

SVEB-Hackathon 2026

Verhaltenskodex & rechtliche Bedingungen

Mit der Anmeldung zum SVEB KI-Hackathon gelten diese Bedingungen als akzeptiert. Teilnehmende erklären sich insbesondere mit den Nutzungsrechten an den Arbeitsergebnissen einverstanden.

1. Veranstalter

Der Hackathon wird durch den SVEB durchgeführt (im Folgenden «Veranstalter» genannt). Der SVEB ist ein nicht gewinnorientierter Verband im Bildungsbereich.

2. Verhaltensregeln

Teilnehmende verpflichten sich, folgende Regeln einzuhalten:

- **Respekt & Fairness:** Alle Teilnehmenden werden respektvoll behandelt. Kritik erfolgt sachlich, lösungsorientiert und ohne persönliche Angriffe. Diskriminierende, beleidigende oder anstössige Inhalte sind untersagt.
- **Sicherer Umgang mit Software & Daten:** Keine Inhalte, die andere schädigen (z. B. Viren, Trojaner, Spyware, Phishing) oder Rechte Dritter verletzen.
- **Quellen & Lizenzen:** Bei Verwendung fremder Materialien (z. B. Open Source Komponenten) sind die entsprechenden Nutzungsbedingungen einzuhalten und Quellen anzugeben.
- **Räumlichkeiten & Systeme:** Hausordnung und Anweisungen der Organisatoren vor Ort sind einzuhalten. Nicht für den Hackathon vorgesehene Bereiche dürfen nicht betreten oder genutzt werden. Sach- oder Personenschäden sind von den Verursachenden zu verantworten; der Veranstalter lehnt – soweit rechtlich zulässig – Haftung ab.
- **Schutzkonzept & Sicherheit:** Vorgaben des Veranstaltungsortes und weitergehende Massnahmen des Veranstalters sind einzuhalten.

3. Neuheit der Prototypen

Teilnehmende erklären, dass alle erarbeiteten Ideen und Prototypen neu und selbst erarbeitet sind.

4. Nutzungsrechte

- Nutzungsrechte: Die Nutzungsrechte an den entwickelten Ideen und Inhalten liegen beim Veranstalter. Sollten Projekte im Rahmen der angebotenen Follow-up-Termine weiterentwickelt werden, sind alle Teilnehmenden eingeladen, mitzuwirken. In diesem Fall werden die Nutzungsrechte für die Weiterentwicklungen gesondert und transparent neu geregelt.
- Medienrechte: Der Veranstalter darf Fotos, Videos oder andere Aufzeichnungen vom Hackathon erstellen und für die Öffentlichkeitsarbeit (z. B. Website, Newsletter, Social Media) verwenden. Teilnehmende, die damit nicht einverstanden sind, sollen dies beim Veranstalter melden.

5. Bewertung & Prämierung

- Ideen und Prototypen werden durch eine vom Veranstalter eingesetzte Jury bewertet.
- Bewertungskriterien werden zu Beginn der Veranstaltung kommuniziert.
- Teilnehmende akzeptieren die Bewertung der Jury; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

6. Versicherung & Haftung

- Versicherung ist Sache der Teilnehmenden.
- Der Veranstalter lehnt – soweit rechtlich zulässig – Haftung bei Sach- oder Personenschäden ab.

7. Ausschluss

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmende oder Teams bei Verstössen gegen die Teilnahmebedingungen ohne weitere Begründung auszuschliessen

8. Zusammenarbeit & Inspiration

Transparenz und respektvoller Umgang fördern Innovation und Vertrauen.