeinsamen Sekretariats des Programms für die grenzübergreifende Zusammenarbeit im südlichen Ostsee (2014-2020) entsprechen.