



## Teilnahmebedingungen

Diese Teilnahmebedingungen gelten für alle Teilnehmer\*innen (nachfolgend aus Gründen der besseren Lesbarkeit gemeinsam „Teilnehmer“ genannt) der von der The Hackathon Company GmbH (nachfolgend „Co-Organisator“) und der Pfalzwerke AKTIENGESELLSCHAFT (nachfolgend „Veranstalter“) ausgerichteten Veranstaltung „HACKERGY Battleweeks“, (nachfolgend „Veranstaltung“) vom 15.10.2021 bis zum 15.11.2021. Mit der Anmeldung zur Veranstaltung bestätigen die Teilnehmer, dass sie die folgenden Teilnahmebedingungen sorgfältig gelesen haben und deren Inhalten ausdrücklich zustimmen.

### § 1 Überblick und Ablauf der Veranstaltung

(1) Die Pfalzwerke AKTIENGESELLSCHAFT, Kurfürstenstraße 29, 67061 Ludwigshafen, ist Veranstalter der HACKERGY, die The Hackathon Company GmbH, Julius-Hatry-Straße 1, 68163 Mannheim, ist Co-Organisator.

(2) Ziel der Veranstaltung ist es, innovative, zukunftsweisende Lösungen zu entwickeln. Im Rahmen dieser Veranstaltung stellt der Veranstalter bestimmte Aufgaben und Anforderungen („Challenges“). Die Teilnehmer sind angehalten, die gestellten Challenges mit ihren Entwicklungen zu bearbeiten. Die besten während des Events entwickelten Lösungen werden durch den Veranstalter ausgezeichnet.

(3) Die Veranstaltung findet vom 15. Oktober 2021, ca. 17 Uhr (sämtliche Zeitangaben in MEZ) bis 15. November 2021, ca. 20 Uhr komplett virtuell über MS Teams statt. Veranstalter und Co-Organisator sind berechtigt, Veranstaltungsort oder -zeit aus wichtigem Grund zu ändern.

(4) Die reine Wettbewerbs- bzw. Arbeitszeit („Hacking“) beträgt innerhalb der Gesamtveranstaltung insgesamt 4 Wochen und verteilt sich auf den Zeitraum vom 15. Oktober 2021 bis 15. November 2021. Die genauen Zeiten werden innerhalb der Agenda und der Veranstaltungen übermittelt.

(5) Die finale Beurteilung der Lösungen durch eine vom Veranstalter eingesetzte Jury findet am 15. November 2021 statt. Die Preisverleihung wird im Zuge der Closing-Veranstaltung der HACKERGY Battleweeks am 15. November 2021 abends erfolgen. Der Veranstalter behält sich eine Änderung der Zeiten für Beurteilung und Preisverleihung vor.

(6) Die Wettbewerbssprache ist Deutsch. Englischsprachige Beiträge sind, in Abstimmung mit dem Veranstalter, ebenfalls möglich.

(7) Für die Veranstaltung werden die einzelnen Teilnehmer durch den Veranstalter in Teams zusammengeführt. Die Teams arbeiten gemeinsam an der Entwicklung und Umsetzung ihrer Lösungen, unter Berücksichtigung der Anforderungen der konkreten Challenges.

(8) Die Teilnahme an der Veranstaltung setzt voraus, dass der Teilnehmer der Nutzungsrechteinräumung gemäß § 11 zustimmt und einen entsprechenden Nutzungsrechtevertrag mit dem Veranstalter unterzeichnet.

## § 3 Teilnahmeberechtigung

(1) Die Veranstaltung ist offen für alle Volljährigen und richtet sich vorwiegend an Studenten, Young Professionals und Freelancer mit hohem Interesse und idealerweise Erfahrungen in der Gestaltung und Entwicklung von digitalen Lösungen und Prozessen.

(2) Die Teilnehmer müssen am Tag der Veranstaltung mindestens 18 Jahre alt sein. Der Veranstalter behält sich eine Überprüfung der Volljährigkeit (z.B. mittels Vorlage eines gültigen Personalausweises oder Führerscheins) im Rahmen der Registrierung der Battleweeks vor.

(3) Teilnehmer, die Angestellte/r eines Unternehmens, einer öffentlichen Einrichtung oder einer Bildungseinrichtung sind, sind selbst dafür verantwortlich, dass sie durch ihre Teilnahme an der Veranstaltung und die Entwicklung ihrer Lösungen nicht die Regeln ihrer jeweiligen Institution bzw. ihres Arbeitgebers verletzen.

## § 4 Bewerbung

(1) Die Teilnehmer müssen sich über das auf der Webseite [www.hackergy.de](http://www.hackergy.de) angegebene Registrierungsformular zur Veranstaltung bewerben. Die Bewerbung wird spätestens am 05. Oktober um 17 Uhr geschlossen. Die Veranstaltung hat eine bestimmte Kapazitätsgrenze für die Teilnehmeranzahl. Der Veranstalter behält sich deshalb zu jeder Zeit vor, die Registrierung vorab zu schließen oder ggf. zu verlängern.

(2) Der Veranstalter wählt die Teilnehmer aus bzw. entscheidet nach freiem Ermessen, ob er einen Teilnehmer zur Veranstaltung annimmt. Erfolgreiche Anmeldung sowie die Zulassung zur Veranstaltung werden dem Teilnehmer durch den Veranstalter oder den Co-Organisator per E-Mail mitgeteilt und bestätigt.

(3) Ein Anspruch auf eine Teilnahme an der Veranstaltung besteht nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## § 5 Opening, Check-In und Team-Findung

(1) Das Opening der HACKERGY Battleweeks findet am 15. Oktober 2021 abends, voraussichtlich um 17:00 Uhr, statt. Jeder Teilnehmer sollte an dem Opening der Battleweeks teilnehmen, um die erforderlichen Informationen für die Durchführung der Battleweeks zu erhalten. Im Rahmen einer moderierten Einführung werden weitere Instruktionen, Regeln, Bedingungen zum Ablauf und Ansprechpartner vorgestellt.

(2) Die Teams müssen bis spätestens Montag, 18. Oktober 2021 um 12:00 Uhr dem Veranstalter mitgeteilt werden. Nach dem Einreichen des Namens und der Besetzung des Teams, kann/sollte ein Wechsel nicht mehr durchgeführt werden. Teams bestehen minimal aus drei und maximal aus sechs Teilnehmern. Teilnehmer können sich auch als gesamtes Team an den Battleweeks anmelden. Der Veranstalter versucht dem soweit möglich nachzukommen. Teilnehmer dürfen nicht parallel mehreren Teams angehören.

(3) Am Samstag, 16. Oktober 2021 findet um 10:00 Uhr ein Team-Findungs-Termin statt. Diese Veranstaltung dient dem Kennenlernen der Teilnehmer, sollten sie noch kein Team haben oder für ihr Team noch Teilnehmer benötigen.

(4) Veranstalter und Co-Organisator sind nicht für Auseinandersetzungen zwischen Teammitgliedern verantwortlich und müssen auch nicht im Rahmen einer Schlichtung assistierend eingreifen.

## § 6 Arbeitsmittel

(1) Die für die Umsetzung der Challenges notwendige IT-Ausstattung (Hard- und Software) wird nicht durch den Veranstalter oder Co-Organisator gestellt. Die Teilnehmer müssen ihre eigene Hard- und Software verwenden.

(2) Es darf sowohl kommerzielle als auch frei verfügbare Software (wie Entwicklungssoftware) verwendet werden. Beim Einsatz kommerzieller Software sind die Teilnehmer verpflichtet, über die entsprechenden Lizenzen zu diesem Zweck zu verfügen. Frei verfügbare Software darf vom Teilnehmer nur insoweit eingesetzt werden, wie die Lizenzbestimmungen dies jeweils vorsehen. Co-Organisator und Veranstalter übernehmen ausdrücklich keine Haftung für Schutzrechtsverletzungen und Urheberrechtsverstöße des Teilnehmers gegenüber Dritten.

Der Teilnehmer stellt den Veranstalter, den Co-Organisator und die Partner der Veranstaltung im Falle der Inanspruchnahme des Veranstalters durch Dritte aufgrund von Schutzrechtsverletzungen und Urheberrechtsverstößen des Teilnehmers im Rahmen der Veranstaltung von allen Ansprüchen dieser Dritten frei, insofern die Verletzung auf das Verhalten eines Teilnehmers zurückgeführt werden kann.

(3) Der Veranstalter bietet den Teilnehmern und den Teams MS Teams als zentrale Dokumentations-, Arbeits- und Begegnungsfläche. MS Teams darf ausschließlich für Zwecke und im Rahmen der Veranstaltung und im Einklang mit den einschlägigen Gesetzen und sonstigen Vorschriften genutzt werden. Für etwaige Verstöße haftet ausschließlich der jeweilige Teilnehmer, sofern ein Verstoß auf sein Verhalten zurückzuführen ist.

(4) Sollte es Probleme mit MS Teams geben, dann wird es eine Support-Stelle geben, welche im Rahmen der Veranstaltung veröffentlicht wird.

## § 7 Datenbereitstellung und Pflicht zur Geheimhaltung

(1) Die Teilnehmer erhalten die für die Bearbeitung der Challenges notwendigen Datensätze von den Challenge Partnern in einem für angemessen erachteten Format (Mail, Microsoft Teams, etc.).

(2) Der Teilnehmer verpflichtet sich per Geheimhaltungserklärung vor Wettbewerbsbeginn die erhaltenen Daten ausschließlich im Rahmen der Veranstaltung zu bearbeiten, unbefugten dritten Personen ohne die ausdrückliche Zustimmung des Veranstalters und Co-Organisators keinen Zugang zu allen von dem Veranstalter oder Co-Organisator erhaltenen Informationen, Kenntnissen und Unterlagen zu gewähren, diese vor unbefugtem Zugriff Dritter zu schützen, diese nur im Zusammenhang mit der Veranstaltung zu verwenden und nach Veranstaltungsende wieder zu löschen. Die Erklärung zur Geheimhaltung durch die Teilnehmer ist zwingende Voraussetzung, um die Datensätze zu erhalten.

## § 8 Einreichung der erarbeiteten Lösungen / Ergebnisse / Beiträge

(1) Die Teams erarbeiten Lösungen im Zuge der einzelnen Challenges. Die relevanten Informationen zur jeweiligen Challenge, werden zugesendet und näher im Challenge Briefing am 18. Oktober 2021 übermittelt.

(2) Die erste Einreichung der Lösungen werden im Zuge der Semifinals durchgeführt. Die Semifinals finden am 29. Oktober 2021 statt und müssen um 18:00 Uhr bereitgestellt werden. Die Verkündung des Ergebnisses der Semifinals findet am 30. Oktober 2021 um 17:00 Uhr statt.

(3) Die Einreichung der Lösungen zur Preisverleihung erfolgt im Zuge der Finals am 13. November 2021 um 14:00 Uhr. Das Ergebnis der eingereichten Lösungen wird am 14. November 2021 bekanntgegeben. Der Gewinner einer jeweiligen Challenge tritt bei den Finals am 15. November 2021 gegeneinander an.

Die Jury u.a. besetzt aus den Challenge Partnern kürt im Laufe des 15. Novembers die Top 3 Platzierten und verkündet diese in der Closing Veranstaltung.

(4) Was soll eingereicht werden? Dies ist individuell auf die jeweilige Challenge ausgerichtet. Die Information wird im Challenge Briefing den Teilnehmern mitgeteilt. Auf jeden Fall müssen die Lösungen sowie ein aufgenommenes Pitch-Video für die Beurteilung hochgeladen werden.

(5) Beiträge werden disqualifiziert, wenn sie unangemessen oder beleidigend sind oder gegen geltendes Recht verstoßen. Die entsprechende Bewertung liegt im Ermessen des Veranstalters und/oder Co-Organisators.

## § 9 Anforderungen an das Projekt

(1) Die Teams sollen eine Lösung im Kontext der vom Veranstalter vorgegebenen Challenges entwickeln. Dabei sind die Programmierung von Softwarecode und die Entwicklung von Design, User Journeys, Vertriebs- und Marketing-Konzepten, Machbarkeitsstudien, Pitch-Video, usw. ein wesentlicher Bestandteil der Preisvergabe. Details sind bezogen auf jede Challenge festgelegt und wird den Teilnehmern spätestens beim Challenge Briefing bekanntgegeben.

(2) Es darf von den Teilnehmern Softwarecode verwendet werden, der bereits vor der Veranstaltung bestand („vorbestehende Werke“), soweit hieran keine Rechte Dritter bestehen und es sich nicht um Free oder Open Source Softwarecode handelt.

Sofern Free oder Open Source Softwarecode zum Einsatz kommen soll, muss hierzu im Vorfeld die schriftliche Zustimmung des Veranstalters eingeholt werden.

Der Softwarecode, der zur Integration des bereits bestehenden Codes in die bereitgestellten Plattformen notwendig ist, muss aber während der Veranstaltung neu geschrieben werden. Die Teams müssen kenntlich machen, welchen Umfang des Ergebnisses sie bereits vor und welche sie bei der Veranstaltung entwickelt haben.

## § 10 Preise und Bewertung

(1) Der Veranstalter prämiiert den bzw. die Gesamtsieger der Veranstaltung mit einem Geldwert. Der Gesamtsieger wird hierbei Challenge-übergreifend unter sämtlichen von den Teams erarbeiteten und eingereichten Ideen durch eine Jury ermittelt. Die Prämierung erfolgt in den Kategorien

- Beste Lösung Challenge Platz 1
- Beste Lösung Challenge Platz 2
- Beste Lösung Challenge Platz 3

(2) Die Preise werden wie folgt für die ersten drei Plätze festgelegt:

1. Platz: Jeder Teilnehmer des Teams erhält 750€ bzw. 3.750€ in Summe als Team

2. Platz: Jeder Teilnehmer des Teams erhält 500€ bzw. 2.500€ in Summe als Team

3. Platz: Jeder Teilnehmer des Teams erhält 300€ bzw. 1500€ in Summe als Team

(3) Die Teams und deren Teilnehmern reichen am Samstag 13. November 2022 bis spätestens 18:00 Uhr ihre jeweiligen ausgearbeiteten digitalen Lösungen (MVP, etc.) sowie ein Pitch Video von 10 Minuten.

(4) Die Jury besteht aus den gesamten Challenge Partner der sechs Challenges, die von den Veranstaltungs-Organisatoren Katja Christ und Christopher Huch beraten und geführt werden.

(5) Die genauen Bewertungskriterien und deren Gewichtung werden vom Veranstalter, Co-Organisator und der Jury vor Beginn Abgabe der Finals kommuniziert. Der Veranstalter behält sich vor, einzelne Aspekte der Bewertung anzupassen bzw. zu verschieben.

(6) Ein Anspruch des Teilnehmers auf Bewertung und Prämierung besteht in keinem Fall. Eine jederzeitige Verweigerung oder Beendigung der Bewertung und Prämierung ohne Angabe von Gründen behalten sich der Veranstalter und Co-Organisator ausdrücklich vor. In keinem Fall ist der Teilnehmer berechtigt, Bewertungskriterien zu ändern und/oder einen Rechtsanspruch auf Prämierung gegen den Veranstalter oder sonstige Dritte zu erheben. Die Entscheidung der Jury ist unanfechtbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

(7) Alle Teammitglieder, die einen Geldpreis gewonnen haben, müssen dem Veranstalter eine geeignete Bankverbindung für die Überweisung zur Verfügung stellen. Das entsprechende Formular wird den jeweiligen Teilnehmern zur Verfügung gestellt.

(8) Die Bezahlung von Steuern liegt allein in der Verantwortung der Gewinner.

## § 11 Nutzungsrechte

(1) Voraussetzung für die Teilnahme ist die Unterzeichnung des nachstehenden Vertrages durch den Teilnehmer.

(2) Der Teilnehmer stimmt der im nachstehenden Vertrag enthaltenen Nutzungsrechteinräumung bereits mit der Anmeldung zur Veranstaltung zu.

<b>Vertrag über die Einräumung von Nutzungsrechten</b>	
zwischen	
der Pfalzwerke AKTIENGESELLSCHAFT, Kurfürstenstraße 29, 67061 Ludwigshafen	(„ <b>Veranstalter</b> “)
und	
Vor-/Nachname, Anschrift	(„ <b>Teilnehmer</b> “)
<b>1 Nutzungsrechte</b>	
1.1	Der Teilnehmer nimmt teil an der „HACKERGY Battleweeks“, stattfindend in der Zeit vom 15.10.2021 bis 15.11.2021, („Veranstaltung“). Im Rahmen der Veranstaltung wird der Teilnehmer Mitglied eines Teams sein. Die Anzahl der Teams hängt von der Teilnehmeranzahl ab. Die Teams werden vom Veranstalter und dem Co-Organisator gebildet und bestehen aus bis zu 4 - 6 Teilnehmern.  Im Rahmen dieser Veranstaltung werden die Teams zu den jeweils gestellten Aufgaben und Anforderungen („ <b>Challenges</b> “) Lösungen entwickeln. An den zur Preisverleihung eingereichten Lösungen („ <b>Software</b> “) stimmt der Teilnehmer - als Mitglied seines Teams – der nachstehenden Nutzungsrechteinräumung durch sein Team zu Gunsten des Veranstalters zu.
1.2	Das Team räumt dem Veranstalter am Objektcode und am Quellcode der von ihm zur Preisverleihung eingereichten Software das weltweite ausschließliche Nutzungsrecht für alle bekannten und unbekanntem Nutzungsarten ein.

- 1.3 Für den Fall, dass die Software vorbestehende Werke (Softwarecode, der bereits vor der Veranstaltung programmiert und als solcher gekennzeichnet wurde, vgl. § 9 der Teilnahmebedingungen) enthält, räumt das Team dem Veranstalter am Objektcode und am Quellcode dieser vorbestehenden Werke das weltweite einfache Nutzungsrecht für alle bekannten und unbekanntem Nutzungsarten ein.
- 1.4 Die Nutzungsrechte umfassen jeweils das Recht, den Objektcode und den Quellcode der Software jeweils ganz und teilweise
- analog und digital sowie vorübergehend und dauerhaft zu vervielfältigen mit jedem Mittel und in jeder Form; z.B. auf jeder Art von Medium / mobilen und nicht mobilen Datenträgern einschl. Laptops, Mobiltelefone, Tablets;
  - analog und digital zu verbreiten; z.B. auf jeder Art von Medium / mobilen und nicht mobilen Datenträgern einschl. Laptops, Mobiltelefone, Tablets sowie in Intranets, auf eigenen Homepages und solchen Dritter einschl. sozialer Medien wie Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube, Instagram, Xing, WhatsApp;
  - analog und digital zu vermieten; auf bzw. für jede Art von Medium / mobilen und nicht mobilen Datenträgern einschl. Laptops, Mobiltelefone, Tablets und via Bereitstellung zur Nutzung via Remoteaccess über Intranets oder das Internet von eigenen Homepages und solchen Dritter einschl. sozialer Medien wie Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube, Instagram, Xing, WhatsApp;
  - drahtgebunden und drahtlos öffentlich wiederzugeben und öffentlich zugänglich zu machen; z.B. in Intranets, im Internet, auf eigenen Homepages und solchen Dritter, einschl. sozialer Medien wie Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube, Instagram, Xing, WhatsApp
  - umzuarbeiten und Umarbeitungen wie vorstehend beschrieben zu nutzen.
- 1.5 Der Veranstalter ist berechtigt, den Titel der Software zu ändern.
- 1.6 Der Veranstalter ist berechtigt, weitere Nutzungsrechte einzuräumen.
- 1.7 Die Vergütung ist mit der Teilnahme an der Veranstaltung abgegolten.
- 1.8 Von vorstehender Nutzungsrechtsregelung ausgenommen sind freie Software und Open Source Softwarecode. Deren Einsatz darf nur nach vorheriger Zustimmung des Veranstalters erfolgen. Die Zustimmung bedarf der Textform.

## 2 Sonstiges

- 2.1 Änderungen des Vertrages bedürfen der Schriftform; dies gilt auch für Änderungen der Vereinbarung über die Schriftform.
- 2.2 Die Marken und die Firmierungen des Veranstalters darf nur insoweit genutzt werden, wie der Veranstalter hierfür jeweils die vorherige schriftliche Zustimmung erteilt hat.
- 2.3 Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus und im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist Frankenthal (Rheinland-Pfalz). Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland; UN-Kaufrecht (CISG) wird ausgeschlossen.
- 2.4 Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages unwirksam oder nichtig sein oder werden, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. An Stelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung ist eine Bestimmung zu vereinbaren, die der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung wirtschaftlich und rechtliche am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei Vertragslücken.

**Pfalzwerke AKTIENGESELLSCHAFT**

**Teilnehmer**

\_\_\_\_\_  
 Unterschrift  
 Vor-/Nachname:  
 Position:  
 Datum:

\_\_\_\_\_  
 Unterschrift  
 Vor-/Nachname:  
 Datum:

## § 12 Allgemeine Regeln

(1) Durch Registrierung bzw. Anmeldung zu der Veranstaltung stimmt der Teilnehmer den hier genannten Regeln und den Entscheidungen des Veranstalters und Co-Organisators zu.

(2) Der Veranstalter und der Co-Organisator behalten sich jederzeit das Recht vor, Teilnehmer oder Teams zu disqualifizieren, die gegen die Teilnahmebedingungen verstoßen, betrügen, den Ablauf der Veranstaltung stören oder sich unangemessen verhalten.

(3) Der Teilnehmer hat im Rahmen der Veranstaltung alle einschlägigen Gesetze und sonstigen Vorschriften insbesondere auch diese Teilnahmebedingungen einzuhalten. Der Teilnehmer darf auf der Veranstaltung selbst oder im Zusammenhang mit dieser insbesondere keine Inhalte erstellen, die gesetzeswidrig oder in sonstiger Weise anstößig sind.

(4) Sollte die Durchführbarkeit der Veranstaltung nach Ermessen des Veranstalters oder Co-Organisators gefährdet sein, so ist es dem Veranstalter jederzeit vorbehalten,

- die Veranstaltung zu unterbrechen und nach bestimmter Zeit wiederaufzunehmen
- die Veranstaltung zu beenden, ohne Preise zu verteilen
- andere angemessene Maßnahmen zu ergreifen.

(5) Durch die Anmeldung oder die Teilnahme an der Veranstaltung erklärt der Teilnehmer sich bereit, den Veranstalter, den Co-Organisator, deren Mitarbeiter und Erfüllungsgehilfen schadlos zu halten, für den Fall, dass er sich während der Veranstaltung haftbar macht, insbesondere durch

- unautorisiertes Eingreifen in den Ablauf der Veranstaltung
- das Verletzen von Schutzrechten Dritter wie Markenrechten oder anderen vergleichbaren Rechten
- schuldhaftes Beginnen von Streitigkeiten zwischen Teammitgliedern
- Schadensersatzansprüche durch die Verletzung von Personen oder Beschädigung von Sachen.

## § 13 Datenschutz, Privatsphäre und Öffentlichkeit

(1) Alle von den Teilnehmern freiwillig gemachten Angaben zu personenbezogenen Daten werden nach den geltenden Datenschutzgesetzen behandelt. Die gesammelten persönlichen Daten werden vom Co-Organisator und Veranstalter entsprechend den gesetzlichen Regelungen ausschließlich dazu verwendet, die Veranstaltung durchzuführen, insbesondere den Teilnehmern notwendige Informationen zur Veranstaltung zu übermitteln. Die persönlichen Daten der abgelehnten Teilnehmer werden unmittelbar nach Entscheidung über die Teilnahme vollständig und unwiderruflich gelöscht. Alle Angaben und Informationen zum Schutz der persönlichen Daten befinden sich in der Datenschutzerklärung auf <https://www.hack-days.de/privacy> oder/und <https://www.pfalzwerke.de/datenschutz>.

## § 14 Haftung

(1) Co-Organisator, Veranstalter, ihre gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen haften den Teilnehmern gegenüber nur für grobe Fahrlässigkeit und Vorsatz, gleich aus welchem Rechtsgrund.

(2) Für den Fall einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit gilt diese Haftungsbeschränkung nicht.

(3) Ferner gilt diese Haftungsbeschränkung nicht, soweit eine Haftung des Veranstalters und des Co-Organisators nach zwingenden Gesetzen, insbesondere dem Produkthaftungsgesetz und den Produktsicherheitsgesetzen, begründet ist,.

(4) Bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, d.h. Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Vertragsdurchführung erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Teilnehmer vertraut und auch vertrauen darf, haften der Veranstalter und der Co-Organisator auch für Fahrlässigkeit, jedoch nur bis zur Höhe des vertragstypischen vorhersehbaren Schadens.

(5) Eine Beweislastumkehr ist mit den vorstehenden Regelungen nicht verbunden.

## § 15 Rechtswahl, Unwirksamkeit von Bestimmungen

(1) Diese Teilnahmebedingungen und das daraus entstehende Rechtsverhältnis unterstehen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland, unter Ausschluss des Kollisionsrechts und des UN-Kaufrechts.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Geltung der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt.

