

## MERGE Hackathon: Teilnahmebedingungen

Diese Teilnahmebedingungen gelten für alle Beteiligten an den Hackathons, die im Rahmen des vom Europäischen Fonds für regionale Entwicklung kofinanzierten Interreg-Projekts „MERGE“ organisiert werden. Das Projekt MERGE – Pomerania BioBridge: Katalysator für grenzüberschreitende Innovation in der Bioökonomie wird im Zeitraum vom 01.06.2025 bis zum 31.05.2028 durchgeführt.

Die Regeln für die Zusammenarbeit zwischen allen Teilnehmern des MERGE-Hackathon-Prozesses – dem Auftraggeber, den Teams, den Mentoren, dem Veranstalter und den potenziellen Mitveranstaltern – sind in den Teilnahmebedingungen festgelegt.

Die Auftraggeber und der/die Veranstalter sind in der Hackathon-Einladung angegeben. Die von den Auftraggebern und dem Veranstalter benannten Personen sind für die Entscheidungsfindung bezüglich des Hackathons verantwortlich.

Ziel des MERGE-Hackathons ist es, Lösungen für Herausforderungen zu erarbeiten, die von einem oder mehreren Auftraggebern gestellt werden. Die Dauer und Durchführung der Veranstaltungen können variieren; der Zeitplan und die Durchführung jeder Veranstaltung sind in der Hackathon-Einladung beschrieben.

Im Folgenden bezieht sich der Begriff „Veranstalter“ auf einen MERGE-Projektpartner, der den Hackathon-Prozess ausrichtet, „Auftraggeber“ auf eine oder mehrere Parteien, die eine Herausforderung stellen, und „Team“ auf eine Gruppe, die am Hackathon teilnimmt. Ein Auftraggeber und ein Team bestehen aus einzelnen Teilnehmern.

### Rechte an geistigem Eigentum

Bestehende Rechte an geistigem Eigentum werden während des MERGE-Hackathons nicht übertragen. Die Teilnehmer behalten ihre Rechte an allen Materialien, die sie einem Kunden zur Verfügung stellen. Die Teilnehmer verstehen und akzeptieren, dass Kunden die ihnen zur Verfügung gestellten Materialien für ihre eigenen internen Aktivitäten und zur Weiterentwicklung ihrer Aktivitäten nutzen dürfen.

Ebenso behalten Kunden die Rechte an geistigem Eigentum an den Materialien, die sie während des MERGE-Hackathons zur Verfügung stellen. Die Teilnehmer dürfen dieses Material nur im Rahmen der Teilnahme am MERGE-Hackathon nutzen.

Die geistigen Eigentumsrechte an den während des MERGE-Hackathons entwickelten Lösungen liegen bei dem Team bzw. den Teams, die die Lösung erarbeitet haben. Wie bereits dargelegt, haben die Kunden das Recht, die am Hackathon-Tag vorgestellten Materialien für ihre internen

Entwicklungsaktivitäten und Planungen zu nutzen; jedoch muss eine separate Vereinbarung über die Nutzung der Lösung mit der Partei geschlossen werden, die die Lösung entwickelt hat.

Da alle MERGE-Hackathons auf offener Basis organisiert werden, müssen die Teams berücksichtigen, dass alle während des Prozesses erstellten und präsentierten Lösungen öffentlich sind. Die Wahrung der geistigen Eigentumsrechte an den Lösungen liegt in der Verantwortung der Parteien, die die Lösungen erarbeiten.

## Öffentlichkeit der Teilnahme

Wird ein Team für einen MERGE-Hackathon-Prozess ausgewählt, sind die Informationen zur Teilnahme öffentlich. Sowohl das Team als auch der Kunde dürfen die Informationen zur Teilnahme in ihrer Kommunikation verwenden.

Es können Aufzeichnungen der Veranstaltungen (Bilder, Videos usw.) angefertigt werden, und neben den Veranstaltern, Kunden und Teilnehmern können auch Dritte (wie z. B. die Medien) die Aufzeichnungen in ihrer Kommunikation verwenden. Die Aufzeichnungen der präsentierten Lösungsideen enthalten jedoch kein Material, das die geistigen Eigentumsrechte der Teilnehmer verletzen könnte. Darüber hinaus enthalten die Aufzeichnungen keine detaillierten Informationen zur Herausforderung des Kunden, die nicht bereits in der Hackathon-Einladung oder in vom Kunden genehmigten Pressemitteilungen veröffentlicht wurden.

## Vertraulichkeit

Alle am MERGE-Hackathon-Prozess beteiligten Personen verpflichten sich, in allen Angelegenheiten, die vertrauliche Informationen betreffen, Vertraulichkeit zu wahren. Vertrauliche Informationen, die während des MERGE-Hackathon-Prozesses erlangt werden, dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden. Zu den vertraulichen Informationen zählen Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse sowie Informationen, die gesetzlich als vertraulich eingestuft sind. Der Auftraggeber und die Teilnehmer können zudem gesondert festlegen, welches Material vertraulich zu behandeln ist, und auf Wunsch des Auftraggebers kann von den Teilnehmern eine Geheimhaltungsvereinbarung verlangt werden. Diese Informationen werden in der Hackathon-Einladung dargelegt.

Im Falle der Anwendung einer Geheimhaltungsvereinbarung (NDA) im Rahmen des MERGE-Hackathons stellen die am Prozess beteiligten Parteien sicher, dass sie alle in ihrem Team beteiligten Personen bekannt geben und vertrauliche Informationen nur an Personen innerhalb des Teams weitergeben, die die NDA unterzeichnet haben.

Die Geheimhaltungsfrist beginnt mit der Veröffentlichung der Hackathon-Einladung und dauert drei Jahre nach Ende des MERGE-Hackathon-Tages an.

Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass sie das Recht haben, das im MERGE-Hackathon vorgestellte Material zu nutzen, sowie für die Informationssicherheit des Materials. Diese Teilnahmebedingungen gelten für alle Beteiligten an den Hackathons, die im Rahmen des Interreg-Projekts „MERGE“ organisiert werden, das vom Europäischen Fonds für regionale Entwicklung kofinanziert wird. Das Projekt „MERGE – Pomerania BioBridge: Katalysator für grenzüberschreitende Innovation in der Bioökonomie“ wird im Zeitraum vom 01.06.2025 bis zum 31.05.2028 durchgeführt.

## Veranstalter

Jeder MERGE-Hackathon-Prozess wird von einem MERGE-Projektpartner ausgerichtet, der als Hauptveranstalter fungiert. Der MERGE-Hackathon-Prozess kann von Mitveranstaltern unterstützt werden, die beispielsweise Mentoren für den/die Hackathon-Tag(e) bereitstellen und die Verbreitung der Hackathon-Einladung fördern. Darüber hinaus unterstützen die MERGE-Projektpartner die Kommunikationsmaßnahmen und die Verbreitung der Hackathon-Einladung.

Die Organisatoren sind für die Durchführung der Veranstaltungen des Hackathon-Prozesses, für die veranstaltungsbezogene Kommunikation, für die Verarbeitung der Teilnehmerdaten und für alle praktischen Vorkehrungen verantwortlich. Ebenso wie die Teilnehmer und Auftraggeber verpflichten sich auch die Organisatoren und alle mitveranstaltenden Partner zur Wahrung der Vertraulichkeit.

## Preise, Bewertung und Weiterentwicklung

Der Auftraggeber ist für die Festlegung der Preise und für die praktischen Aspekte der Angelegenheit verantwortlich. Etwaige Preise und Möglichkeiten zur Zusammenarbeit, die sich aus der Challenge ergeben, werden in der Hackathon-Einladung gesondert beschrieben.

Die von den am MERGE-Hackathon teilnehmenden Teams erarbeiteten Lösungen werden von einer Jury bewertet, deren Mitglieder vom Auftraggeber ausgewählt werden. Die Bewertungskriterien werden im Zusammenhang mit jeder in der Hackathon-Einladung vorgestellten Challenge beschrieben und vom Auftraggeber festgelegt.

Nach dem Hackathon-Tag vereinbart der Auftraggeber mit den Teams gesondert die weitere Entwicklung der Lösungen und die damit verbundenen geistigen Eigentumsrechte.

## Rücktritte

Ein Team kann seine Teilnahme am MERGE-Hackathon während des Prozesses stornieren/beenden. Ein Team kann nicht am weiteren Prozess teilnehmen, wenn es seine Teilnahme beendet oder keine vorzeigbare Lösung für die Abschlussveranstaltung vorlegen kann. Ein Teammitglied kann während des Prozesses ersetzt werden, wenn dafür berechtigte Gründe vorliegen. In solchen Fällen müssen bei der Entscheidungsfindung die Rechte der Teilnehmer berücksichtigt werden.

Aus berechtigten Gründen kann der Auftraggeber das Recht eines Teams oder eines Teilnehmers auf Teilnahme am MERGE-Hackathon-Prozess widerrufen. Zu solchen Gründen zählen ungebührliches Verhalten oder Vertragsbruch. In solchen Fällen haften der Veranstalter und der Auftraggeber nicht für Schäden, die dem betreffenden Team oder Teilnehmer entstehen.

## Haftungsbeschränkung

Keine der Parteien haftet für indirekte Schäden, die einer anderen Partei entstehen, außer im Falle einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Verletzung von Rechten des geistigen Eigentums oder einer Verletzung der Vertraulichkeit.

Die Parteien haften für den direkten Schaden, der durch die Verletzung der Verpflichtungen aus diesen Regeln entsteht. Die Haftung ist auf maximal 50.000 € begrenzt.

Alle Streitigkeiten, die nicht durch Verhandlungen beigelegt werden können, werden von einem (1) Schiedsrichter gemäß den Regeln der zuständigen nationalen Institution des Veranstalters, wie in der Dienstleistungsvereinbarung zwischen dem Veranstalter und dem Kunden festgelegt, entschieden.