



**HANDS ON
TECHNOLOGY**

ALLGEMEINE WETTBEWERBSBEDINGUNGEN

FIRST® LEGO® League Challenge in Deutschland, Österreich und der Schweiz

Als CoachIn Ihres Teams stimmen Sie mit der Anmeldung zum Wettbewerb zu, die folgenden Wettbewerbsbedingungen gelesen zu haben und zu befolgen. Sie sind dafür verantwortlich, die Wettbewerbsbedingungen an alle Teammitglieder, die freiwilligen TeammitarbeiterInnen sowie alle weiteren betroffenen Personen weiterzuleiten.

1. CoachIn

Jedes Team muss mindestens eine/n erwachsene/n CoachIn (mindestens 18 Jahre alt) ernennen. Diese/r ist während der gesamten Wettbewerbssaison für das Team und die Co-Coaches verantwortlich.

Für die Kommunikation mit der FIRST LEGO League Organisation (HANDS on TECHNOLOGY e.V. sowie den RegionalpartnerInnen) muss die/der CoachIn eine gültige E-Mail-Adresse angeben, da sie/er alle wichtigen Informationen zum Wettbewerb auf diesem Weg erhält.

Die/der CoachIn betreut ihr/sein Team während der gesamten Wettbewerbszeit. Sollte die/der CoachIn innerhalb der Wettbewerbszeit wechseln, muss dies binnen 5 Werktagen an HANDS on TECHNOLOGY e.V. gemeldet werden. Um das bestehende Team weiter betreuen zu können, muss auch die/der neue CoachIn den Wettbewerbsbedingungen zustimmen. Widerspricht die/der neue CoachIn den Wettbewerbsbedingungen nicht binnen 5 Werktagen nach Übernahme des Teams, gelten die Wettbewerbsbedingungen als angenommen.

Da HANDS on TECHNOLOGY e.V. das Wohlergehen der teilnehmenden Kinder gewährleisten möchte, behält sich HANDS on TECHNOLOGY e.V. vor, Coaches und Mentoren einer polizeilichen Überprüfung zu unterziehen.

2. Team

Jedes Team, das am Wettbewerb teilnehmen möchte, muss von der/dem CoachIn bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. online angemeldet werden. Es darf aus 2 bis 10 Kindern im Alter von 9 bis einschließlich 16 Jahren bestehen. Stichtag für die Altersgrenze ist hierbei der 1. Januar des Jahres der Aufgabenveröffentlichung.

Sollten mehr als 10 Kinder je CoachIn am Wettbewerb teilnehmen wollen, muss ein zusätzliches Team (bzw. mehrere zusätzliche Teams) für die Teilnahme an FIRST LEGO League Challenge angemeldet werden. Alle Teams einer Coachin oder eines Coaches müssen in derselben Wettbewerbsregion teilnehmen.

Ein Teammitglied kann nicht gleichzeitig in mehreren Teams angemeldet sein und darf nur am Wettbewerb teilnehmen, wenn es offiziell bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. angemeldet und online eingetragen wurde.

Die jeweils zugeteilte Teamnummer muss in jeglicher Korrespondenz mit HANDS on TECHNOLOGY e.V. angegeben werden, dazu zählen z.B. Überweisungen und Adressangaben. Sollten aufgrund der fehlenden Angabe der Teamnummer Verzögerungen innerhalb der Logistik (z.B. durch einen nicht zuordenbaren Zahlungseingang) entstehen, darf HANDS on TECHNOLOGY e.V. zusätzliche Kosten weiterberechnen.

Teams, deren Mitglieder nicht aus Deutschland, Österreich oder der Schweiz stammen, dürfen an Regionalwettbewerben teilnehmen, können sich darüber hinaus aber nicht weiterqualifizieren.

3. Kosten

Nach der Anmeldung erhält jedes Team eine Rechnung über die Teilnahmegebühr und (optional) die Kosten für das Spielfeld. Der rechtzeitige Zahlungseingang bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. ist Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbewerb und (optional) den Versand des Spielfeldes.

Bei Weiterqualifizierungen des Teams können zusätzliche Kosten entstehen.

Bereits entrichtete Gebühren für Teilnahme und Spielfeld können grundsätzlich nicht zurückerstattet werden. Der unvorhergesehene Ausfall eines Wettbewerbes stellt keine Ausnahme dieser Regel dar.

4. Spielfeld

Das Spielfeld der aktuellen *FIRST* LEGO League Challenge Saison wird ab Ende Juli 2020 (bei bezahlter Rechnung) an die angegebene Lieferadresse versendet.

Sollte das Spielfeld nicht zugestellt werden können (z.B. aufgrund von Ferienzeit, falscher Adresse etc.), darf HANDS on TECHNOLOGY e.V. den erneuten Versand in Rechnung stellen.

5. Abmeldung

HANDS on TECHNOLOGY e.V. muss umgehend schriftlich informiert werden, wenn ein Team nicht am Wettbewerb teilnehmen kann. Teamabmeldungen bei der/dem jeweiligen RegionalpartnerIn können nicht berücksichtigt werden. Bei einer Abmeldung können keine Kosten zurückerstattet werden.

Bei maßgeblichen Gründen (z.B. bei schwerwiegendem Eingriff der Coachin oder des des Coaches in die Arbeit des Teams) ist HANDS on TECHNOLOGY e.V. berechtigt, ein Team aus dem Wettbewerb auszuschließen. Bereits entrichtete Gebühren werden einbehalten.

6. Bildrechte

Während der laufenden *FIRST* LEGO League Challenge Saison kann Berichterstattung stattfinden, die sowohl die Bereiche Print, als auch Online und TV betrifft. Die/der CoachIn ist dafür verantwortlich, eine Fotoerlaubnis für jedes teilnehmende Teammitglied von Seiten der Erziehungsberechtigten einzuholen. Sollte ein Teammitglied keine Fotoerlaubnis vorweisen können, ist eine Teilnahme des Teammitgliedes am Wettbewerb nicht zu empfehlen, da HANDS on TECHNOLOGY e.V. nicht sicherstellen kann, dass keine Aufnahmen des Teammitgliedes gemacht werden.

Alle Rechte zu im Rahmen von *FIRST* LEGO League Challenge in Deutschland, Österreich und der Schweiz entstandenen Bildern und anderen Materialien liegen bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. Eine Nutzung außerhalb von *FIRST* LEGO League Challenge in Deutschland, Österreich und der Schweiz ist nur gegen schriftliche Einwilligung seitens HANDS on TECHNOLOGY e.V. möglich.