



SPIELREGELN

für die Teilnahme und Kooperation im Rahmen des Social Innovation Hackathon in Bamberg.

Querdenker, Kreative, Planer, Entwickler, Designer, Texter und Visionäre aller Branchen und Fachrichtungen investieren ihr Know-How - 10 Stunden - in gemeinnützige Projekte und Problemstellungen aus der Region. Bamberger Nonprofit-Organisationen, Vereine, Stiftungen oder Initiativen können ein Thema einbringen, welches einen gemeinnützigen Hintergrund hat und sonst durch Zeit, Geld, Personal oder Ideenmangel nicht realisiert werden kann. Gemeinsam spenden wir unsere Zeit, unsere professionelle Erfahrungen, unser Know-How und unsere kreative Kompetenz, um diese Themen oder Problemstellungen zu realisieren. Damit die Teilnehmer noch motivierter sind, wird am Ende der Veranstaltung jedes Projekt vorgestellt, von einer Jury bewertet und das beste Projekt bekommt einen Preis.

Initiiert wird das Event vom Caritasverband für die Erzdiözese Bamberg e.V. und dem Technologieunternehmen bytabo GmbH. Mitmachen können alle, die Interesse daran haben ihre Region zu unterstützen und Menschen zu helfen.

Diese Spielregeln sollen den Rahmen des Social Innovation Hackathon für alle Beteiligten klären und Missverständnisse möglichst ausschließen.

TEILNAHME, ERGEBNISSE

Der Hackathon am 06.12.2019 ist keine öffentliche Veranstaltung. Die Teilnahme ist für alle kostenfrei. Die Veranstalter organisieren den Rahmen und bemühen sich, für die von den gemeinnützigen Organisationen, Vereinen, Stiftungen, Initiativen (NPO) beschriebene Themen ein passendes engagiertes Team zusammenzustellen, das während der Veranstaltung die Aufgabe bearbeitet.

Die Tätigkeiten der Veranstalter und der engagierten Gestalter/Techies für die NPO sind freiwillige unentgeltliche Leistungen im Rahmen des gesellschaftlichen Engagements..

Rechtlich bindende Ansprüche an die Veranstalter und die engagierten Unternehmen können daraus nicht abgeleitet werden. Ein Anspruch auf Weiterarbeit an der Aufgabe über den Hackathon hinaus besteht grundsätzlich nicht. Die Veranstalter und die engagierten Gestalter/Techies bemühen sich, sofern solche Vereinbarungen vor Ort getroffen wurden, offen gebliebene Aufgaben oder weitere Maßnahmen je nach ihren Möglichkeiten zeitnah für die NPO zu erledigen.

Die Zusicherung der NPO, dass die in ihrem Namen an der den Hackathon teilnehmenden Personen die erforderlichen Entscheidungen für die Bearbeitung ihrer Aufgabe treffen können und die Ergebnisse von ihr genutzt und eingesetzt werden, ist Voraussetzung für die Teilnahme an dem den Hackathon und der NPO bekannt.



Bei der Nutzung/dem Einsatz der Ergebnisse weist die NPO in geeigneter Weise auf die Unterstützung durch den Social Innovation Hackathon hin und verlinkt auf ihrer Website zur Hackathon-Internetseite (<https://hackathon.bytabo.de/>).

Über die eventuelle Ausstellung einer Zuwendungsbestätigung für die pro bono erbrachte Leistung und die dafür erforderlichen formalen Schritte verständigen sich NPO und Kreative direkt. Für die Richtigkeit übernehmen die Veranstalter keinerlei Verantwortung.

Eventuell erforderliche Änderungen des Veranstaltungsprogrammes auch im Hinblick auf die zahlenmäßige Zusammensetzung der Teams bleiben seitens des Veranstalters ausdrücklich vorbehalten.

RECHTE, VERSCHWIEGENHEIT

Die NPO versichert, dass sie für alle von ihr zur Verfügung gestellten Texte, Bilder, Materialien, Konzepte, etc. über uneingeschränkte Rechte verfügt und ggf. die Veranstalter und die für die Aufgabe der NPO engagierten Gestalter/Techies von jeglichen Ansprüchen Dritter freistellt und schadlos hält. Die Nutzungsrechte am Ergebnis der Arbeit der engagierten Gestalter/Techies im Rahmen des Hackathons liegen zeitlich und örtlich uneingeschränkt bei der NPO, es sei denn, während des Hackathons wird ausdrücklich etwas anderes schriftlich vereinbart. Sind Rechte Dritter berührt (z.B. Bildrechte) sind die entsprechenden Nutzungsrechte von der NPO direkt vom Rechteinhaber zu erwerben.

NPO und Gestalter/Techies verpflichten sich gegenseitig, über alle als vertraulich bezeichnete oder als solche erkennbare Angelegenheiten Stillschweigen zu bewahren und diese ausschließlich für die jeweiligen Aufgaben bei der Durchführung des Hackathons zu verwenden. Die Verpflichtung zur Wahrung der Verschwiegenheit ist zeitlich unbegrenzt und besteht auch nach Beendigung des Hackathons fort.

FOTO-/FILMAUFNAHMEN, REFERENZEN ETC.

Alle Teilnehmenden erteilen dem Veranstalter die Erlaubnis, während des Hackathons fotografiert und/oder gefilmt zu werden und die entstandenen Fotos und/oder Filme im Zusammenhang mit dem Hackathon u. a. in digitalen Medien (Veröffentlichung auf Website, Social Media) und für die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit verwenden zu dürfen.

Die Unternehmen, Kreativen und NPO sind darüber hinaus mit ihrer Nennung in der Öffentlichkeitsarbeit über den Hackathon, in etwaigen Informationsveranstaltungen des Veranstalters und als Referenzprojekt der für ihre Aufgabe engagierten Kreativen und ihrer Unternehmen einverstanden.

Die Gestalter/Techies und die NPO übertragen die Nutzungsrechte der Ergebnisse ihrer Arbeit ebenfalls örtlich und zeitlich unbegrenzt an den Veranstalter allerdings mit der Einschränkung, dass dieser die Ergebnisse ihrer Arbeit nur im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit und Marketingmaßnahmen für den Hackathon präsentieren darf. Ausdrücklich ist hier die Erlaubnis zur uneingeschränkten Darstellung der Ergebnisse auf der Website und den Social-Media-Kanälen des Hackathon inkludiert.



ABSAGE DER NACHTSCHICHT

Da es sich bei dem Social Innovation Hackathon um eine Veranstaltung handelt, bei der Kompetenzen gespendet werden und der pro bono Gedanke im Vordergrund steht, möchten wir die Teilnehmenden an die Verbindlichkeit gegenüber ihren jeweiligen Partnern erinnern. Gleichwohl müssen sich die Veranstalter vorbehalten, den Hackathon wegen unvorhergesehener Ereignisse oder aus von ihnen nicht zu vertretenden Gründen kurzfristig abzusagen. Kommt der Hackathon nicht zustande, entfallen alle getroffenen Vereinbarungen und Absprachen. Jegliche Haftungs- und Schadenersatzansprüche an die Veranstalter sind ausgeschlossen.

Die Entscheidung über die Absage teilen die Veranstalter allen Teilnehmenden unverzüglich und mit Erläuterung der Gründe mit.

HAFTUNG

Die Gestalter/Techies bearbeiten die pro bono übernommenen Aufgaben der NPO ebenso professionell in Bezug auf Qualität, Kommunikation und Fristen wie Aufgaben im Rahmen regulär bezahlter Aufträge. Die Qualität des Ergebnisses für die NPO hängt entscheidend ab von einem genauen Briefing, von der Zuarbeit, zeitnahen Entscheidungen, der Mitwirkung und Teilnahme der NPO im Vorfeld und bei der Hackathon selbst.

Jegliche Haftung und Gewährleistung in Bezug auf das Ergebnis durch die Veranstalter oder die für die Aufgabe der NPO engagierten Kreativen ist ausgeschlossen.

Für Beschädigung, Verlust, Diebstahl mit- oder eingebrachter Sachen und Wertgegenstände der Teilnehmenden haftet der Veranstalter nicht. Zurückgebliebene Sachen werden auf Anfrage und auf Risiko und Kosten der Teilnehmerin/des Teilnehmers nachgesandt.