

Offizielle Regeln für den Tableau Analytics Platform Hackathon (der „Hackathon“)

FÜR TEILNAHME ODER GEWINN SIND KEIN KAUF UND KEINE ZAHLUNGEN NOTWENDIG. IHRE GEWINNCHANCEN ERHÖHEN SICH NICHT DURCH KÄUFE ODER ZAHLUNGEN.

MIT EINREICHUNG EINES BEITRAGES STIMMT DER TEILNEHMER DIESEN OFFIZIELLEN REGELN ZU UND ES KOMMT EIN VERTRAG ZWISCHEN DEM TEILNEHMER (UND JEDEM EINZELNEN MITGLIED DES TEILNEHMERS) UND DEM SPONSOR DES HACKATHONS ZUSTANDE.

1. Termine und Zeitmessung (die Uhr des Sponsors ist die offizielle Zeitmesseinrichtung für den Hackathon).

Hackathon-Einreichungszeitraum: Mittwoch, 12. November 2025 (11:00 Uhr Pazifik-Zeit) – Montag, 12. Januar 2026 (12:00 Uhr Pazifik-Zeit) („Einreichungszeitraum“).

Beurteilungszeitraum für den Hackathon: Dienstag, 20. Januar 2026 (13:00 Uhr Pazifik-Zeit) - Dienstag, 3. Februar 2026 (13:00 Uhr Pazifik-Zeit) („Beurteilungszeitraum“).

Öffentlicher Abstimmungszeitraum: Dienstag, 20. Januar 2026 (13:00 Uhr Pazifik-Zeit) - Dienstag, 3. Februar 2026 (13:00 Uhr Pazifik-Zeit) („Öffentlicher Abstimmungszeitraum“).

Bekanntgabe der Gewinner: Am oder um Montag, 9. Februar 2026 (14:00 Uhr Pazifik-Zeit).

2. Sponsor

Sponsor und Administrator: Sponsor des Hackathon ist Salesforce, Inc., Salesforce Tower 415 Mission Street, 3rd Floor, San Francisco, CA 94105, USA Administrator: Devpost, Inc. („Devpost“), 222 Broadway, Floor 19, New York, NY 10038, USA. In diesen offiziellen Regeln beziehen sich die Begriffe „wir“, „uns“ oder „unser“ auf Hackathon-Einrichtungen; und der Begriff „Sie“ bezieht sich auf Sie, den Teilnehmer, sowohl als Einzelperson als auch als Teil Ihres Teams.

3. Teilnahmeberechtigung

A. Der Hackathon ist offen für die folgenden Teilnehmer (zusammenfassend „Teilnehmer“):

- Personen, die (i) 18 Jahre oder älter sind (20+ in Japan) oder die zum Zeitpunkt der Einreise in ihrem Wohnsitzland die Volljährigkeit erreicht haben und (ii) ihren rechtmäßigen Wohnsitz in den folgenden Ländern haben: Argentinien, Australien, Belgien, Kanada (außer Quebec), Frankreich, Deutschland, Indien, Irland, Japan, Luxemburg, Niederlande, Neuseeland, Südafrika, Spanien, Vereinigtes Königreich, Vereinigte Staaten von Amerika (inkl. District of Columbia („**Teilnahmeberechtigtes Gebiet**“ und zusammen „**Teilnahmeberechtigte Personen**“)).
- Teams aus bis zu fünf (5) teilnahmeberechtigten Einzelpersonen („**teilnahmeberechtigten Teams**“) und
- Teilnahmeberechtigte Teams sind Mitarbeiter von Organisationen (beispielsweise Kapitalgesellschaften, gemeinnützigen Gesellschaften und anderen nicht gewinnorientierten Einrichtungen, Gesellschaften mit beschränkter Haftung, Personengesellschaften und anderen juristischen Personen), die zum Zeitpunkt der Anmeldung im Teilnahmegebiet bestehen und organisiert oder eingetragen sind.

Eine teilnahmeberechtigte Person kann mehr als einem teilnahmeberechtigten Team beitreten, und eine teilnahmeberechtigte Person, die Teil eines teilnahmeberechtigten Teams ist, kann auch als Einzelperson am Hackathon teilnehmen. Jede qualifizierte Person und jedes qualifizierte Team müssen einen eigenen qualifizierten Beitrag einreichen. Zur Klarstellung: ein qualifizierter Beitrag darf nur einmal zur Prüfung eingereicht werden. Nimmt ein qualifiziertes Team am Hackathon teil, muss eine Person (der „Vertreter“) vom Team ernannt und bevollmächtigt werden; diese Person vertritt das Team und reicht einen Beitrag im Namen des Teams ein. Wenn Sie einen Beitrag im Namen eines qualifizierten Teams einreichen, erklären und garantieren Sie, dass Sie der Vertreter Ihres qualifizierten Teams und befugt sind, in dessen Namen zu handeln, und dass Sie entscheiden, wer den Preis/die Preise erhält.

B. Der Hackathon STEHT folgenden Personen NICHT OFFEN:

- Personen, die Angestellte, Auftragnehmer, Berater, leitende Angestellte, Direktoren und Vertreter des Sponsors, seiner Muttergesellschaft, Abteilungen, Tochtergesellschaften, Vertreter, Werbepartner, Werbe-/Promotionagenturen und Preislieferanten („Hackathon-Einrichtungen“) sind oder zu irgendeinem Zeitpunkt seit zwei (2) Jahren vor dem Startdatum des Hackathons waren),
- Personen, die unmittelbare Familienangehörige (Ehepartner, Eltern, Geschwister und Kinder) oder Haushaltsmitglieder der oben beschriebenen derzeitigen oder ehemaligen Mitarbeiter sind;
- Personen, die derzeit Mitarbeiter eines Unternehmens sind, in das der Sponsor investiert hat und an dem er eine Beteiligung hält;
- Personen, die derzeit bei einem unabhängigen Sponsor des Hackathons beschäftigt sind.
- Preisrichter (wie unten definiert) oder Unternehmen oder Personen, die einen Preisrichter beschäftigen
- Jede andere Person oder Organisation, deren Teilnahme am Hackathon nach dem alleinigen Ermessen des Sponsors tatsächlich oder anscheinend einen Interessenkonflikt darstellen würde
- **Arbeitnehmer oder Beamte einer [staatlichen Einrichtung](#) sind nicht teilnahme- oder gewinnberechtigt.**

Bei Nichterfüllung der Teilnahmevoraussetzungen werden Einsendungen ungültig und alle Preise verfallen. Unternehmen und Personen außerhalb des Teilnahmegebiets sind nicht teilnahme- oder gewinnberechtigt. Der Sponsor behält sich das Recht vor, jeden Teilnehmer zu disqualifizieren, der nach Meinung des Sponsors möglicherweise dem Image des Sponsors schaden könnte. DIESE BESTIMMUNG IST NICHTIG AUßERHALB DES TEILNAHMEGEBIETS UND IN LÄNDERN, IN DENEN EIN ENTSPRECHENDES VERBOT ODER ENTSPRECHENDE GESETZLICHE BESCHRÄNKUNGEN BESTEHEN. Der Wettbewerb unterliegt den geltenden Gesetzen.

4. Teilnahmeablauf:

Teilnehmer können sich anmelden, indem sie tableau2025.devpost.com („Hackathon-Website“) besuchen und folgende Schritte ausführen:

- I. Registrieren Sie sich für den Hackathon auf der Hackathon-Website, indem Sie auf die Schaltfläche „An Hackathon teilnehmen“ klicken. Um die Registrierung abzuschließen, melden Sie sich für die Erstellung eines kostenlosen Devpost-Kontos an oder loggen Sie sich mit einem bestehenden Devpost-Konto ein. Dadurch können Sie wichtige Updates erhalten und Ihren Beitrag erstellen.
- II. Die Teilnehmer erhalten über bereitgestellte Umgebungen Zugang zu den erforderlichen Umgebungen (Orgs) und Tools und schließen ein Projekt ab, das weiter unten unter „Projektanforderungen“ beschrieben wird. Die Nutzung der Entwicklertools unterliegt der diesbezüglichen Lizenzvereinbarung. Mit der Teilnahme am Hackathon erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, dass der Sponsor die persönlichen Daten des Teilnehmers zur Durchführung und Bekanntmachung des Hackathons erfasst und speichert.
 - A. **Tableau Next:** Fordern Sie Zugriff auf Ihre Salesforce-Organisation an, indem Sie dieses Formular ausfüllen: <https://forms.gle/NA2cp7ZShGP6HUVy8>
 - B. **Tableau Cloud:** Zugang zu den erforderlichen Tools erhalten Sie unter: <https://tableau.com/developer>.
- III. Erstellen Sie ein Video, das die Merkmale und Funktionen Ihres Projekts in einer umfassenden Demonstration erläutert.
- IV. Füllen Sie während des Einreichungszeitraums alle erforderlichen Felder auf der Seite „Enter a Submission“ der Hackathon-Website aus (jeweils ein „Beitrag“) und beachten Sie die nachstehenden Anforderungen.

Projektanforderungen:

- I. **Was zu erstellen ist:** Die Teilnehmer müssen eine neue Lösung entwickeln, die Tableau Next und/oder Tableau Cloud zur Lösung eines Geschäftsproblems einsetzt.
- II. **Funktionalität:** Das Projekt muss erfolgreich installiert werden und beständig auf der Plattform ausgeführt werden können, für die es vorgesehen ist, und wie im Video dargestellt bzw. in der Textbeschreibung geschildert funktionieren.
- III. **Plattformen:**
 - A. Ein eingereichtes Projekt, das Tableau Next verwendet, muss für die Salesforce-Plattform bestimmt sein und auf dieser laufen.
 - B. Bei einem eingereichten Projekt, das Tableau Cloud verwendet, müssen die Teilnehmer eine Lösung unter Verwendung der Tableau Developer Platform entwickeln und dürfen nur Tableau-Tools und APIs unterstützen, um die Leistungsfähigkeit von Tableau zu erweitern, zu stärken oder zu integrieren
- IV. **Nur neue Apps:** Die Projekte müssen vom Teilnehmer nach Beginn des Hackathon-Einreichungszeitraums neu erstellt werden.

- V. **Integrationen von Drittanbietern:** Integriert ein Projekt SDK, APIs bzw. Daten Dritter, muss der Teilnehmer berechtigt sein, diese zu verwenden.
- VI. **Testen:** Die Teilnehmer müssen das Projekt dem Sponsor und den Juroren bis zum Ende des Bewertungszeitraums kostenlos und uneingeschränkt für Tests, Bewertung und Nutzung zur Verfügung stellen.

Wenn das Projekt Software enthält, die auf firmeneigener Hardware oder Hardware von Drittanbietern läuft, die der Öffentlichkeit nicht allgemein zugänglich ist, beispielsweise Software für andere Geräte oder tragbare Technologien (nicht für Smartphones, Tablets oder Desktop-Computer), behält sich der Sponsor das Recht vor, nach eigenem Ermessen von den Teilnehmern zu verlangen, dass sie auf Anfrage physischen Zugang zur Projekthardware gewähren.

Beitragsanforderungen:

Hackathon-Beiträge müssen die folgenden Anforderungen erfüllen:

- I. Sie müssen ein Projekt enthalten, das mit den erforderlichen Umgebungen (Orgs) und Tools mit den bereitgestellten Umgebungen erstellt wurde und die oben genannten Projektanforderungen erfüllt. Verwenden Sie für Tableau Next keine anderen Organisationen als die für den Hackathon bereitgestellte Organisation.
- II. Fügen Sie eine Textbeschreibung ein, die die Merkmale und Funktionen Ihres Projekts erläutert.
- III. Sie müssen ein Demovideo des Projekts umfassen. Der Videoteil des Beitrags:
 - A. Sollte weniger als fünf (5) Minuten lang sein (Hinweis: Die Juroren müssen nicht länger als 5 Minuten zusehen)
 - B. sollte Videomaterial enthalten, das zeigt, wie das Projekt auf dem Gerät funktioniert, für das es entwickelt wurde
 - C. muss auf YouTube, Vimeo, Facebook Video oder Youku hochgeladen und öffentlich angezeigt werden können; ein Link zum Video muss auf dem Einreichungsformular auf der Hackathon-Website enthalten sein, und
 - D. darf keine Marken, urheberrechtlich geschützte Musik oder sonstiges Material Dritter enthalten, es sei denn, der Teilnehmer hat die Erlaubnis zur Verwendung solcher Materialien
- IV. Der Zugang zum Arbeitsprojekt des Teilnehmers für die Bewertung und den Test muss durch die Bereitstellung der Admin-Zugangsdaten für die bereitgestellte Org erfolgen. Geben Sie keine Zugangsdaten für andere Orgs weiter, sondern nur die Zugangsdaten für die Hackathon-Org.
- V. Wenn Sie Tableau Next verwenden, geben Sie die Organisations-ID für die bereitgestellte Organisation an. Geben Sie keine Org-ID für andere Orgs weiter, sondern nur die Org-ID für den Hackathon.
- VI. Fügen Sie eine kurze Beschreibung des Projekts in 1-2 Sätzen bei.

- VII. Das Projekt muss ein Originalwerk und alleiniges Eigentum der Teilnehmer sein und darf keine Rechte am geistigen Eigentum einer anderen Person oder Organisation verletzen.
- VIII. Mehrere Einreichungen: Ein Teilnehmer kann mehr als eine Einsendung einreichen, jedoch muss jede Einsendung einzigartig sein und sich wesentlich von den anderen Einsendungen des Teilnehmers unterscheiden. Die Entscheidung darüber fällen Sponsor und Devpost nach eigenem Ermessen.
- IX. Optional: Geben Sie eine URL zu einem öffentlichen Code-Repository auf GitHub oder einer anderen Code-Repository-Plattform an.
- X. **Fügen Sie eine Liste der verwendeten APIs und Entwicklertools sowie mögliche weitere Verbesserungen für Ihr Projekt hinzu, wenn mehr Zeit zur Verfügung gestanden hätte.**

Sprachanforderungen:

Alle Beitragsunterlagen müssen in englischer Sprache verfasst sein. Falls nicht, muss der Teilnehmer eine englische Übersetzung des Demovideos, der Textbeschreibung und Testanweisungen sowie anderer eingereichter Materialien bereitstellen.

Teamvertretung:

Nimmt ein Team oder eine Organisation am Hackathon teil, muss das Team eine Einzelperson (den „Vertreter“) ernennen und bevollmächtigen, das Team zu vertreten, in seinem Namen zu handeln und ein Projekt einzureichen. Der Vertreter muss die oben genannten Qualifizierungsvoraussetzungen erfüllen. Indem Sie im Namen eines Teams oder einer Organisation eine Einsendung auf der Hackathon-Website einreichen, erklären und garantieren Sie, dass Sie als befugter Vertreter im Namen Ihres Teams oder Ihrer Organisation handeln und alle Entscheidungen zur Verteilung der Preise treffen können.

Geistiges Eigentum: Ihr Beitrag muss: (a) Ihr eigenes Arbeitsergebnis (oder das Ihres Teams oder Ihrer Organisation) sein; (b) alleiniges Eigentum von Ihnen, Ihrem Team oder Ihrer Organisation sein, ohne dass eine andere natürliche oder juristische Person irgendwelche Rechte oder Anteile daran hat; und (c) die Rechte an geistigem Eigentum oder andere Rechte respektieren, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Patente, Verträge und/oder Datenschutzrechte, und darf keine Rechte anderer natürlicher oder juristischer Personen verletzen. Ein Teilnehmer darf einen Dritten zur technischen Unterstützung beauftragen, den Beitrag zu erstellen, vorausgesetzt die Komponenten des Beitrags sind das Arbeitsprodukt ausschließlich des Teilnehmers und das Ergebnis seiner Ideen und Kreativität und der Teilnehmer ist Eigentümer aller diesbezüglichen Rechte. Ein Teilnehmer ist berechtigt, einen Beitrag einzureichen, der die Nutzung von Open-Source-Software oder Hardware umfasst, vorausgesetzt, der Teilnehmer hält sich an alle geltenden Open-Source-Lizenzen und erstellt als Teil des Beitrags Software, die auf den Merkmalen und Funktionen im zugrunde liegenden Open-Source-Produkt basiert und diese erweitert. Durch die Teilnahme am Hackathon gewährleisten und sichern Sie zu, dass Ihr Beitrag diese Anforderungen erfüllt.

Finanzielle oder bevorzugte Förderung: Ein Projekt darf nicht mit finanzieller oder bevorzugter Unterstützung des Sponsors entwickelt worden oder aus einem solchen Projekt hervorgegangen sein. Solche Projekte sind unter anderem Projekte, die vor dem Ende des Einreichungszeitraums des Hackathons eine Finanzierung oder Investition für ihre Entwicklung erhalten haben, als

Auftragsleistung entwickelt wurden oder eine kommerzielle Lizenz vom Sponsor erhalten haben. Der Sponsor hat das Recht, ein Projekt nach eigenem Ermessen zu disqualifizieren, wenn durch die Vergabe eines Preises an das Projekt ein Interessenkonflikt entstehen oder der Anschein eines Interessenkonflikts erweckt werden könnte.

Zusicherungen und Garantien: Die Teilnehmer sichern in Bezug auf die eingereichten Beiträge Folgendes zu und gewährleisten Folgendes:

- Der Beitrag darf keine vertraulichen, proprietären oder sonstigen sensiblen Informationen enthalten, insbesondere keine personenbezogenen Daten und kein geistiges Eigentum Dritter.
- Der Beitrag darf keine schädlichen oder rechtswidrigen Aktivitäten oder Inhalte enthalten oder beschreiben oder auf sonstige Weise gegen Gesetze, Regeln oder Vorschriften auf bundes-, bundesstaatlicher oder lokaler Ebene verstoßen.
- Er darf den Sponsor oder seine Dienstleistungen nicht in einem negativen Licht darstellen.
- Er darf keine Inhalte enthalten, die nach dem alleinigen Ermessen des Sponsors oder Administrators unangemessen oder sittenwidrig sind.
- Er darf keine Malware, Spyware, Viren oder ähnliche schädliche Codes oder Inhalte enthalten.
- Der Sponsor hat jederzeit und nach eigenem Ermessen die Möglichkeit, eine Einsendung zu disqualifizieren, wenn sie die in diesen offiziellen Regeln festgelegten Anforderungen nicht ausreichend erfüllt.
- Er darf keinen Quellcode, Beispielcode, Bibliotheken, SDKs und APIs enthalten, die nicht öffentlich zugänglich sind oder nicht für die öffentliche Nutzung bei der Entwicklung von Anwendungen zur Verfügung stehen.

5. Beitragsänderungen.

- Entwürfe von Einreichungen:** Vor Ende des Einreichungszeitraums können Sie Entwürfe Ihres Beitrags in Ihrem Portfolio bei Devpost speichern, bevor Sie die Beitragsmaterialien zur Bewertung beim Hackathon einreichen. Nach Ende des Einreichungszeitraums dürfen Sie keine Änderungen mehr an Ihrem Beitrag vornehmen, können das Projekt aber in Ihrem Devpost-Portfolio weiter aktualisieren.
- Änderungen:** Nach Ablauf des Einreichungszeitraums. Der Sponsor kann Ihnen gestatten, einen Teil Ihres Beitrags nach dem Einreichungszeitraum zu ändern, um Material hinzuzufügen, zu entfernen oder zu ersetzen, das möglicherweise eine Marke oder ein Recht eines Dritten verletzt, persönlich identifizierbare Informationen offenlegt oder anderweitig unangemessen ist. Der geänderte Beitrag muss inhaltlich mit dem ursprünglichen Beitrag übereinstimmen, wobei nur die vom Sponsor genehmigten Änderungen vorgenommen werden dürfen.

6. Jurymitglieder und -kriterien.

Die qualifizierten Einsendungen werden von einer vom Sponsor ausgewählten Jury (die „Jury“) bewertet. Die Juroren können Angestellte des Sponsors (wobei mindestens ein Juror kein Angestellter des Sponsors sein darf) oder unabhängige Dritte sein, die auf der Hackathon-Website einzeln aufgeführt sein können, aber nicht müssen, und können vor oder während des Beurteilungszeitraums wechseln. Die

Beurteilung kann in einer oder mehreren Runden mit einer oder mehreren Jurys stattfinden. Die Entscheidung darüber liegt im alleinigen Ermessen des Sponsors.

Phase 1) In der ersten Stufe wird durch die Bewertung „Bestanden“ / „Durchgefallen“ festgestellt, ob die Ideen ein Mindestmaß an Realisierbarkeit aufweisen, d. h. ob das Projekt in angemessener Weise die Einreichungsanforderungen des Hackathons erfüllt.

Phase 2) Alle Einsendungen, die die Phase 1 bestanden haben, werden in Phase 2 für jede Preiskategorie anhand der folgenden gleich gewichteten Kriterien (den „Bewertungskriterien“) bewertet:

Die Beiträge werden nach den folgenden, gleich gewichteten Kriterien und nach dem alleinigen und absoluten Ermessen der Juroren bewertet:

Kategorie	Gewicht	Beschreibung und Bewertungsdetails
I. Innovation und Kreativität (Ideenqualität)	40%	Dies bewertet die Einzigartigkeit, Kreativität und Einfallsreichtum des Kernkonzepts der Lösung sowie deren Einsatz von Tableau.
		Kreativität und Originalität: Wie kreativ, einzigartig und einfallsreich ist das Projekt? Ist die Lösung neuartig oder stellt sie einen deutlich verbesserten Ansatz für ein bestehendes Problem dar? (Gibt es dieses Konzept bereits? Wenn ja, inwieweit verbessert das Projekt dieses?)
		Verwendung von Tableau Cloud vs. Tableau Next: Nutzt das Projekt die Unterscheidungsmerkmale der ausgewählten Plattform(en) auf innovative Weise? (Wenn Sie beispielsweise Tableau Next verwenden, nutzt es dann semantische Modelle, Agentforce oder seine tiefe Salesforce-Integration? Wenn Sie Tableau Cloud verwenden, werden dadurch die Grenzen von Erweiterungen, APIs oder fortschrittlichen visuellen Techniken erweitert?)
II. Technische Ausführung und Funktionalität	30%	Dies bewertet die Stabilität, Vollständigkeit und technische Qualität der Tableau-Lösung.
		Anwendungsfunktionalität: Ist die Tableau-Lösung voll funktionsfähig und stabil? Wird der beabsichtigte Analyse-Workflow reibungslos und fehlerfrei ausgeführt?

		Komplexität und Können: Wie anspruchsvoll war die technische Umsetzung? Zeigt die Lösung ein hohes Maß an Kompetenz in den Bereichen Datenaufbereitung (Prep), Datenmodellierung oder API/SDK-Nutzung (z. B. Einbettung, Extensions API, Hyper API oder VizQL Data Service)?
III. Mögliche Auswirkungen	20%	Dies misst den Wert, den die Tableau-Lösung in einem realen Kontext bietet.
		Problemlösung: Löst die Lösung ein echtes, reales Problem?
		Messbarer Wert: Was ist die potenzielle Auswirkung? Wie effektiv liefert das Projekt messbaren Mehrwert (z. B. schnellere Entscheidungsfindung, Effizienzsteigerung, Kosteneinsparungen oder neue umsetzbare Erkenntnisse)?
IV. Benutzererfahrung und Präsentationsqualität	10%	Dies bewertet das Design der Tableau-Visualisierung/des Dashboards und die Qualität der eingereichten Materialien.
		Qualität des Designs (UX/UI): Sind die Benutzererfahrung und das Design der Tableau-Lösung intuitiv und gut durchdacht? (Konzentriert sich auf Lesbarkeit, Navigierbarkeit und visuelle Best Practices.)
		Videoeinreichung: Wurde ein klares, überzeugendes Demonstrationsvideo (z. B. 3–5 Minuten) bereitgestellt, das das Projekt, seine Kernfunktionalität und die innovative Verwendung von Tableau vollständig präsentiert?

Die von den Juroren vergebenen Punkte bestimmen die potenziellen Gewinner für jede Preiskategorie, mit Ausnahme des Gewinners der Publikumswahl, der wie unten beschrieben ermittelt wird. Teilnehmer, die für einen Preis in Frage kommen und deren Beiträge nach den geltenden Bewertungskriterien die höchste Gesamtpunktzahl der jeweiligen Preiskategorie erhalten, werden potenzielle Gewinner in dieser Preiskategorie.

Vorgehensweise bei Bewertungsgleichheit. Bei Punktegleichstand von zwei oder mehr Beiträgen wird in jeder unten aufgeführten Preiskategorie der Beitrag mit der höchsten Punktzahl für das erste oben aufgeführte Kriterium als Beitrag mit der höheren Punktzahl gewertet. Bei Gleichstand wird dieses Verfahren bei Bedarf wiederholt, indem die Punktzahlen der gleichrangigen Einreichungen für das nächste anwendbare Kriterium verglichen werden. Wenn zwei oder mehr Einsendungen bei allen anwendbaren Kriterien gleich bewertet wurden, stimmt die Jury über die gleichwertigen Einsendungen ab.

Öffentliche Abstimmung

Während des öffentlichen Abstimmungszeitraums werden die zugelassenen Beiträge auf der Hackathon-Website veröffentlicht, damit die Community-Mitglieder ihre Stimme abgeben können. Die Abstimmungsergebnisse werden nicht öffentlich angezeigt. Die Gewinner des Publikumspreises werden auf der Grundlage der höchsten Anzahl verifizierter Stimmen ausgewählt, die während des öffentlichen Abstimmungszeitraums eingehen. Die verifizierte Stimmenzahl wird von Devpost ermittelt. Die Teilnahme an und die Nutzung von öffentlichen Abstimmungen unterliegt den Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Devpost, die unter <https://info.devpost.com/legal/terms-of-service> abrufbar sind und die Folgendes beinhalten:

"Sie dürfen keine manuellen oder automatisierten Abstimmungsprozesse oder -methoden oder mehrere E-Mail-Adressen verwenden, um die Begrenzung auf eine Stimme pro Person und Einreichung zu umgehen. Wenn Sie dies tun, werden alle Ihre Stimmen disqualifiziert. Der Administrator kann einen Teilnehmer auch disqualifizieren, wenn der Teilnehmer mehrere oder unregelmäßige Stimmen von demselben oder denselben Nutzern erhält, wenn er Stimmen in einer Weise erhält, die auf eine manuelle, automatisierte oder sonstige Wahlmanipulation hindeutet, oder wenn er versucht, Wähler zu entschädigen."

7. Geistige Eigentumsrechte.

Alle Beiträge bleiben das geistige Eigentum der Personen oder Organisationen, die sie entwickelt haben. Durch Übermittlung eines Wettbewerbsbeitrags erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, dass der Sponsor ein unwiderrufliches, gebührenfreies, weltweites Recht und eine Lizenz erhält, um: (a) die Einsendung und ihren gesamten Inhalt in Verbindung mit dem Hackathon zu verwenden, zu überprüfen, zu bewerten, zu testen und anderweitig zu analysieren; und (b) die Einsendung und ihren gesamten Inhalt zu Werbezwecken (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Werbung, Pressemitteilungen, Präsentationen und Messen) in allen bekannten oder später entwickelten Medien zu verwenden. Außerdem erklären Sie sich damit einverstanden, alle erforderlichen Dokumente zu unterzeichnen, die der Sponsor und seine Beauftragten möglicherweise benötigen, um die von Ihnen gewährten Rechte in Anspruch zu nehmen. Sie erkennen an, dass wir, andere Teilnehmer oder Dritte möglicherweise Materialien entwickelt oder in Auftrag gegeben haben, die Ihrem Beitrag ähneln oder damit identisch sind, oder in Zukunft etwas Ähnliches entwickeln könnten, und Sie verzichten auf jegliche Ansprüche, die sich aus etwaigen Ähnlichkeiten mit Ihrem Beitrag ergeben könnten.

Den Teilnehmern ist bekannt, dass wir weder eine Kontrolle über die Informationen haben, die Sie im Laufe der Teilnahme am Hackathon uns oder unseren Vertretern gegenüber offenlegen, noch darüber, woran wir oder unsere Vertreter uns/sich bezüglich Ihrer Einsendung erinnern werden. Den Teilnehmern ist auch bewusst, dass der Sponsor die Arbeitsaufgaben von Vertretern, die Zugang zu Ihrem Beitrag hatten, nicht einschränken wird. Durch die Teilnahme am Wettbewerb erklären Sie sich damit einverstanden, dass wir Informationen, an die sich unsere Vertreter ohne Hilfsmittel erinnern, bei der Entwicklung oder Bereitstellung unserer Produkte oder Dienstleistungen ohne Haftung Ihnen gegenüber und ohne Vergütung an Sie nutzen dürfen. Den Teilnehmern ist bekannt, dass sie von uns für die Verwendung ihrer Wettbewerbsbeiträge im Zusammenhang mit diesem Hackathon keine Vergütung oder Gutschrift erhalten. Wir haften nicht für die unbefugte Nutzung des eingesendeten Beitrags durch Personen, die auf den Beitrag zugreifen oder ihn ansehen.

Bitte beachten Sie, dass die Teilnehmer und/oder deren Beitrag nach dem Hackathon in Werbeanzeigen mit Bezug auf den Hackathon öffentlich verwendet werden dürfen. Diese Werbung kann online verbreitet und auf unserer Website, in sozialen Medien oder auf Websites Dritter veröffentlicht werden.

Der Sponsor behält sich zwar obenstehende Rechte vor, jedoch sind wir nicht verpflichtet, die Einsendung für beliebige Zwecke zu verwenden, selbst wenn diese als Gewinnerbeitrag ausgewählt wurde.

Wenn Sie uns diese Rechte an Ihrem Wettbewerbsbeitrag nicht gewähren möchten, nehmen Sie bitte nicht an diesem Hackathon teil.

Die vorliegenden offiziellen Regeln sind nicht so zu verstehen, dass sie den Teilnehmern erlauben, Warenzeichen des Sponsors (beispielsweise Logos oder Marken) oder Rechte an Technologien oder geistigem Eigentum von Salesforce, Inc. zu verwenden oder zu präsentieren. Die Teilnehmer stimmen zu, sich mit uns in Verbindung zu setzen, bevor sie ihre Teilnahme am und ggf. Ihren Gewinn beim Hackathon bewerben oder veröffentlichen.

Mit der Einreichung eines Beitrags oder der Annahme eines Preises erklären und garantieren die Teilnehmer, dass (a) die eingereichten Inhalte nicht dem Urheberrecht unterliegen und weder unter das Geschäftsgeheimnis fallen noch anderweitig den Rechten am geistigen Eigentum Dritter oder anderen Eigentumsrechten unterliegen, beispielsweise Datenschutz- und Veröffentlichungsrechten, es sei denn, der Teilnehmer ist der Eigentümer dieser Rechte oder besitzt die Erlaubnis des rechtmäßigen Eigentümers zur Veröffentlichung der Inhalte; (b) die übermittelten Inhalte keine Viren, Trojaner, Würmer, Spyware oder andere deaktivierende Vorrichtungen oder schädliche oder bösartige Programmcodes enthalten; und dass (c) die Teilnahme und die Annahme eines Preises mit den Richtlinien des jeweiligen Arbeitgebers des Teilnehmers (falls zutreffend) übereinstimmt.

8. Preise.

Es gibt insgesamt bis zu 6 Gewinner. Der Gesamtwert aller Preise beträgt 46.500 USD. Alle Währungsangaben in diesen offiziellen Regeln sind in USD.

Ein (1) Hauptgewinner erhält 17.000 USD. Vier (4) Preisträger mit ehrenvoller Erwähnung erhalten in den folgenden Kategorien unter Berücksichtigung der in Abschnitt 6 dargelegten Bewertungskriterien 7.000 USD:

- Beste Implementierung der Datenschicht
- Beste Nutzung semantischer Modellierung
- Beste Nutzung von umsetzbaren Analysen
- Beste Nutzung der Produkt-Erweiterbarkeit

Ein (1) Publikumspreis-Gewinner erhält einen Tableau Swag Basket für jede teilnahmeberechtigte Einzelperson (nicht mehr als fünf (5) im Falle eines teilnahmeberechtigten Teams), basierend auf der in Abschnitt 6 „Öffentliche Abstimmung“ festgelegten Punktzahl. Der Gesamtwert des Publikumspreises beträgt 1.500 USD.

9. Details und Bedingungen für den Preis:

Hier nicht angegebene Preisdetails werden durch den Sponsor nach alleinigem Ermessen festgelegt. Preise sind nicht übertragbar, abtretungs- oder erstattungsfähig und werden nicht in bar ausgezahlt. Preise müssen wie gewonnen angenommen werden. Der Sponsor behält sich das Recht vor, Preise durch Preise desselben oder eines höheren Gegenwerts zu ersetzen, wenn ein Preis aus beliebigen Gründen nicht wie in diesen offiziellen Regeln beschrieben vergeben werden kann. Ein qualifizierter Beitrag kann nur den Hauptpreis oder eine (1) Ehrenvolle Erwähnung gewinnen, zusätzlich zum

Publikumspreis. Um Zweifel auszuschließen, kann ein qualifizierter Beitrag nicht den Hauptpreis und eine Ehrenvolle Erwähnung gewinnen.

Der Sponsor haftet nicht für verloren gegangene oder gestohlene Preiselemente. Preise können für einen Gewinner als Einkommen gemeldet werden, und der Gewinner haftet für alle mit dem Erhalt eines Preises anfallenden Steuern.

WICHTIGE HINWEISE ZUR MEHRFACHEN PREISBERECHTIGUNG:

- A. **Ersatz & Änderungen:** Die Preise sind vom Gewinner nicht übertragbar. Der Sponsor hat nach eigenem Ermessen das Recht, ersatzweise einen gleich- oder höherwertigen Preis anzubieten. Der Sponsor vergibt keinen Preis, wenn keine qualifizierten Einsendungen für den Hackathon eingereicht wurden oder wenn es keine qualifizierten Teilnehmer oder Beiträge für einen bestimmten Preis gibt.
- B. **Überprüfungsanforderung:** DIE VERGABE EINES PREISES AN EINEN POTENZIELLEN GEWINNER ERFOLGT VORBEHALTLICH DER ÜBERPRÜFUNG DER IDENTITÄT, QUALIFIKATIONEN UND ROLLE DES POTENZIELLEN GEWINNERS BEI DER ERSTELLUNG DES BEITRAGS. Ein Beitrag oder Teilnehmer wird erst dann als Gewinnbeitrag oder Gewinner bestimmt, wenn nach dem Wettbewerb die entsprechenden Erklärungen ausgefüllt und verifiziert wurden, selbst wenn die potenziellen Gewinner schon mündlich oder auf der Website des Wettbewerbs bekanntgegeben wurden. Die endgültige Entscheidung über den Gewinner wird vom Sponsor getroffen.
- C. **Preisübergabe:** Die Preise werden vom Administrator an den Teilnehmer ausgezahlt, sofern es sich um eine Einzelperson handelt; an den Vertreter des Teilnehmers, falls es sich um ein Team handelt; oder an die Organisation, wenn der Teilnehmer eine Organisation ist. Der Vertreter des erfolgreichen teilnehmenden Teams ist dafür verantwortlich, den Preis unter den teilnehmenden Mitgliedern der Teams oder der Organisation nach eigenem Ermessen aufzuteilen. Ein Geldpreis wird per Post an die Adresse des erfolgreichen Teilnehmers (falls Einzelperson) oder die Adresse des Vertreters (falls Team oder Organisation) gesendet oder elektronisch auf das Bankkonto des Teilnehmers, des Vertreters des teilnehmenden Teams oder der Organisation überwiesen. Dies erfolgt erst nach Eingang der ausgefüllten Gewinnererklärung und ggf. anderer erforderlicher Formulare (insgesamt als „erforderliche Formulare“ bezeichnet). Falls auf den Pflichtformularen oder wie für die Auslieferung eines Preises anderweitig erforderlich nicht die korrekten Informationen angegeben sind, kann es zu einer Verzögerung der Preisauslieferung, einer Disqualifikation des Teilnehmers oder zum Verfall eines Preises kommen. Die Preise werden innerhalb von 60 Tagen nach Eingang der ausgefüllten Pflichtformulare beim Sponsor zugestellt.
- D. **Gebühren und Steuern:** Gewinner (und im Falle eines Teams oder einer Organisation alle teilnehmenden Mitglieder des Gewinnerteams) sind für alle mit dem Erhalt oder der Nutzung eines Preises fälligen Gebühren verantwortlich, einschließlich Überweisungs- oder Währungsumrechnungsgebühren. Gewinner (und im Falle eines Teams oder einer Organisation alle teilnehmenden Mitglieder des Gewinnerteams) sind für die Meldung und Bezahlung aller geltenden (Bundes-, Landes- oder lokalen) Steuern im Rechtsgebiet ihres Wohnsitzes verantwortlich. Evtl. müssen Gewinner bestimmte Informationen angeben, um den Preis zu erhalten. Dies umfasst ggf. das Ausfüllen und Einreichen aller Steuer- oder sonstigen Formulare, die aus Gründen der Konformität mit geltenden Quellensteuereinhalts- und -meldepflichten notwendig sein könnten. Bewohner der Vereinigten Staaten von Amerika müssen evtl. ein ausgefülltes Formular W-9 bereitstellen, Bewohner anderer Länder evtl. ein ausgefülltes Formular W-8BEN. Gewinner sind ggf. auch für die Einhaltung aller Auslandswährungs- und Bankvorschriften in ihren jeweiligen Rechtsgebieten und die Meldung des Erhalts des Preises bei relevanten staatlichen Stellen/Behörden verantwortlich. Der Sponsor und/oder der Preislieferant behält sich das Recht vor, einen Teil des Preisbetrages gemäß den Steuergesetzen der

Vereinigten Staaten oder eines anderen Rechtsgebiets des Sponsors oder des Gewinners einzubehalten.

10. Teilnahmebedingungen und Freistellung.

- A. Durch die Teilnahme am Hackathon stimmen Sie (und bei Teilnahme im Namen eines Teams alle teilnehmenden Mitglieder) Folgendem zu:
- a. Die Beziehung zwischen dem Teilnehmer und dem Sponsor ist keine vertrauliche, treuhänderische oder sonstige besondere Beziehung.
 - b. Der Teilnehmer ist an diese offiziellen Regeln und die Entscheidungen des Sponsors und/oder der Hackathon-Jury, die in allen den Hackathon betreffenden Angelegenheiten verbindlich und endgültig sind, gebunden und muss diese einhalten.
 - c. Sie stellen die Promotion-Einrichtungen, ihre jeweiligen Mutter-, Tochter- und Partnergesellschaften, die Preislieferanten und alle anderen Organisationen, die für Sponsoring, Fulfillment, Verwaltung, Werbung oder Promotion des Hackathons verantwortlich sind, und alle ihre ehemaligen und aktuellen leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter, Agenten und Vertreter (nachstehend die „freigestellten Parteien“) von allen Ansprüchen, Kosten und Haftung frei und halten sie schadlos (einschließlich angemessener Rechtsanwaltskosten). Dies umfasst u. a. Ansprüche aufgrund von Fahrlässigkeit und Schadenersatz jeder Art gegenüber Personen und Sachen, Verleumdung, üble Nachrede, Verletzung von Öffentlichkeitsrechten, Verletzung von Marken-, Urheber- oder anderen geistigen Eigentumsrechten, Sachbeschädigung, Körperverletzung oder Tod aufgrund oder in Zusammenhang mit dem Beitrag eines Teilnehmers, der Erstellung oder Einreichung eines Beitrags, der Teilnahme am Hackathon, der Annahme, Nutzung oder des Missbrauchs des Preises (darunter Reisen und alle damit verbundenen Aktivitäten) bzw. Sendung, Übertragung, Leistung, Ausnutzung oder Verwendung des Beitrags, wie durch diese offiziellen Regeln autorisiert oder lizenziert.
- B. Ohne Einschränkung des Vorstehenden übernehmen die freigestellten Parteien keinerlei Haftung in Verbindung mit:
- a. Falsche oder ungenaue Informationen, unabhängig davon, ob sie durch einen elektronischen oder drucktechnischen Fehler des Sponsors oder durch mit dem Hackathon verbundene oder im Rahmen des Hackathons verwendete Geräte oder Programmierungen verursacht wurden;
 - b. technischen Fehlern jeder Art, einschließlich Fehlfunktionen, Unterbrechungen oder Trennungen von Telefonverbindungen, Internetkonnektivität oder elektronische Übermittlungsfehler oder Netzwerkhardware oder -software bzw. Ausfall der Hackathon-Website;
 - c. nicht autorisierten menschlichen Eingriffen in einen Teil des Teilnahmeprozesses oder Hackathons;
 - d. technischem oder menschlichem Versagen bei der Verwaltung des Hackathons oder der Verarbeitung der Beiträge Oder
 - e. jeglicher Verletzung von Personen oder Sachbeschädigung, die direkt oder indirekt, ganz oder zum Teil durch die Teilnahme des Teilnehmers am Hackathon oder den Erhalt, die Verwendung oder den Missbrauch eines Preises verursacht werden könnte.

Die freigestellten Parteien sind nicht verantwortlich für unvollständige, verspätete, fehlgeleitete, beschädigte, verlorene, unlesbare oder unverständliche Einreichungen von Beiträgen oder für Änderungen der Postanschrift oder E-Mail-Adresse der Teilnehmer. Der Nachweis der Absendung oder Übermittlung der vorgenannten Unterlagen gilt nicht als Nachweis für den Eingang beim Sponsor. Wird aus irgendeinem Grund festgestellt, dass der Beitrag des Teilnehmers nicht eingegangen ist oder

versehentlich gelöscht, verloren oder auf sonstige Weise zerstört oder beschädigt wurde, besteht die einzige Abhilfe des Teilnehmers darin, die Möglichkeit einer erneuten Einreichung seines Beitrags anzufordern. Eine solche Anforderung muss unmittelbar erfolgen, nachdem dem Teilnehmer bekannt wurde, dass ein Problem vorlag. Die Entscheidung liegt im alleinigen Ermessen des Sponsors.

11. Veröffentlichung.

Mit der Teilnahme am Hackathon erklärt sich der Teilnehmer einverstanden, dass der Sponsor und der vom Sponsor beauftragte Dritte den Beitrag des Teilnehmers zu Werbezwecken veröffentlichen und seine personenbezogenen Daten verwenden dürfen. Solche personenbezogenen Informationen umfassen u. a. Ihren Namen, Ihr Abbild, Ihre Stimme, Ihre Meinung, Ihre Kommentare, Ihre Heimatstadt und das Land Ihres Wohnsitzes. Sie können in bestehenden und neu erstellten Medien weltweit und ohne weitere Zahlung oder Vergütung oder ohne weiteres Recht auf Prüfung verwendet werden, außer dies ist gesetzlich verboten. Eine autorisierte Nutzung umfasst u. a. Werbe- und Promotion-Zwecke.

12. Allgemeine Bedingungen.

- A. Der Sponsor behält sich das Recht vor, den Hackathon oder Teile davon nach eigenem Ermessen abzusagen, zu unterbrechen und/oder zu ändern, falls ein technisches Versagen, Betrug oder ein anderer Faktor oder ein anderes Ereignis eintritt, das nicht vorhergesehen wurde oder außerhalb seiner Kontrolle liegt.
- B. Der Sponsor behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Einzelpersonen oder Teilnehmer zu disqualifizieren, wenn er feststellt, dass sie den Teilnahmeprozess oder den Ablauf des Hackathons tatsächlich oder anscheinend manipulieren oder gegen diese offiziellen Regeln verstoßen oder in einer Weise handeln, die unangemessen oder unsportlich ist, nicht im besten Interesse des Hackathons liegt oder einen Verstoß gegen geltende Gesetze oder Vorschriften darstellt.
- C. Ein Versuch einer Person, die korrekte Durchführung des Hackathons zu unterminieren, kann eine Gesetzesverletzung darstellen und zivil- oder strafrechtlich verfolgt werden. Sollte der Sponsor den Verdacht haben, dass ein solcher Versuch unternommen wurde oder droht, behält er sich das Recht vor, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, beispielsweise, aber nicht beschränkt auf die Aufforderung an einen Teilnehmer, bei einer Untersuchung zu kooperieren, und die Einschaltung der Straf- und Zivilrechtsbehörden.
- D. Bei Widersprüchen oder Konflikten zwischen den Bedingungen der offiziellen Regeln und Offenlegungen sowie anderen Erklärungen, die in Hackathon-Materialien (darunter Hackathon-Einreichungsformular, Hackathon-Website oder Werbung) enthalten sind, gelten die Bedingungen in den offiziellen Regeln.
- E. Die Bestimmungen und Bedingungen der offiziellen Regeln können jederzeit geändert werden, ebenso die Rechte und Pflichten des Teilnehmers und des Sponsors. Der Sponsor wird die Bedingungen der geänderten offiziellen Regeln auf der Hackathon-Website veröffentlichen. Im maximal gesetzlich zulässigen Ausmaß tritt jede Ergänzung oder Änderung zu dem in der Veröffentlichung der ergänzten oder geänderten offiziellen Regeln angegebenen Zeitpunkt oder (falls kein Zeitpunkt angegeben ist) zum Zeitpunkt der Veröffentlichung in Kraft.
- F. Falls ein Teilnehmer oder potenzieller Teilnehmer zu einem Zeitpunkt vor der Abgabefrist die Meinung vertritt, dass eine Bedingung in den offiziellen Regeln mehrdeutig ist oder sein könnte, muss er eine schriftliche Aufforderung zur Klarstellung einreichen.
- G. Ein Versäumnis des Sponsors, eine Bestimmung dieser offiziellen Regeln geltend zu machen, gilt nicht als Verzicht auf diese Bestimmung. Sollte eine Bestimmung dieser offiziellen Regeln in einem Rechtsgebiet, dessen Gesetze oder Vorschriften für einen Teilnehmer gelten, illegal oder nicht durchsetzbar sein oder werden, bleiben die restlichen offiziellen Regeln einschließlich der betroffenen Regel im gesetzlich zulässigen Rahmen von dieser Unrechtmäßigkeit oder

Nichtdurchsetzbarkeit unberührt. Eine solche illegale oder nicht durchsetzbare Bestimmung muss durch eine gültige und durchsetzbare Bestimmung ersetzt werden, die der Intention des Sponsors auf legale und durchsetzbare Weise hinsichtlich der ungültigen oder nicht durchsetzbaren Bestimmung am nächsten kommt und deren Intention am besten wiedergibt.

- H. Mit Ausnahme der Beiträge ist das gesamte geistige Eigentum im Zusammenhang mit diesem Hackathon, einschließlich, aber nicht beschränkt auf urheberrechtlich geschütztes Material, Marken, Handelsnamen, Logos, Designs, Werbematerialien, Webseiten, Quellcodes, Zeichnungen, Illustrationen, Slogans und Darstellungen, Eigentum des Sponsors oder wird unter Lizenz verwendet. Alle Rechte sind vorbehalten. Ein nicht autorisiertes Kopieren oder die Nutzung von urheberrechtlich geschützten Materialien oder geistigem Eigentum ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung durch deren Eigentümer ist streng verboten. Jegliche Verwendung des geistigen Eigentums des Sponsors in einem Beitrag darf nur in dem in diesen offiziellen Regeln vorgesehenen Umfang erfolgen.
- I. Alle vermuteten Sicherheitsprobleme, die während des Hackathons gefunden werden, sollten an security@salesforce.com gemeldet werden. Es ist nicht gestattet, sie an andere Parteien weiterzugeben, auch nicht in öffentlichen Blogs oder an Salesforce-Kunden, wenn der Verdacht besteht, dass es sich um echte und nicht behobene Probleme handelt - Salesforce muss sie einzeln bewerten und feststellen, ob es sich um Sicherheitslücken handelt oder nicht. <https://help.salesforce.com/s/articleView?id=000384043&type=1>

13. Haftungsbeschränkung.

Durch die Teilnahme bestätigen alle Teilnehmer (im Falle eines Teams alle teilnehmenden Mitglieder), dass sie die freigestellten Parteien von jeglicher Haftung in Verbindung mit den Preisen oder der Beteiligung des Teilnehmers am Hackathon entbinden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass die Haftung der freigestellten Parteien in jedem Fall auf die Kosten für die Anmeldung bzw. Teilnahme am Hackathon beschränkt ist.

14. Streitfälle.

- A. Soweit nicht gesetzlich verboten, stimmt der Teilnehmer als Bedingung für die Teilnahme an diesem Hackathon zu, dass:
 - a. alle Streitfälle und Klagegründe, die sich aus oder im Zusammenhang mit diesem Wettbewerb oder den verliehenen Preisen ergeben, individuell, ohne Zugriff auf irgendeine Form von Sammelklagen und ausschließlich durch endgültige und bindende Schlichtung gemäß den Regeln der American Arbitration Association (AAA) und von der dem Wettbewerbsteilnehmer am nächsten gelegenen regionalen AAA-Niederlassung beigelegt werden;
 - b. Auslegung, Durchsetzung und alle Verfahren einer solchen Schlichtung unterliegen dem US-amerikanischen Federal Arbitration Act und
 - c. jedes zuständige Gericht kann aufgrund des Schiedsspruches der Schlichter ein Urteil erlassen.
- B. Unter keinen Umständen wird dem Teilnehmer gestattet, irgendwelche Ansprüche für Verluste oder Schäden geltend zu machen, und der Teilnehmer verzichtet hiermit auf alle Rechte in Bezug auf Ansprüche, Straf-, Neben-, Folgeschäden sowie sonstige Schäden einschließlich Rechtsanwaltskosten, mit Ausnahme von dem Teilnehmer entstandenen Eigenkosten (d. h. Kosten in Verbindung mit der Teilnahme an diesem Hackathon), sowie alle Schäden, die multipliziert oder anderweitig erhöht werden können.

- C. Sämtliche Angelegenheiten und Fragen bezüglich der Rechtsgrundlage, Auslegung, Gültigkeit und Durchsetzbarkeit dieser offiziellen Regeln, der Rechte und Pflichten des Teilnehmers und des Sponsors im Zusammenhang mit diesem Hackathon unterliegen den Gesetzen des US-Bundesstaats Kalifornien unter Ausschluss der kalifornischen kollisionsrechtlichen Bestimmungen.

IN MANCHEN RECHTSGEBIETEN IST EINE HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG ODER EIN HAFTUNGSAUSSCHLUSS BEI NEBEN- UND FOLGESCHÄDEN EVENTUELL NICHT ZULÄSSIG, SODASS DIE OBEN GENANNTEN HAFTUNGSEINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT RELEVANT SIND.

15. Zusätzliche Bedingungen.

Weitere Regeln, die für Ihre Teilnahme am Hackathon und allgemeiner Ihre Nutzung der Hackathon-Website gelten, entnehmen Sie bitte den Devpost-Nutzungsbedingungen unter <https://info.devpost.com/terms>. Solche Nutzungsbedingungen sind ausdrücklich Bestandteil dieser offiziellen Regeln, und der Begriff „Poster“ in den Nutzungsbedingungen ist in seiner Bedeutung mit dem Begriff „Sponsor“ in diesen offiziellen Regeln identisch. Bei einem Konflikt zwischen den Nutzungsbedingungen und diesen offiziellen Regeln haben diese offiziellen Regeln nur hinsichtlich dieses Hackathons Vorrang. Die Nutzung von Materialien oder Plattformen Dritter im Rahmen des Hackathons muss in Übereinstimmung mit diesen offiziellen Regeln erfolgen und kann den Geschäftsbedingungen dieser Dritten (z. B. Nutzungsbedingungen oder Datenschutzrichtlinien) unterliegen („Richtlinien Dritter“). Bei einem Konflikt zwischen den Richtlinien Dritter und diesen offiziellen Regeln haben diese offiziellen Regeln nur für diesen Hackathon Vorrang.

16. Personenbezogene Informationen des Teilnehmers.

Alle Informationen, die die Teilnehmer im Rahmen des Hackathons übermitteln, werden für die Zwecke dieses Hackathons verwendet und gemäß der Datenschutzerklärung des Sponsors behandelt, die unter <https://www.salesforce.com/company/privacy/> abrufbar ist.

Die von den Teilnehmern erhobenen Daten unterliegen auch den Datenschutzrichtlinien des Plattformanbieters Devpost, die unter <https://info.devpost.com/privacy> abrufbar sind.

Bei Fragen senden Sie bitte eine E-Mail an support@devpost.com.