

Stuttgart, 17.05.2023

Allianz Industrie 4.0 Baden-Württemberg – Innovation Challenge

Teilnahmebedingungen für Challenge-Geber und Teilnehmende

Teil A.: Allgemeines zur Durchführung der Innovation Challenge

§1 Allgemeines

1. Der VDMA e.V. Baden-Württemberg als Koordinierungsstelle des vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg geförderten Netzwerks Allianz Industrie 4.0 Baden-Württemberg veranstaltet („Veranstalter“) in Kooperation mit der OMM Solutions GmbH die **Innovation Challenge**.
2. Ziel der Innovation Challenge ist es, für ein durch ein Industrieunternehmen („Challenge-Geber“) gestelltes Problem („Challenge“) eine digitale Lösung zu entwickeln, die aus einem konzeptionellen Geschäftsmodell sowie einem Prototyp „Minimum Viable Product (= MVP)“ besteht.
3. Der Veranstalter wird die Teilnehmenden identifizieren und betreuen. Er wird den Ablauf der Challenge in Kooperation mit OMM Solutions GmbH insgesamt koordinieren. Insbesondere wird der Veranstalter die Challenge-Geber bei der Konzeption und Entwicklung der Challenge unterstützen, die Veranstaltung auf der eigenen Landingpage (startup-the-future.de) sowie sonstigen Kanälen auch in Abstimmung mit den Challenge-Gebern bewerben und die Gewinner der Challenge über eine neutrale und marktnahe Jury bestehend aus VertreterInnen von ausgewählten Organisationen (bspw. Mittelstandsunternehmen, Fachverbänden, Startups, Universitäten etc.) ermitteln.
4. Im Rahmen der Innovation Challenge werden max. fünf Challenges durch jeweils ein Team bestehend aus max. 10 Teilnehmenden bearbeitet.
5. Veranstaltungsort ist:
CODE_n GmbH
Schelmenwasenstr. 32
70567 Stuttgart
6. Der Veranstalter ist berechtigt, den Veranstaltungsort oder die Veranstaltungszeit aus wichtigem Grund zu ändern oder die Veranstaltung abzusagen.
7. Die Veranstaltungssprache ist Deutsch.
8. Diese Teilnahmebedingungen gelten für die Challenge-Geber (B.) sowie die Teilnehmenden (C.) der Innovation Challenge. Durch die Übersendung einer Challenge bzw. die Anmeldung zur Challenge akzeptieren die Teilnehmenden diese Teilnahmebedingungen.

§ 2 Wichtige Definitionen

1. **Geschäftsmodell:** Ein Geschäftsmodell ist eine modellhafte Darstellung, wie und womit ein Industrieunternehmen einen (digitalen) Nutzen und somit einen Mehrwert generieren kann.
2. **Minimum Viable Product (MVP):** Minimal funktionsfähige Version eines ersten Produktes, welches mit möglichst wenig Aufwand bereits die Bedürfnisse des Nutzers befriedigen soll.
3. **Challenge:** Eine Challenge ist eine eindeutige Problemstellung, welche die Teilnehmenden der Veranstaltung in einer vorgegebenen Zeit bearbeiten sollen. Die Challenge ist darum die Grundlage und der Ausgangspunkt, an welchem die Teilnehmenden der Veranstaltung ihr Geschäftsmodell bzw. ihren MVP ausrichten.

Teil B: Teilnahmebedingungen für Challenge-Geber

§ 1 Teilnahmevoraussetzungen

Als Challenge-Geber teilnahmeberechtigt an der Innovation Challenge sind Industrieunternehmen jeglicher Größe mit Hauptsitz in Baden-Württemberg.

§ 2 Anmeldung und Zulassung

1. Die Anmeldung der Challenge-Geber erfolgt durch die Übermittlung einer final ausgearbeiteten Challenge an OMM Solutions GmbH, Patrik Walter (patrik.walter@omm-solutions.de) bis spätestens 31.05.2023.
2. Nach erfolgreicher Anmeldung erhalten die Challenge-Geber eine Eingangsbestätigung per E-Mail. Die Eingangsbestätigung begründet keinen Anspruch auf Teilnahme der übermittelten Challenge an der Veranstaltung.
3. Nach Ablauf der Anmeldefrist prüft der Veranstalter alle Challenges in eigenem Ermessen unter Berücksichtigung der Kategorien (Cybersecurity, Datenbasierte Wertschöpfung, Nachhaltigkeit durch Digitalisierung) der Innovation Challenge.
4. Nach erfolgter Prüfung erhalten die Challenge-Geber binnen sieben Werktagen nach Eingangsbestätigung eine Information über die Zulassung zur Veranstaltung. Absagen werden ebenfalls kommuniziert.
5. Es besteht weder ein Anspruch auf Zulassung der Challenge noch auf Bearbeitung der Challenge durch ein bestimmtes Team oder bestimmte Teilnehmende.
6. Nach Zulassung der Challenge kann der Challenge-Geber die Challenge nur aus wichtigem Grund zurückziehen.

§ 3 Gebühren der Teilnahme

1. Die Teilnahme an der Challenge ist für die Challenge-Geber kostenlos.
2. Die Kosten für An- und Abfahrt zur Veranstaltungslocation sowie die Kosten der Unterbringung tragen die Challenge-Geber.

§ 4 Pflichten der Challenge-Geber

1. Konzeption und Übermittlung einer einseitigen Problemstellung (Challenge) bis spätestens 31.05.2023.
2. Bereitstellung des Unternehmenslogos und Zustimmung zur Verwendung auf unmittelbar veranstaltungsbezogenen Werbeträgern wie Landingpage, Flyer oder Präsentationsfolien bis spätestens 19.05.2023.
3. Bereitstellung von Statements von Challenge-Gebern zur Motivation der Teilnahme an der Veranstaltung bis spätestens 19.05.2023.
4. Kontaktherstellung zu den Ansprechpartnern für Innovation, Marketing- und/oder Personal bis zum 31.05.2023.
5. Die Challenge-Geber verpflichten sich dazu, keine sensiblen Unternehmensdaten im Rahmen der Challenge einzureichen. Die übermittelten Informationen, werden u.a. auf der Landingpage sowie weiteren Medien (Soziale Medien, Printmedien) öffentlich zugänglich gemacht.

§ 5 Absage der Veranstaltung

1. Sollte die Durchführbarkeit der Innovation Challenge nach Ermessen des Veranstalters gefährdet sein, so ist es dem Veranstalter jederzeit vorbehalten, die Veranstaltung a) zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wieder aufzunehmen, b) andere Maßnahmen zu ergreifen, die in der Situation angemessen erscheinen oder c) die Veranstaltung zu beenden.
2. Der Veranstalter behält es sich vor, die Veranstaltung aus wichtigen Gründen zu verschieben oder zu stornieren.
3. Jegliche Ansprüche der Teilnehmenden bestehen im Falle der Absage nach § 5 Ziff. 1 und Ziff. 2 nicht.

§ 6 Rechte hinsichtlich der eingereichten Challenge und Rechte an den Ergebnissen

1. Etwaige schutzfähige Rechte an den Ergebnissen der Challenge richten sich nach den gesetzlichen Bestimmungen.
2. Der Veranstalter ist nicht in den Prozess der Verwertung von etwaigen schutzfähigen Rechten involviert.
3. Der Challenge-Geber stellt sicher, dass die eingereichte Challenge Rechte Dritter nicht verletzt.

§ 7 Datenschutz, Öffentlichkeit und Privatsphäre

Bitte entnehmen Sie die Hinweise zu Datenschutz, Öffentlichkeit und Privatsphäre dem Dokument „Datenschutzhinweise STARTUP THE FUTURE – Unlock your digital potential“.

§ 8 Haftung

1. Der Veranstalter schuldet weder die Erreichung eines bestimmten, wirtschaftlichen Erfolgs, noch dass Wirkungen eintreten, die sich der Challenge-Geber in Zusammenhang mit der Teilnahme an der Challenge verspricht. Jedwede Schadensersatzansprüche des Challenge-Gebers gegen den Veranstalter sind ausgeschlossen.
2. Ausgenommen hiervon sind Schadensersatzansprüche des Teilnehmenden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Bei der Erfüllung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Veranstalter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser leicht fahrlässig verursacht wurde, es sei denn, es handelt sich um die Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

Teil C.: Teilnahmebedingungen für Teilnehmende

§ 1 Teilnahmevoraussetzungen

1. Teilnahmeberechtigt an der Innovation Challenge sind:
 - a. Studierende aller Studiengänge, die an einer ordentlichen Hochschule oder Universität in Deutschland, Österreich oder der Schweiz immatrikuliert sind
 - b. Doktorandinnen und Doktoranden
 - c. Post-Docs
 - d. Mitarbeitende von Startups (Startup darf nicht älter als 5 Jahre sein)
 - e. Wissenschaftliche Mitarbeitende (mit oder ohne Promotion / Post-Doc), die an einer ordentlichen Hochschule in Deutschland angestellt sind
 - f. Vom Challenge-Geber ausgewählte Mitarbeitende
2. Teilnehmende Person der Veranstaltung bestätigen mit der Anmeldung, dass die Teilnahme an der Veranstaltung sowie die Annahme eventueller Preise nicht im Konflikt mit gesetzlichen Vorschriften oder Regelungen stehen, die sich beispielsweise aus einem Vertragsverhältnis mit einem etwaigen Arbeitgeber oder einem sonstigen Vertragsverhältnis ergeben.
3. Die Teams werden durch den Veranstalter aufgrund der Vorkenntnisse und Qualifikationen der Teilnehmenden zusammengestellt. Die Teilnehmenden haben keinen Anspruch darauf, sich das Team oder die Challenge auszusuchen oder sich eigenständig zusammenzufinden.
4. Bereits zugelassene Teilnehmende, die nicht zur Veranstaltung kommen können, informieren OMM-Solutions spätestens 7 Tage vor der Veranstaltung (per Mail: allianz40@omm-solutions.de).

§ 2 Anmeldung und Zulassung

1. Die Anmeldung der Teilnehmenden erfolgt durch die Registrierung auf der Veranstaltungswebseite. Die Anmeldefrist für die Teilnahme ist der 12.11.2023. Die Anmeldung ist vollständig auszufüllen. Alle Fragen müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden.
2. Nach erfolgreicher Anmeldung erhalten die Teilnehmenden eine Eingangsbestätigung per E-Mail. Die Eingangsbestätigung begründet keinen Anspruch auf Teilnahme an der Challenge.
3. Nach Ablauf der Anmeldefrist prüft der Veranstalter alle vollständig eingegangenen Registrierungen in eigenem Ermessen unter Berücksichtigung der Ziel- und Gruppenzusammensetzung.
4. Nach erfolgter Prüfung erhalten die Teilnehmenden binnen sieben Werktagen nach Anmeldefrist eine Information über die Zulassung zur Veranstaltung. Absagen werden ebenfalls kommuniziert.
5. Es besteht weder ein Anspruch auf Teilnahme noch auf Zuordnung zu einer bestimmten Challenge sowie eines bestimmten Teams.
6. Mit Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmenden dem Veranstalter unverzüglich mitzuteilen, sofern Sie nach Zulassung nicht an der Veranstaltung teilnehmen können. Die Absage ist per Mail an allianz40@omm-solutions.de mitzuteilen. Der Veranstalter behält sich in diesen Fällen vor, die übernommenen Kosten für die Hotelübernachtung, soweit eine Stornierung nicht mehr möglich ist, gegen den absagenden Teilnehmenden geltend zu machen.

§ 3 Gebühren der Teilnahme

1. Die Teilnahme ist gebührenfrei.
2. Der Veranstalter stellt für die Dauer der Challenge die Versorgung mit Getränken und Essen in angemessenem Umfang kostenfrei zur Verfügung.
3. Der Veranstalter stellt den Teilnehmenden bei Bedarf (Abfrage erfolgt über das Registrierungsformular) ein Hotelzimmer für zwei Nächte (fußläufig zum Veranstaltungsort) zur Verfügung (2er Belegung pro Zimmer). Die Prüfung der Kostenübernahme erfolgt durch den Veranstalter im Einzelfall. Ein Anspruch der Teilnehmenden auf Übernahme der Kosten besteht nicht. Kosten für An- und Abreise werden durch den Veranstalter nicht übernommen.

§ 4 Pflichten der Teilnehmenden, Verhalten der Teilnehmenden während der Teilnahme – Hausrecht des Veranstalters

1. Die Teilnehmenden sichern zu,
 - a. dass die Beiträge zu den Challenges nicht die Rechte Dritter verletzt, beispielsweise durch die unlautere Verwendung geistigen Eigentums. Sollte der Veranstalter von einem Dritten etwa aufgrund der Verletzung geistigen Eigentums in Anspruch genommen werden, stellen die Teilnehmenden den Veranstalter ausdrücklich von sämtlichen Ansprüchen gleich aus welchem Rechtsgrund vollumfänglich frei. Dies beinhaltet auch ggf. notwendige Gerichts- und Anwaltskosten.
 - b. während der Challenge keine Inhalte zu schaffen, die gegen Gesetze verstoßen, die nach den allgemeinen Moralvorstellungen sowie dem Ermessen der Veranstalter nach verleumderisch, hetzerisch, kränkend, verächtlich, unsittlich, pornographisch, nötigend, rassistisch, fremdenfeindlich oder in anderer Form abwertend zu betrachten sind oder dem Ruf des Veranstalters schaden können;
 - c. dass etwaiger im Rahmen der Challenge erstellter Programmiercode keine Schadsoftware enthält, hierunter fallen insbesondere aber nicht ausschließlich Viren, Trojaner, Spyware, Phishing-Software oder Anweisungen

§ 5 Auswahl des Gewinners und Preisgeld

1. Im Rahmen der Innovation Challenge erhalten die Teams Zeit für eine öffentliche Pitch-Präsentation (Sprache: Deutsch) ihrer Ergebnisse vor einer unabhängigen Jury. Der Veranstalter prämiert die besten drei von der Jury ausgewählten Lösungen. Die Bewertungskriterien werden vom Veranstalter zusammen mit der Aufgabenstellung kommuniziert und können auch während der Veranstaltung beim Veranstalter erfragt werden.
2. Der Gewinn wird in Form eines Preisgeldes sowie Geschenken ausgelobt.
3. Die Auszahlung des Preisgeld durch den Veranstalter erfolgt mit schuldbefreiender Wirkung an die jeweiligen Teilnehmenden aus den von der Jury prämierten Teams (Vgl. § 5 1.).
4. Die Bezahlung von Steuern in Zusammenhang mit dem Erhalt des Preisgeldes liegt allein in der Verantwortung der jeweiligen Gewinner.

§ 6 Absage der Veranstaltung

1. Sollte die Durchführbarkeit der Innovation Challenge nach Ermessen des Veranstalters gefährdet sein, so ist es dem Veranstalter jederzeit vorbehalten, die Veranstaltung a) zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wieder aufzunehmen, b) andere Maßnahmen zu ergreifen, die in der Situation angemessen erscheinen oder c) die Veranstaltung zu beenden.
2. Der Veranstalter behält es sich vor, die Veranstaltung aus wichtigen Gründen zu verschieben oder zu stornieren.
3. Jegliche Ansprüche der Teilnehmenden bestehen im Falle der Absage nach § 6 Ziff. 1 und Ziff. 2 nicht.

§ 7 Arbeitsmittel der Teilnehmenden

1. Die IT-Ausstattung der Challenge steht unter dem Motto „use your own device“. Das heißt, dass die Teilnehmenden ihre eigene Hard- und Software nutzen; typischerweise Notebooks mit bereits installierter Software. Für die Evaluierung kann unter Umständen auf zur Verfügung gestellte IT-Ausstattung zurückgegriffen werden. Details können der Aufgabenstellung entnommen werden.
2. Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmenden verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen. Eventuelle Einschränkungen der zu verwendenden Software können der Aufgabenstellung entnommen werden.
3. Weitere Arbeitsmittel (Metaplanwände, Post-Its, Stifte, Papier) werden vor Ort gestellt.

§ 8 Rechtsfolgen von Verstößen durch die Teilnehmenden

1. Der Veranstalter behält sich vor, die Teilnehmenden in nachfolgenden Fällen mit sofortiger Wirkung von der Challenge auszuschließen:
 - a. Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen
 - b. Teilnahme aufgrund falscher oder irreführender Angaben bei der Anmeldung
 - c. Einsatz unlauterer Wettbewerbsmittel, insbesondere wenn nicht die eigene kognitive Leistung der Teilnehmenden im Vordergrund steht. Im Zweifel muss Rücksprache mit dem Veranstalter gehalten werden.
2. Dem Teilnehmenden stehen im Falle des Ausschlusses nach § 8 Abs. 1 keine Ansprüche gegen den Veranstalter oder die Challenge-Geber zu, insbesondere auch nicht auf Zurückhaltung oder Vernichtung von im Rahmen der bisherigen Challenge eingebrachten Beiträgen.
3. Der Veranstalter behält sich gegenüber den ausgeschlossenen Teilnehmenden vor, etwaige im Zuge der Übernahme der Hotelkosten entstandene Kosten zurückzuverlangen.

§ 9 Rechte an den Ergebnissen der Challenge

1. Etwaige schutzfähige Rechte an den Ergebnissen der Challenge richten sich nach den gesetzlichen Bestimmungen.
2. Der Veranstalter ist nicht in den Prozess der Verwertung von etwaigen schutzfähigen Rechten involviert.
3. Die Ergebnisse der Challenge dürfen vom Veranstalter örtlich und zeitlich uneingeschränkt, vergütungsfrei, unter Nennung der Urheber zu Zwecken der Werbung, vervielfältigt und veröffentlicht werden.

§ 10 Datenschutz, Öffentlichkeit und Privatsphäre

1. Alle personenbezogenen Daten der Teilnehmenden werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen behandelt. Die im Rahmen der Anmeldung und der Registrierung durch die Teilnehmenden angegebenen persönlichen Daten werden dazu verwendet, die Challenge durchzuführen, eventuell gewonnene Preisgelder auszuschütten und den Teilnehmenden notwendige Informationen zur Veranstaltung zu übermitteln.
2. Die Teilnehmenden stimmen zu, dass alle Veranstaltungen gegebenenfalls aufgezeichnet werden und dass der Veranstalter und die Sponsoren den Namen, Abbildungen, Fotos, Filme, Kommentare oder andere Aufnahmen ohne Entschädigung für Werbezwecke in Printmedien, auf der eigenen Website oder in sozialen Medien benutzen dürfen.
3. Bei Aufnahmen, bei denen der Fokus auf einzelnen Personen liegt, haben die Teilnehmenden jederzeit das Recht und die Möglichkeit, während Foto- und Videoaufnahmen darauf hinzuweisen, dass sie nicht aufgenommen werden wollen. Bei Nachricht prüft der Veranstalter im Einzelfall, ob eine Veröffentlichung unterbunden werden kann.
4. Die Datenschutzhinweise können dem Dokument „Datenschutzhinweise STARTUP THE FUTURE – Unlock your digital potential“ entnommen werden.

§ 11 Haftung des Veranstalters

1. Ansprüche der Teilnehmenden auf Schadensersatz, insbesondere aber nicht abschließend wegen der Verteilung der Gewinnpreise, wegen eines durch die Teilnehmenden mit der Teilnahme verfolgten, wirtschaftlichen Erfolgs oder für den Erwerb oder die Verteilung etwaiger an den im Rahmen der Challenge entstehenden Rechten innerhalb der jeweiligen Gruppe, sind ausgeschlossen.
2. Hiervon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Teilnehmenden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Bei der Erfüllung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Veranstalter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser leicht fahrlässig verursacht wurde, es sein, es handelt sich um die Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

Stand: Mittwoch, 17. Mai 2023