

# Teilnahmebedingungen des eyelevel® Online Gameathon

## 1. Veranstalter und Gegenstand der Teilnahmebedingungen

- 1.1 Diese Teilnahmebedingungen regeln die Teilnahme und deren Konditionen an dem online durchgeführten Gameathon der eyelevel GmbH, Oberanger 44, 80332 München, outreach@eyelevel.care (nachfolgend bezeichnet als „Veranstalter“) durch die Teilnehmer:innen.
- 1.2 Die Anerkennung der Teilnahmebedingungen ist Voraussetzung für die Registrierung auf der Website [www.gameathon.eyelevel.care](http://www.gameathon.eyelevel.care) / [www.gameathon.eyelevel.events](http://www.gameathon.eyelevel.events) (nachfolgend bezeichnet als „Website“) und die anschließende Teilnahme am Gameathon.

## 2. Kreis der berechtigten Teilnehmer:innen

- 2.1 Teilnahmeberechtigt sind Personen, die zum Zeitpunkt des Gameathons mindestens 16 Jahre alt sind.
- 2.2 Die Teilnahme von Minderjährigen ist nur nach vorheriger Zustimmung der Erziehungsberechtigten möglich. Die Zustimmung muss durch die Unterschrift mindestens eine:r Erziehungsberechtigten auf dafür vorgesehenen Formular erklärt werden. Ein Scan des Formulars muss bei der Registrierung eingereicht werden.
- 2.3 Ausgeschlossen von der Teilnahme sind alle Mitarbeiter des Veranstalters sowie Mitarbeiter von Kooperationspartnern, die mit der Erstellung oder Abwicklung dieses eyelevel® Gameathons beauftragt, beschäftigt sind oder waren, sowie Familienangehörige und im selben Hausstand lebende Personen.
- 2.4 Teilnahme als Team: Mehrere Personen, die die oben genannten Voraussetzungen erfüllen, können auch gemeinsam teilnehmen, indem sie sich als Team registrieren. Soweit im Folgenden Teams nicht ausdrücklich angesprochen sind, umfasst „Teilnehmer:in“ sowohl die Teilnahme als Einzelperson als auch die Teilnahme als Mitglied eines Teams.

## 3. Durchführung des Gameathons

- 3.1 Ziel des Gameathons: Gesucht werden Spielkonzepte, die gezielt für die Moderation von interdisziplinären Gesprächsrunden eingesetzt werden können und so einen Austausch auf Augenhöhe zwischen allen Beteiligten ermöglichen.
- 3.2 Registrierungsfrist: Die Teilnehmer:innen nehmen am eyelevel® Gameathon teil, indem sie sich bis zum 29.04.21 (bis 24 Uhr) registrieren (bei Minderjährigen siehe auch Ziffer 2.2).
- 3.3 Zeitlicher Ablauf des Gameathons

3.3.1 Dauer: Der Gameathon findet vom 30.04.2021 bis zum 02.05.2021 18:00 Uhr (Ende des Gameathons) statt. Die rechtzeitig (Ziffer 3.2) registrierten Teilnehmer:innen nehmen am eyelevel® Gameathon teil, indem sie ihre Spielideen und Konzepte (Ziffer 4) entwickeln und bis zum Ende des Gameathons das Konzept zur Spielidee auf der Website hochladen und ggf. live vorstellen.

3.3.2 Phasen:

- In der ersten Phase bis 02.05.2021 12:00 Uhr entwickeln die Teilnehmer:innen ihre Spielidee und erstellen das zugehörige Konzept (Ziffer 4.2.4) und laden dieses hoch.
- In der zweiten Phase werden die 5 bestplatzierten Konzepte online live vorgestellt (Ziffer 4.2.6).
- Nach der Live-Vorstellung werden aus den live vorgestellten Konzepten die drei Gewinner ermittelt und ausgezeichnet.

#### **4. Anforderungen an den Wettbewerbsbeitrag**

4.1 Es können von allen Teams/Teilnehmer:innen jeweils maximal 3 Wettbewerbsbeiträge eingereicht werden.

4.2 Für jede der bis zu drei Spielideen und das entsprechende Konzept müssen folgende Anforderungen erfüllt sein:

4.2.1 Das Spiel muss dem in Ziffer 3.1 genannten Ziel des Gameathons dienen.

4.2.2 Das Spiel muss ein analoges Spiel, spielbar mit 3 bis 5 Spielern, sein.

4.2.3 Das Konzept sowie die gesamte Spielidee müssen selbst/im Team während des Gameathons entworfen sein.

4.2.4 Das Konzept muss folgende Information/Elemente enthalten:

- Spielbeschreibung (Name des Spiels, Anzahl der Spieler:innen, Spieldauer, Altersempfehlung, Informationen zum Spielablauf)
- Erläuterung des Spielkonzepts
- Präsentation: kurzer Ausschnitt aus dem Spiel
- Namen der Autor:innen / des Teams und seiner Mitglieder

4.2.5 Das Konzept muss in Form von ausdrückbaren Dateien im Format PDF oder PPTX (Powerpoint) bis zum Ende des Gameathons hochgeladen werden.

4.2.6 Für die nach dem Urteil der Jury fünf bestplatzierten Teilnehmer:innen bzw. Teams gilt: Die Teilnehmer:in bzw. das Team (ggf. einzelne Mitglieder) müssen das Konzept am Finaltag 02.05.2021 online live vorstellen (ca. 15 Minuten). Der Veranstalter zeichnet die Live-Vorstellungen auf.

4.3 Die Spielidee, das Konzept mit den in Ziffer 4.2.4 genannten Inhalten und ggf. die Live-Vorstellung bilden zusammen den Wettbewerbsbeitrag.

4.4 Der Wettbewerbsbeitrag muss frei von Rechten Dritter sein, wie in Ziffer 8 näher ausgeführt. Sind im Wettbewerbsbeitrag, insbesondere der Präsentation oder der Live-Vorstellung andere Personen, die keine Teilnehmer:innen sind, erkennbar, muss von diesen Personen eine schriftliche Einwilligung vorgelegt werden.

- 4.5 Per Post eingesandte digitale Bildträger jeglicher Formate werden können nicht zugelassen werden. Auch Präsentationen, die per E-Mail eingereicht werden oder auf anderen Wegen eingesandt und/oder übermittelt werden, können nicht angenommen werden. Die Teilnahme am online Gameathon ist ausschließlich per Upload auf der Website möglich. Anderweitig unaufgefordert eingesandte Beiträge werden vom Veranstalter nicht zurückgeschickt, sondern ggf. entfernt oder vernichtet.

## **5. Ermittlung der Gewinner:innen, Gewinne**

- 5.1 Der Veranstalter veröffentlicht die Wettbewerbsbeiträge auf der Website. Ein Anspruch der Teilnehmer:innen auf Veröffentlichung der Spielidee durch den Veranstalter besteht nicht.
- 5.2 Eine Jury wählt nach Abschluss der ersten Phase die besten 5 Konzepte, die live vorgestellt werden sollen.
- 5.3 Nach den Live-Vorstellungen wählt die Jury als den live vorgestellten Spielideen die besten drei Wettbewerbsbeiträge. Diese werden im Laufe des 02.05.2021 auch auf der Website verkündet. Dabei werden die Namen der Teilnehmer:innen genannt.
- 5.4 Das Preisgeld wird einer Teilnehmer:in bzw. bei einem Team dem gesamten Team zugesprochen und beträgt 1.000 EUR für Platz 3, 2.000 EUR für Platz 2 und 3.000 EUR für Platz 1. Bei einem Team wird das Preisgeld unter den Mitgliedern gleichmäßig aufgeteilt.
- 5.5 Nach der Verkündung werden die Gewinner unverzüglich persönlich per Mail an die von den Teilnehmer:innen angegebene Adresse benachrichtigt und gebeten, ihre Bankverbindung mitzuteilen.
- 5.6 Die Teilnehmer:innen tragen selbst die Verantwortung für die korrekte Angabe ihrer Kontaktdaten. Kann ein:e Teilnehmer:in wegen nicht korrekter Kontaktdaten nicht benachrichtigt werden oder teilt sie die Bankverbindung nicht bis zum 15.05.2021 mit, verfällt der Anspruch auf den Gewinn und die Gewinne werden unter den verbleibenden Teilnehmer:in gemäß Ziffer 5.2 und 5.3 verteilt.
- 5.7 Die Videos der Gewinner:innen können auf [www.facebook.com/eyelevel](https://www.facebook.com/eyelevel) und auf [www.gameathon.eyelevel.care](https://www.gameathon.eyelevel.care) / [www.gameathon.eyelevel.events](https://www.gameathon.eyelevel.events) für unbegrenzte Zeit veröffentlicht werden.

## **6. Rechtseineräumung**

- 6.1 Zweck der Vereinbarung über die Teilnahme am Wettbewerb ist (a) die Durchführung des Wettbewerbs durch die öffentliche Vorstellung und Bewerbung der Spielidee und gegebenenfalls (b) die Weiterentwicklung der Spielidee und ihre Auswertung als marktfähiges Produkt einschließlich der werblichen Nutzung.
- 6.2 Zur Durchführung des Wettbewerbs ist der Veranstalter berechtigt, den Wettbewerbsbeitrag oder Teile daraus in unveränderter Form zeitlich begrenzt bis zum Ablauf des Gameathons auf der Website online zu veröffentlichen.
- 6.3 Falls der Wettbewerbsbeitrag einen Preis gewonnen hat, ist der Veranstalter zur weiteren, umfassenden Auswertung berechtigt.

- 6.3.1 Die Teilnehmer:in räumt dem Veranstalter zu diesem Zweck zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkte, exklusive, übertragbare und unterlizenzierbare Nutzungsrechte an ihrem Wettbewerbsbeitrag ein, um diesen ganz oder in Teilen in allen Medien auszuwerten. Die Nutzungsrechte erfassen alle Urheberrechte, Leistungsschutzrechte und Persönlichkeitsrechte der Teilnehmer:in, die dieser in Bezug auf den Wettbewerbsbeitrag zustehen können. Dies umfasst insbesondere die Rechte
- zur Vorführung (z. B. bei Veranstaltungen wie Messen, Kongressen, Präsentationen),
  - zur Vervielfältigung und Verbreitung auf Bildton- und/oder Datenträgern (z. B. DVD, Blu-ray Disc, Speichermedien),
  - zur Sendung (z. B. im Free-TV und Pay-TV),
  - zur öffentlichen Zugänglichmachung (z. B. im Internet, als kostenlosen oder kostenpflichtigen Download und/oder Streaming, auch über Apps sowie einschließlich der Nutzung in sozialen Netzwerken und Diensten wie Facebook, YouTube, Vimeo, TikTok, Twitter etc.),
  - das Vermiet- und Verleihrecht,
  - das Recht zur Herstellung eines Spiels auf Grundlage der Spielidee und der Elemente des Konzepts einschließlich des Merchandisings (kommerzielle Auswertung durch Herstellung und Vertrieb von Waren aller Art und/oder die Vermarktung von Dienstleistungen durch die Verwendung von Bestandteilen wie Schauplätze, Handlungselemente, Figuren, Abbildungen),
  - die Druckrechte (z. B. Spielanleitung, Buch zum Spiel, auch als E-Book oder anderer elektronischer Form),
  - Bühnenrechte, Hörspiel- und Hörbuchrechte sowie die sonstigen Vervielfältigungs- und Verbreitungsrechte,
  - interaktive Formen der Nutzung, insbesondere in Computerspielen, 3D- sowie Virtual Reality-/360-Grad-Produktionen.
- 6.3.2 Der Veranstalter ist berechtigt, den Wettbewerbsbeitrag umzugestalten, zu bearbeiten, in andere Sprachen zu übersetzen, weiterzuentwickeln, mit anderen Werken und Materialien zu verbinden und auch in Ausschnitten auszuwerten.
- 6.3.3 Der Veranstalter ist berechtigt, den Wettbewerbsbeitrag oder Teile davon auch für Zwecke der Werbung und Öffentlichkeitsarbeit mit und ohne Bezug zur Spielidee oder darauf beruhenden Produkten in allen Medien zu nutzen.
- 6.3.4 Der Veranstalter darf sämtliche Rechte auf Dritte übertragen und es dürfen Dritten einfache und ausschließliche Nutzungsrechte eingeräumt werden.
- 6.3.5 Im Falle der kommerziellen Auswertung insbesondere durch die Produktion eines Spiels zahlt der Veranstalter der Teilnehmer:in eine angemessene Vergütung.
- 6.4 Der Veranstalter ist zur Auswertung berechtigt, aber nicht verpflichtet.

- 6.5 Der Veranstalter nennt die Teilnehmer:in mit der von ihr gewählten Bezeichnung (Ziffer 6.2), wenn und soweit eine Namensnennung für die jeweilige Auswertung branchenüblich ist. Bei einer Nutzung durch Dritte wird der Veranstalter diese zur Nennung anhalten, ist aber nicht dafür verantwortlich, wenn diese die ordnungsgemäße Nennung unterlassen.

## **7. Zusicherungen und Haftungsfreistellung**

- 7.1 Die Teilnehmer:in sichert zu, dass ihr Wettbewerbsbeitrag von ihr selbst (ggf. bei der Teilnahme als Team zusammen mit den anderen Mitgliedern des Teams) geschaffen wurde und frei von Rechten Dritter ist. Dies betrifft vor allem fremde Urheberrechte an Texten, Schauplätzen, Handlungselementen, Figuren oder grafischen Elementen, Gebäuden, Musikwerken etc. und sonstige Schutzrechte (z.B. Marken, Logos, etc.) und Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.
- 7.2 Die Teilnehmer:in sichert zu, dass sie die Einwilligung aller evtl. in der Präsentation oder der Live-Vorstellung gezeigten Personen eingeholt hat, soweit diese nicht selbst Teilnehmer:innen sind (siehe Ziffer 4.4).
- 7.3 Die Teilnehmer:in stellt den Veranstalter von allen Ansprüchen Dritter einschließlich der angemessenen Kosten der Rechtsverteidigung frei, die dem Veranstalter durch die vereinbarungsgemäße Auswertung des Wettbewerbsbeitrags entstehen. Sie erklärt sich bereit, den Veranstalter in jeder zumutbaren Form bei der Abwehr dieser Ansprüche zu unterstützen.

## **8. Gewährleistungsausschluss**

- 8.1 Der Veranstalter weist darauf hin, dass die Verfügbarkeit und Funktion des eyelevel® Gameathons auf [www.gameathon.eyelevel.care](http://www.gameathon.eyelevel.care) / [www.gameathon.eyelevel.events](http://www.gameathon.eyelevel.events) nicht 100%ig gewährleistet werden kann. Der Gameathon kann vom Veranstalter nach eigenem Ermessen oder aufgrund von technischen Problemen beendet oder entfernt werden, ohne dass hieraus Ansprüche der Teilnehmer:innen gegenüber dem Veranstalter entstehen.
- 8.2 Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, die von den Teilnehmer:innen bereit gestellten Inhalte (insbesondere die Videos) auf potentielle Verletzungen von Rechten Dritter zu überprüfen.

## **9. Ausschluss vom Wettbewerb**

- 9.1 Der Veranstalter behält sich vor, Bilder, Texte und/oder Videos mit rechtsverletzendem, anstößigem, sexistischem, pornographischem, rassistischen, extremistischem, beleidigendem oder auf sonstige Weise rechtswidrigem Inhalt jederzeit abzulehnen oder ohne Vorwarnung zu löschen und den Teilnehmenden in diesem Fall vom Wettbewerb auszuschließen.
- 9.2 Stellt der Veranstalter wie auch immer geartete Manipulationen, Betrugsversuche oder Rechtsverstöße des Teilnehmers oder Verstöße gegen diese Teilnahmebedingungen im Rahmen des Wettbewerbes fest, ist der Veranstalter ebenfalls berechtigt, den Betreffenden von der Teilnahme auszuschließen und etwaig hiervon betroffene Inhalte zu löschen.
- 9.3 Der Veranstalter kann die Teilnehmer:in ausschließen, wenn sich herausstellt, dass eine erforderliche Zustimmung der Erziehungsberechtigten nicht wirksam vorlag.

9.4 Ein Ausschluss kann auch nachträglich erfolgen. Ein etwa zugesprochener Preis verfällt und besteht aus bezahltem Preis ist zurückzuzahlen. Für die Verteilung der Preise unter den verbleibenden Teilnehmer:innen gilt Ziffer 5.6 entsprechend.

## **10. Haftung**

10.1 Der Veranstalter haftet unbeschränkt, soweit die Schadensursache auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht.

10.2 Ferner haftet der Veranstalter für die einfach fahrlässige Verletzung von wesentlichen Pflichten (Pflichten, deren Verletzung die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglichen und auf deren Einhaltung die Vertragspartner regelmäßig vertrauen). In diesem Fall haftet der Veranstalter jedoch nur für den vorhersehbaren, vertragstypischen Schaden.

10.3 Der Veranstalter haftet nicht für die einfach fahrlässige Verletzung anderer als der in den vorstehenden Sätzen genannten Pflichten, ausgenommen bei Personenschäden.

10.4 Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten nicht bei der Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit.

10.5 Soweit die Haftung des Veranstalters ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung von Arbeitnehmern, Vertretern und Erfüllungsgehilfen des Veranstalters.

## **11. Nennung von Namen der Teilnehmer:innen**

11.1 Die Benennung der Spielidee und der hochgeladenen Dokumente kann frei gestaltet werden.

11.2 Neben dem Titel kann auch der Name oder Username (selbst gewähltes Pseudonym) der Teilnehmer:in bzw. einzelner oder aller Team-Mitglieder öffentlich sichtbar gemacht werden. Dieser Name/Username ist jedoch nur auf eigenen Wunsch öffentlich sichtbar, wenn er in ein extra dafür vorgesehenes Feld eingetragen wurde. Auf andere Weise macht der Veranstalter die Namen der Teilnehmer:innen nicht öffentlich.

11.3 Andere Daten der Teilnehmer:innen, insbesondere Kontaktdaten, sind nicht öffentlich sichtbar.

11.4 Nur die Namen der Gewinner:innen werden veröffentlicht (Ziffer 5.3).

## **12. Datenschutzhinweise**

12.1 Der Veranstalter verarbeitet die personenbezogenen Daten der Teilnehmer:innen (Username und E-Mailadresse) nur für die Durchführung des eyelevel® Gameathons und ggf. für die weitere Auswertung eines preisgekrönten Wettbewerbsbeitrags. Rechtsgrundlage ist Art. 6 Abs. 1 Buchst. b (Vertragsdurchführung).

12.2 Der Veranstalter verarbeitet die personenbezogenen Daten, sofern dies für die Erfüllung rechtlicher Verpflichtungen erforderlich ist, Art. 6 Abs. 1 Buchst. c DSGVO, insbesondere nach Handelsrecht und Steuerrecht.

- 12.3 Der Veranstalter verarbeitet die personenbezogenen Daten zur Wahrung berechtigter Interessen, insbesondere der Werbung und der Geltendmachung, Durchsetzung und Abwehr von rechtlichen Ansprüchen, insbesondere bei der Verletzung der dem Veranstalter eingeräumten Rechte.
- 12.4 Eine Weitergabe personenbezogener Daten an Dritte findet nur statt
- zum Zweck des Gameathons; es werden keine Namen und Daten der Teilnehmer veröffentlicht, sofern nicht explizit gewünscht, mit Ausnahme der Gewinner:innen;
  - zum Zweck der weiteren Auswertung des Wettbewerbsbeitrags, soweit eine solche stattfindet;
  - zur Erfüllung rechtlicher Verpflichtungen, z. B. gegenüber dem Finanzamt;
  - zur Wahrung berechtigter Interessen, soweit dies dafür erforderlich ist.
- 12.5 Nach der Beendigung des Wettbewerbes löscht der Veranstalter die Daten der Teilnehmer:innen mit Ausnahme der Gewinner:innen. Die personenbezogenen Daten der Gewinner:innen werden so lange verarbeitet, wie dies für einen der genannten Zwecke erforderlich ist.
- 12.6 Im Übrigen, insbesondere zu den Rechten einer betroffenen Personen, gelten die Hinweise unter <https://www.eyelevel.care/datenschutz>.

### **13. Abschließende Bestimmungen**

- 13.1 Es ist das Recht der Bundesrepublik Deutschland anzuwenden. Dies führt nicht dazu, dass die Teilnehmer:in den Schutz durch solche gesetzliche Bestimmungen des Landes ihres gewöhnlichen Aufenthalts hat, von denen vertraglich nicht abgewichen werden kann.
- 13.2 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.