

BWI Data Analytics Hackathon – Teilnahmebedingungen

Mit der Anmeldung zu der Veranstaltung „8. BWI Data Analytics Hackathon“ (nachfolgend auch „Hackathon“ genannt) über die Bw Events App, erreichbar unter „<https://hackathon.bwi.de>“ (nachfolgend „App“ genannt) erklärt sich der (die) Teilnehmer*in mit den nachfolgenden Teilnahmebedingungen einverstanden.

Änderungen der Teilnahmebedingungen durch den Veranstalter sind jederzeit möglich, soweit sich dieser Änderungen gemäß den nachfolgenden Teilnahmebedingungen vorbehalten hat. Es ist ausdrücklich die Pflicht jedes Teilnehmenden, sich regelmäßig über die App über mögliche Änderungen der Teilnahmebedingungen zu informieren.

A. Einführung

- (1) Der Hackathon“ wird von der BWI GmbH, Karl-Legien-Straße 188 – 192, 53117 Bonn (nachfolgend „Veranstalter“ genannt) durchgeführt.
- (2) Der Hackathon startet am 23. November 2026 um 08:00 Uhr und endet am 27. November 2026 um 14 Uhr. Nach derzeitigem Planungsstand findet die Veranstaltung ausschließlich vor Ort statt. Teilnehmende finden sich in der BWI GmbH, Karl-Legien-Str. 192, 53117 Bonn, ein.
- (3) Im Rahmen des Hackathons werden prototypische Lösungsansätze gesucht. Dabei liegt der Fokus auf einer thematischen Verbindung zu den Aufgaben des Veranstalters als Digitalisierungspartner der Bundeswehr. Vorkenntnisse bezüglich der Digitalisierungsinhalte des Veranstalters sowie der Bundeswehr sind für eine Teilnahme am Hackathon nicht erforderlich. Ziel des Veranstalters ist es, sich von den während des Hackathons entwickelten Konzepten und Prototypen (nachfolgend „Beiträge“ genannt) inspirieren zu lassen und die drei besten Beiträge zu prämiieren.
- (4) Der Hackathon soll die Prinzipien der „Co-Creation“ und der „Open Innovation“, also der unternehmensübergreifenden Entwicklung von innovativen (digitalen) Lösungen, fördern. Die Teilnehmenden sollen sich während des Hackathons untereinander austauschen, vernetzen und auf Basis vorhandenen Know-hows neue innovative Lösungen im Rahmen der vorstehend beschriebenen Zielrichtung des Hackathons entwickeln.

- (5) Die konkreten, von den Teilnehmenden im Rahmen des Hackathons zu bewältigenden Aufgabenstellungen, einschließlich der Kriterien und Bewertungsmethode für den Auswahlprozess der Gewinner*innen (siehe auch C. (5) der Teilnahmebedingungen) werden zu Beginn der Veranstaltung von der Moderation (BWI und Bw) bekanntgegeben.
- (6) Der Veranstalter ist berechtigt, den Hackathon im Vorfeld jederzeit ohne Angabe von Gründen zu ändern oder abzusagen, sofern die Absage spätestens fünf (5) Kalendertage vor dem Beginn des Hackathons (nachfolgend „Mindestvorlaufzeit“ genannt) erfolgt. Der Veranstalter ist überdies bei Vorliegen eines wichtigen Grundes jederzeit berechtigt, den Hackathon im Vorfeld auch ohne Einhaltung der Mindestvorlaufzeit zu ändern oder abzusagen oder während der Durchführung zu unterbrechen oder ganz zu beenden. Ein wichtiger Grund in diesem Sinne liegt insbesondere dann vor, wenn sich zu wenige Teilnehmer, d.h. weniger als zehn (10) Personen aus mindestens drei (3) verschiedenen Unternehmen, angemeldet haben, oder aufgrund technischer Probleme (z.B. mangelnde Datenübertragungskapazität, Computerviren, DDoS-Angriff etc.) eine reibungslose Durchführung unmöglich wird. Im Fall einer Änderung, Absage oder Beendigung des Hackathons auf Grundlage der vorstehenden Bestimmungen dieses Absatzes stehen den Teilnehmenden keine Rechte oder Ansprüche gegen den Veranstalter, insbesondere auf Durchführung des Hackathons, Entschädigung oder Preise zu.

B. Teilnahmeberechtigung

- (1) Teilnahmeberechtigt sind Mitarbeitende der BWI, der Bundeswehr und Inhouse-Unternehmen, sowie Unternehmer*innen, d.h. natürliche oder juristische Personen oder rechtsfähige Personengesellschaften, die bei Teilnahme an dem Hackathon in Ausübung ihrer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit handeln bzw. Mitarbeiter*innen eines Unternehmers, die mit Genehmigung ihres Arbeitgebers am Hackathon teilnehmen (nachfolgend „Teilnehmende“ genannt). Nicht teilnahmeberechtigt sind ausdrücklich Verbraucher*innen i.S.d. § 13 BGB, sowie natürliche Personen unter 18 Jahren.
- (2) Anmeldeschluss für die Teilnahme ist der 06. November 2026, 23:59 Uhr. Für die Teilnahme vor Ort in der Eventlocation steht ein Kontingent von maximal 150 Plätzen zur Verfügung. Dabei werden die Teilnehmenden entsprechend des Eingangs ihrer Anmeldung berücksichtigt. Ein Rechtsanspruch auf Teilnahme besteht nicht.

- (3) Die Teilnehmenden sind dafür verantwortlich, dass ihre Teilnahme am Hackathon nicht gegen bestehende Anweisungen ihrer Arbeitgeber, Bildungsträger, Dienstherrn o. Ä. verstößt und sie zur Rechtseinräumung im Sinne der nachfolgenden Bestimmungen berechtigt sind.

C. Ablauf des Hackathons und Preisverleihung

- (1) Die Teilnehmenden bearbeiten die gewählte Aufgabenstellung des Hackathons in Teams von maximal fünf (5) Personen (nachfolgend „Challenge-Teams“ genannt). Die Zusammensetzung der Challenge-Teams kann unternehmensübergreifend erfolgen. Abweichungen von der maximal zulässigen Teamgröße bedürfen der ausdrücklichen Zustimmung der Veranstalter.
- (2) Zu Beginn des Hackathons werden den Teilnehmenden / Challenge-Teams die Aufgabenstellungen vorgestellt, um sich aus diesen anschließend eine Aufgabenstellung zur Bearbeitung auswählen zu können.
- (3) Die Beiträge zu den jeweiligen Aufgabenstellungen sind von den Teilnehmenden / Challenge-Teams schriftlich zu dokumentieren. Dazu erhalten sie eine vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Vorlage. Zudem sollen Teilnehmende / Challenge-Teams ihre Beiträge im Rahmen einer Präsentation (Pitch) von maximal 15 Minuten Länge (inkl. Rückfragen) vorstellen.
- (4) Die Teilnehmenden / Challenge-Teams präsentieren ihre Pitch-Dokumente am Freitag, den 27. November 2026, nach aktuellem Planungsstand, den anderen Teilnehmenden, den Challenge-Teams sowie der Jury. Die Jury setzt sich aus Vertretenden des Veranstalters, der Bundeswehr und der Wirtschaft zusammen (nachfolgend „Jury“ genannt). Der Veranstalter behält sich vor, abhängig von der Anzahl der Teilnehmenden / Challenge-Teams, bereits am Donnerstag, den 26. November 2026 eine Vorauswahl der Teilnehmenden / Challenge-Teams zu treffen. Nur die ausgewählten Teilnehmenden / Challenge-Teams sind berechtigt, ihre Ergebnisse am 27. November 2026 vor der Jury zu präsentieren.
- (5) Die Jury bewertet die Beiträge auf Basis der übermittelten Pitch-Dokumente sowie der durchgeführten Präsentationen nach vorab definierten Bewertungskriterien (vgl. C (6) der Teilnahmebedingungen). Die Jury-Wertungen werden Teilnehmer- bzw. Teamweise summiert; die Teilnehmenden / Challenge-Teams mit den höchsten Gesamtpunktzahlen gewinnen. Nach Ablauf der Jury-Beratung informiert der Veranstalter die

Gewinner*innen über das Ergebnis. Das Ergebnis ist endgültig und von den Teilnehmenden / Challenge-Teams nicht anfechtbar; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

- (6) Die Bewertungskriterien, welche die Jury für die Auswahl der Gewinner heranzieht, lassen sich in folgende Kategorien gliedern:

- a. Technische Umsetzung
- b. Analytische Tiefe
- c. Innovation und Kreativität
- d. Präsentation und Kommunikation
- e. Kundennutzen

Die genauen Bewertungskriterien und deren Gewichtung werden vom Veranstalter spätestens eine Woche vor Beginn des Hackathons kommuniziert und stehen über die gesamte Veranstaltungsdauer transparent zur Verfügung.

- (7) Die drei bestplatzierten Teilnehmenden / Challenge-Teams (nachfolgend jeweils auch „Gewinner*innen“ genannt) erhalten einen Coin in der Farbe Gold (Erstplatzierte), Silber (Zweitplatzierte) und Bronze (Drittplatzierte). Alle restlichen Teilnehmenden / Challenge-Teams erhalten einen Coin in der Farbe Kupfer.

(8) D. Kosten

Die Teilnahme am Hackathon ist kostenlos. Etwaige Reisekosten, Übernachtungskosten und Spesen sind jedoch von den Teilnehmenden selbst zu tragen. Gleiches gilt für etwaige Kosten, die dem(r) Teilnehmer*in bzw. einem Team für die Beschaffung von technischen Arbeitsmitteln im Sinne des nachfolgenden Abschnitts dieser Teilnahmebedingungen entstehen.

E. Technische Arbeitsmittel

Alle Teilnehmenden müssen eigenverantwortlich für die im Rahmen des Hackathons notwendige Hardware (z.B. Notebooks) Sorge tragen („Bring your own device“), um Aufgabenstellungen im Rahmen des Hackathons bearbeiten und an den stattfindenden Veranstaltungen teilnehmen zu können. Alle Teilnehmenden sind insoweit auch dazu verpflichtet, dafür Sorge zu tragen, über entsprechend ausreichende Softwarelizenzen zu verfügen. Der Veranstalter wird im Rahmen der Vor-Ort-Veranstaltung darüber hinaus eine geeignete Infrastruktur mit folgenden Bestandteilen sicherstellen:

- Internetzugang,
- Cloud Instanzen,
- Bildschirme und
- Docking-Stations.

F. Geistiges Eigentum

- (1) Die Teilnehmenden / Challenge-Teams räumen dem Veranstalter an den Beiträgen, insbesondere an den Pitch-Dokumenten, ein unentgeltliches, einfaches, unwiderrufliches, inhaltlich, räumlich und zeitlich unbeschränktes, sowie an Kunden (z.B. Bundeswehr) des Veranstalters unterlizenzierbares sowie übertragbares Recht ein, die Beiträge im Rahmen des Hackathons und darüber hinausgehend für eigene oder Zwecke der Kunden des Veranstalters zu nutzen. Die vorstehende Rechtseinräumung umfasst insbesondere auch das Recht zur Vervielfältigung, zur Verbreitung, zur Ausstellung, zur Bearbeitung oder anderen Umgestaltungen und zur öffentlichen Wiedergabe. Insbesondere hat der Veranstalter das Recht, Beiträge nach Beendigung des Hackathons unter Beachtung vergaberechtlicher Grundsätze ggf. auch mit einem anderen Dienstleister für sich und/oder Kunden des Veranstalters weiterzuentwickeln, zu bearbeiten sowie zu realisieren bzw. umzusetzen.
- (2) Soweit ein Beitrag aus Software besteht, umfassen die Nutzungsrechte des Veranstalters überdies insbesondere auch die folgenden Rechte:
 - das Recht, die Software dauerhaft oder vorübergehend, ganz oder teilweise, mit jedem Mittel und in jeder Form, insbesondere anlässlich des Ladens, Anzeigens, Ablaufen lassens, Übertragens oder Speicherns der Software, zu vervielfältigen;
 - das Recht, die Software in jeder beliebigen Hard- und Software- und Systemumgebung, auch zusammen mit anderer Software, zu nutzen;
 - das Recht, die Software zu übersetzen, zu bearbeiten, zu dekomplizieren, weiterzuentwickeln, einschließlich des Rechts, die erzielten Ergebnisse zu vervielfältigen und für Zwecke des Veranstalter und/oder der Kunden weiterzuverwenden,
 - das Nutzungs-/Zugriffsrecht durch bzw. für IT-Dienstleister (z.B. Service Provider, Host Provider), um die Software für den Veranstalter und/oder seine Kunden zu hosten, zu betreiben, zu bearbeiten und weiterzuentwickeln, zu verwalten oder sonstige

outgesourcte Services zu erbringen (z.B.: Rechenzentrums-Outsourcing; Nutzungsbereitstellung der Software in Form des Application-Service-Providing-Modells (ASP); Cloud-Computing).

- (3) Soweit ein Beitrag aus Software besteht, ist dem Veranstalter der Quellcode der Software in strukturierter und pflegefähiger Form inklusive einer den Quellcode ausführlich beschreibenden und erläuternden Programmdokumentation in deutscher oder englischer Sprache unter Nennung der Namen und Versionen der Entwicklungswerkzeuge bereitzustellen, wobei die Bereitstellung entweder auf einem marktüblichen Datenträger oder durch eine Bereitstellung zum Abruf über das Internet (Download) erfolgt.
- (4) Die Teilnehmenden / Challenge Teams haben jedoch keinerlei Anspruch auf die Nutzung, Umsetzung, Veröffentlichung oder sonstigen Verwendung der Beiträge durch den Veranstalter oder seine Kunden.

G. Schutzrechtsverletzungen

- (1) Die Beiträge dürfen nicht gegen Rechte Dritter (insbesondere Marken-, Patent- und Urheberrechte) verstoßen oder Gesetze und Vorschriften verletzen. Die Beiträge müssen überdies von den Teilnehmenden bzw. Teilnehmerteams selbst sowie größtenteils neu entwickelt werden und dürfen nicht schon in einem anderen Wettbewerb eingereicht worden sein.
- (2) Macht ein Dritter gegenüber dem Veranstalter und/oder dessen Kunden Ansprüche wegen der Verletzung von Schutzrechten, die der Veranstalter bzw. dessen Kunde nicht selbst zu vertreten hat, durch die Nutzung der Beiträge geltend, wird der/die Teilnehmer*in bzw. das Teilnehmerteam den Veranstalter bzw. dessen Kunden gegen die Ansprüche Dritter verteidigen und von diesen freistellen. Veranstalter und Teilnehmer*in bzw. Teilnehmerteams werden sich wechselseitig unverzüglich über geltend gemachte Ansprüche Dritter verständigen.

H. Datenschutz

Informationen zur Verarbeitung personenbezogener Daten der Teilnehmer im Rahmen der Teilnahme am Hackathon sind unter <https://www.cyberinnovationhub.de/datenschutz/bwevents> veröffentlicht. Informationen zur Datenverarbeitung im Zusammenhang mit der Anfertigung und Veröffentlichung von Bild- und Videodaten sind unter <https://hackathon.bwi.de> veröffentlicht.

I. Allgemeine Verhaltensregeln

Der Veranstalter hat das Recht, Teilnehmende / Challenge-Teams jederzeit bei Vorliegen eines wichtigen Grundes von dem Hackathon auszuschließen bzw. nicht zuzulassen, insbesondere, wenn der/ die Teilnehmer*in versucht, den Ablauf des Hackathons zu stören, der/ die Teilnehmer*in gegen die Teilnahmebedingungen verstößt, oder das Verhalten des/ der Teilnehmers / der Teilnehmerin unangemessen ist bzw. wider die guten Sitten verstößt.

J. Sonstiges

- (1) Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der wirtschaftlichen Zielsetzung am nächsten kommen, die die Parteien mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt haben. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich der Vertrag als lückenhaft erweist.
- (2) Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des Kollisionsrechts und des Übereinkommens der Vereinten Nationen über Verträge über den internationalen Warenkauf vom 11.04.1980 (CISG). Der Gerichtsstand ist Bonn, soweit gesetzlich kein abweichender ausschließlicher Gerichtsstand gegeben ist.

Bonn, 31. Juli 2026