

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

DataTour: der Tourismus-Hackathon

I. Wettbewerb / Zielsetzung

- (1) Die Veranstaltung (im Nachfolgenden kurz der „**Hackathon**“) **“ DataTour: der Tourismus-Hackathon”** findet vom 14.02.2022 bis 17.02.2022 online statt und wird von der Business Upper Austria – OÖ Wirtschaftsagentur GmbH (FN 138666x) in Kooperation mit der Oberösterreich Tourismus GmbH (FN 138666x) (im Nachfolgenden kurz gemeinsame der „**Veranstalter**“) veranstaltet.
- (2) Der Veranstalter setzt den Hackathon unter anderem durch Förderung des Projektes DEAS (Interreg Alpine Space, ASP769) um.
- (3) Die Zielsetzung des Hackathons besteht in der Erarbeitung von innovativen digitalen Services zum Thema Tourismus. Solche Lösungen können ansatzweise in Form von Konzepten dargestellt werden, oder in Form von Demos („Mock-ups“), bis hin zu teilweise funktionsfähigen Apps.
- (4) Für die Teilnehmer stehen Daten aus TOURDATA, der oberösterreichischen Tourismusdatenbank zur Verfügung. Zusätzlich stellt der Veranstalter eine Link-Sammlung auf relevante Open-Data-Quellen zur Verfügung. Die Teilnehmer können auch Daten aus anderen Quellen verwenden, wobei sie in diesem Fall den Veranstalter von jeglichen Rechtsansprüchen Dritter vollkommen schad- und klaglos halten. Für die Verwendung von Tourdata kann Support zur Verfügung gestellt werden, nicht aber für andere Datenquellen.
- (5) Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, im Rahmen der Teilnahme am Hackathon die Bedingungen zur Nutzung von Daten und Informationen des Veranstalters und dessen Kooperationspartnern einzuhalten.
- (6) Der Veranstalter ist berechtigt, die Veranstaltungszeit aus wichtigem Grund zu ändern. Die Veranstaltung findet ab fünf Teilnehmern¹ statt. Ein Ersatz für entstandene Aufwendungen kann nicht geleistet werden.
- (7) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Hackathon jederzeit ohne Angabe von Gründen und ohne Vorankündigung und ohne Preisverteilung zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wieder aufzunehmen, zu beenden oder einzelne Teilnehmer von der Teilnahme auszuschließen, die Teilnahmebedingungen zu ändern oder zu ergänzen, soweit dies

¹ Die in diesen Teilnahmebedingungen verwendeten personenbezogenen Bezeichnungen beziehen sich auf Frauen und Männer ohne besonderen Hinweis in gleicher Weise. Von einer jeweils beide Geschlechtsformen berücksichtigenden Ausdrucksweise wurde nur der leichteren Lesbarkeit halber entsprechend Abstand genommen.

im Interesse einer einfachen und sicheren Abwicklung und insbesondere zur Verhinderung von Missbräuchen oder aus sonstigen Gründen erforderlich ist.

- (8) Die Wettbewerbssprache ist Deutsch. Englischsprachige Beiträge sind, in Abstimmung mit dem Veranstalter, ebenfalls möglich.
- (9) Für den Hackathon schließen sich die Teilnehmer in Teams zusammen und arbeiten in diesen Teams gemeinsam an der Aufgabenstellung. Die Teamgröße ist 1 bis 3 Personen.
- (10) Durch Registrierung und/oder Anmeldung und/oder Teilnahme am Hackathon stimmt der Teilnehmer den hier genannten Teilnahmebedingungen und den Entscheidungen des Veranstalters bedingungslos zu.
- (11) Der Veranstalter behält sich jederzeit das Recht vor, Teilnehmer oder Teams zu disqualifizieren, die gegen die offiziellen Teilnahmebedingungen verstoßen, den Ablauf des Hackathons stören oder sich unangemessen verhalten.

II. Bewerbung / Teilnahmeberechtigung

- (1) Der Hackathon richtet sich an folgende Zielgruppen: a) Software-Entwickler und Studierende, Berufseinsteiger und Berufserfahrene aus der Startup-Szene mit hohem Interesse und bestehenden Erfahrungen in der Gestaltung und Entwicklung von digitalen Anwendungen und Prozessen. b) Touristiker (Gastronomen, Hoteliers, touristische Dienstleister etc.) mit Interesse an innovativen digitalen Services.
- (2) Teilnehmer müssen am Tag der Veranstaltung mind. 18 Jahre alt sein. Der Veranstalter behält sich eine Überprüfung der Volljährigkeit (z.B. mittels Vorlage eines gültigen Reisepasses oder Führerscheins) im Rahmen der Registrierung vor.
- (3) Mitarbeiter der Business Upper Austria – OÖ Wirtschaftsagentur GmbH, TTG Tourismus Technologie GmbH, Oberösterreich Tourismus GmbH sowie der Sponsoringpartner des Hackathons dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen, sind jedoch während der Veranstaltung begleitend und unterstützend tätig.
- (4) Der Teilnehmer meldet sich über das auf der Webseite <https://www.itcluster.at/veranstaltungen/detail/DataTour2022> angegebene Anmeldeformular unter Zugrundelegung der vorliegenden Teilnahmebedingungen zur Veranstaltung an. Der Teilnehmer versichert, dass die von ihm im Rahmen der Bewerbung gemachten Angaben zur Person wahrheitsgemäß und richtig sind. Nicht dem Bewerbungsformular entsprechende Bewerbungen sind ungültig und werden von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Teilnehmer ist dafür verantwortlich, dass seine Teilnahme am Hackathon nicht gegen bestehende Regelungen ihrer Arbeitgeber, Bildungsträger o.ä. verstößt.
- (5) Die Bewerbungsfrist ist auf der Homepage des Veranstalters angekündigt. Der Eingang der Bewerbung wird durch ein E-Mail an die im Zuge der Bewerbung angegebene E-Mail-Adresse bestätigt. Sollte die angegebene E-Mail-Adresse fehlerhaft oder ungültig sein, so ist der Veranstalter nicht verpflichtet, richtige Adressen auszuforschen. Nachteile, die sich aus der

Angabe fehlerhafter Kontaktdaten ergeben, gehen zu Lasten des Teilnehmers. Der Veranstalter ist unter keinen Umständen für technisches Versagen, Fehlfunktionen oder sonstige Probleme verantwortlich, die zum Verlust einer Bewerbung oder Korrespondenz oder zu einer fehlerhaften Registrierung führen.

- (6) Der Hackathon hat eine Kapazitätsobergrenze von fünfzehn Teilnehmern (unabhängig von den Teamgrößen). Der Veranstalter behält sich deshalb zu jeder Zeit vor, die Registrierung auch früher zu schließen. Nach Ende der Bewerbungsfrist werden jene Personen informiert, welche zu einer Teilnahme eingeladen werden. Durch den Auswahlprozess wird sichergestellt, dass die Teilnehmer eine gewisse Heterogenität aufweisen um in Teams spannende neue Ideen und Lösungskonzepte entwickelt werden können. Der Veranstalter wählt die Teilnehmer nach eigenem freiem Ermessen aus.
- (7) Ein Anspruch auf eine Teilnahme am Hackathon besteht nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

III. Veranstaltungsablauf / Verhaltenspflichten

- (1) Jeder Teilnehmer muss sich vorab online (innerhalb der Bewerbungsfrist) anmelden, sonst ist eine Teilnahme am Hackathon ausgeschlossen.
- (2) Am 14.02.2022, 13 Uhr startet der Hackathon. Im Rahmen der Einführung werden dann weitere Informationen und Ansprechpartner zum Event vorgestellt.
- (3) Die Anforderungen bzw. Aufgabenstellungen sowie die Bewertungskriterien für die Erfüllung der Aufgabenstellung des Hackathons werden vor Beginn des Hackathons vom Veranstalter vorgestellt.
- (4) Der Hackathon basiert auf Daten des Systems [TOURDATA](#), sowie Open-Data-Quellen, die der Veranstalter als Link-Liste bereitstellen wird. TOURDATA wird technisch von der TTG Tourismus Technologie GmbH (FN 163711b) betrieben. Der Dateneigner ist die Oberösterreich Tourismus GmbH (FN 138666x). Der Teilnehmer erhält – über den Umfang zur Nutzung im Rahmen der Veranstaltung hinaus – keine Rechte an den von der Oberösterreich Tourismus GmbH zur Verfügung gestellten Daten. Er ist nicht berechtigt, diese für eigene oder fremde Zwecke außerhalb der Veranstaltung zu verarbeiten oder an Dritte weiterzugeben.
- (5) Die Teilnehmer werden in Teams eingeteilt. Teams können aus mindestens einer und maximal drei Personen zu einer entstehenden/bestehenden Idee gebildet werden. Teilnehmer dürfen nicht parallel mehreren Teams angehören.
- (6) Die IT-Ausstattung des Hackathons steht unter dem Motto „bring your own device“. Das heißt, dass der Teilnehmer seine eigene Hard- und Software verwendet; typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software. Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software ist der Teilnehmer verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen. Der

Teilnehmer hat selbst für eine ausreichende sichere Internetverbindung während der Dauer des Hackathons zu sorgen.

- (7) Ein Anspruch auf die Verfügbarkeit eines bestimmten Partners oder Sponsors gegenüber dem Veranstalter besteht nicht, dies gilt auch, wenn dieser auf der Internetseite des Events bereits als Partner benannt wurde.
- (8) Während der Dauer des Hackathons sind der Veranstalter, deren gesetzliche Vertreter und Erfüllungsgehilfen den Teilnehmern gegenüber weisungsbefugt. Weisungen des den Hackathons durchführenden Personals sind zur Vermeidung von Risiken unbedingt einzuhalten.
- (9) Der Versuch eines Teilnehmers, sich unerlaubter Hilfsmittel zu bedienen oder sich anderweitig durch Manipulation Vorteile zu verschaffen sowie ein Verstoß gegen Strafgesetze, die guten Sitten oder diese Teilnahmebedingungen berechtigt den Veranstalter zum Ausschluss des Teilnehmers aus der Veranstaltung. Rechtswidrige Inhalte sind unverzüglich zu entfernen bzw. werden unverzüglich entfernt und werden gegebenenfalls zur Anzeige gebracht. In solchen Fällen können Preise auch nachträglich aberkannt und zurückgefordert werden.
- (10) Die Teilnahme am Hackathon ist kostenlos. Es besteht kein Anspruch auf finanzielle oder sonstige Kompensation eines Teilnehmers gegenüber dem Veranstalter des Hackathons.

IV. Ideen / Beiträge / Pitch

- (1) Die Teams finden ihre Ideen und definieren ihren Beitrag selbst. Ideen können bereits im Rahmen der Anmeldung eingereicht werden, sind aber für eine Anmeldung nicht zwingend erforderlich. Am Abend des ersten Tages der Veranstaltung haben allen registrierten Teilnehmern die Gelegenheit, sich mit den Ideen anderer Teilnehmer und den zu bearbeitenden Challenges vertraut zu machen, sowie Teams zu bilden.
- (2) Die Teams haben von 14.02.2022 abends (nach Freigabe durch den Veranstalter) bis 17.02.2022 am frühen Nachmittag Zeit, ihre Idee zu entwickeln, umzusetzen und gegebenenfalls zu coden. Am 17.02.2022 erhalten die Teams ab ca. 15 Uhr jeweils einige Minuten Zeit für eine nicht-öffentliche Pitch-Präsentation ihrer Ergebnisse vor dem versammelten Publikum (andere Teilnehmer, Jury und Sponsoring Partner). Die genaue Dauer des Pitches ist abhängig von der Anzahl der Teams und wird am ersten Eventtag bekanntgegeben. Im Anschluss an die Präsentation kann die Jury Fragen an das jeweils präsentierende Team stellen.
- (3) Nach Abschluss der Pitches aller zugelassenen Teams erfolgt die Bewertung durch die Jury in einer geschlossenen Sitzung, u.a. mit Blick auf die folgenden Kriterien:
 - a) Innovationskraft: Neuartigkeit der Idee, Abgrenzung zu bisherigen Anwendungsfällen, eingesetzte Systeme und Tools, ...
 - b) technische Aspekte: mögliche Methodik, einsetzbare Plattformen, Software-Technologien im Fall der Umsetzung

- c) erwarteter Mehrwert, vermutetes Potential: Usability, Praxisrelevanz, Skalierbarkeit, Umsetzbarkeit, für ausgewählte Zielgruppen, insb. für die kommerzielle touristische Nutzung (Sicht der Anbieter / (End)Nutzer)
- d) Qualität der finalen Präsentation vor Publikum und Jury: Verständlichkeit der Idee, Wow-Faktor, Präsentationsmethode, Aussagekraft, ...
- (4) Die konkreten Bewertungskriterien werden vom Veranstalter vor Beginn der Wettbewerbszeit kommuniziert und können auch während der Veranstaltung beim Veranstalter erfragt werden. Nach der geschlossenen Jury-Sitzung wird das Ergebnis allen Teilnehmern (inkl. Sponsoringpartner) bekanntgegeben und es erfolgt die Prämierung.
- (5) Der Hackathon zielt auf die Entwicklung neuer Anwendungen für den Tourismussektor ab. Dies kann in Form einer Konzeptentwicklung, der Erstellung von Demos / Mock-ups, bis hin zu prototypischer Softwareentwicklung erfolgen. Zusätzlich und optional möglich sind die Verwendung von Bildern, Fotos oder Videos (kurz „Werke“), der Name der Lösung für die entwickelt wird, weiterführende URLs, Präsentationsfolien oder ähnliche Materialien, die die Teams der Jury beim Pitch zum besseren Verständnis der Lösung präsentieren. Der Teilnehmer ist verpflichtet, ausschließlich Werke zu verwenden, über deren Nutzungsrechte er verfügt.
- (6) Rechtswidrige Inhalte, beleidigende oder unangemessene Beiträge werden gelöscht und der Verfasser von der Teilnahme disqualifiziert. Die entsprechende Bewertung liegt im Ermessen des Veranstalters.

V. Preisgeld / Goodies / Versteuerung

- (1) Es werden maximal drei von der Jury ausgewählte Beiträge mit Sach- und/oder Geldpreisen prämiert. Die prämierten Gewinnerteams überlassen im Fall der Prämierung die erforderlichen Bankdaten für die Überweisung an einen Stellvertreter des Teams. Dieses Teammitglied übernimmt dann die gleichmäßige Verteilung zwischen den Mitgliedern des jeweiligen Siegerteams.
- Neben den Hauptpreisen kann es weitere Goodies auch der Sponsoring-Partner sowie das Anbot einer weiteren Kooperation im Rahmen eines selbstständigen oder unselbstständigen Beschäftigungsverhältnisses geben. Dabei kann es sich um materielle Sachpreise, Kooperationsvereinbarungen oder um Dienstleistungen handeln.
- (2) Etwaige postalisch zugestellte Preise und Goodies müssen spätestens beim zweiten Zustellversuch entgegengenommen werden, andernfalls verfallen sie. Eine Barablöse oder Tausch eines Preises ist nicht möglich.
- (3) Alle mit dem Preisgeld verbundenen Abgaben sind von den Gewinnern selbst zu tragen und eventuell erforderliche steuerrechtliche Erklärungen selbst zu tätigen. Der Veranstalter übernimmt diesbezüglich keine Haftung.

- (4) Der Teilnehmer hat keinen Anspruch auf Beantragung durch bzw. Unterstützung der Beantragung einer Förderung (insbesondere einer De-minimis-Beihilfe; (EU) 1407/2013) für die weitere Entwicklung seiner Idee bzw. seines Arbeitsergebnisses durch den Veranstalter.

VI. Rechte

- (1) Der Teilnehmer behält alle Rechte an den von ihm beim Hackathon erstellten und erarbeiteten Ergebnissen. Die Teilnehmer regeln diesbezügliche allfällige Fragen in den Teams selbstständig und individuell.
- (2) Der Veranstalter sowie der Teilnehmer und die Sponsorpartner der Veranstaltung sind jedoch berechtigt, die Arbeitsergebnisse und sonstige Informationen, die im Rahmen der Veranstaltung präsentiert werden und keinem urheber-, marken- oder patentrechtlichen Schutz Dritter unterliegen, ohne finanzielle Abgeltung oder Gegenleistung im Rahmen der Veranstaltung und auch darüber hinaus im Zusammenhang mit dem Hackathon in jeder möglichen Form zu veröffentlichen. Dies betrifft insbesondere die vor der Jury präsentierten Lösungen und deren Dokumentationen.
- (3) Der Veranstalter wird während aller Phasen des Hackathons (insb. auch in den Workshops, während der Prämierung usw.) Fotos erstellen (bzw. Screenshots der online-Treffen) und diese – nach vorangegangener Freigabe durch den jeweils abgebildeten Teilnehmer im Rahmen der Berichterstattung und des DEAS-Projekt-Reportings veröffentlichen.
- (4) Liegen vom Veranstalter oder einem Partner der Veranstaltung bereits ähnlich oder identisch entwickelte Lösungen vor oder werden diese zur Zeit entwickelt, macht der Teilnehmer gegenüber dem Veranstalter oder einem Partner der Veranstaltung keinerlei Ansprüche geltend. Der Veranstalter kann eine Zusammenarbeit bzw. gemeinsame Weiterentwicklung von Ideen vorschlagen.
- (5) Der Teilnehmer garantiert, dass die von ihm im Rahmen des Hackathon erstellten Arbeitsergebnisse nicht gegen Strafgesetze, Urheber-, Leistungsschutz- bzw. sonstige geistigen Eigentumsrechte sowie Persönlichkeitsrechte Dritter verstoßen. Den Veranstalter trifft keinerlei Erkundungspflicht betreffend solche Umstände. Der Teilnehmer hält den Veranstalter diesbezüglich für jegliche allfällige rechtliche Verletzungen (insbesondere Persönlichkeits-, Urheber-, Markenrechten) sowie für jegliche wie immer geartete Ansprüche von dritten Personen vollkommen schad- und klaglos.
- (6) Dem Teilnehmer ist es untersagt, die Logos oder Marken des Veranstalters außerhalb des Hackathons zu nutzen oder darzustellen. Das gleiche gilt für die allenfalls bereitgestellten Technologien, Daten und IP-Adressen.

VII. Datenschutz

- (1) Der Veranstalter erhebt bei der Bewerbung für und der Teilnahme an dem Hackathon personenbezogene Daten aller Teilnehmer und behandelt sie im Einklang mit den Bestimmungen

der DSGVO und des österreichischen DSG.

- (2) Der Veranstalter speichert bzw. verarbeitet die bekannt gegebenen personenbezogenen Daten (z.B. Vor- und Nachname, Firma, Bildungseinrichtung, E-Mail-Adresse, Profession, Bankdaten (für Preisgeld)) des Teilnehmers auf Basis dieses Vertragsverhältnisses bzw. zur Erfüllung der Pflichten aus dem Angebot der Veranstaltung sowie des berechtigten Interesses der Öffentlichkeitsarbeit und Berichterstattung als Rechtsgrundlage.
- (3) Die Gewinner werden auf den Websites und Social-Media-Kanälen des Veranstalters veröffentlicht. Weiters erfolgen Berichterstattungen im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit. Diese Verarbeitungen erfolgen auf Grundlage des berechtigten Interesses an der Dokumentation und Bewerbung der Veranstaltung. Die Daten der Gewinner (Name, Land, Postleitzahl) werden aus steuerrechtlichen Gründen gemäß den gesetzlichen Fristen aufbewahrt.
- (4) Der Teilnehmer willigt ein, dass seine personenbezogenen Daten (Vor- und Nachname, Firma, Universität, Fachhochschule, E-Mail-Adresse) vom Veranstalter an Sponsoren zwecks Kontaktaufnahme im Rahmen der Durchführung des Hackathons weitergegeben werden.
- (5) Weitere Informationen über die Erhebung und Verarbeitung der Daten durch den Veranstalter sowie den Betroffenenrechten sind in der Datenschutzerklärung (<https://www.biz-up.at/datenschutzerklaerung>) zu finden.

VIII. Haftung

- (1) Für eine Haftung des Veranstalters gelten unbeschadet der sonstigen gesetzlichen Bestimmungen nachstehende Haftungsausschlüsse und Haftungsbegrenzungen. Der Veranstalter haftet nur für durch ihn vorsätzlich oder grob fahrlässig verursachte direkte Schäden. Eine darüberhinausgehende Haftung ist ausgeschlossen, außer es handelt sich um Personenschäden.
- (2) Eine Haftung für nach diesen Teilnahmebedingungen ausgeschlossene oder nicht berücksichtigte Teilnehmer besteht nicht.

IX. Schlussbestimmungen

Für alle aus der Veranstaltung und über die Veranstaltung resultierenden Streitigkeiten wird ausschließlich die Anwendung österreichischen materiellen Rechts sowie die ausschließliche Zuständigkeit des sachlich in Betracht kommenden Gericht in A-4020 Linz vereinbart.