



## **TEILNAHMEBEDINGUNGEN**

*FIRST*® *LEGO*® League Explore in Deutschland, Österreich und der Schweiz

Als CoachIn Ihres Teams stimmen Sie mit der Anmeldung zum Bildungsprogramm zu, die folgenden Teilnahmebedingungen gelesen zu haben und zu befolgen. Sie sind dafür verantwortlich, die Teilnahmebedingungen 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 Saison für das Team und die Co-Coaches verantwortlich.

Für die Kommunikation mit der *FIRST* LEGO League Explore 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 Programm und zur Ausstellung auf diesem Weg erhält.

Die/der CoachIn betreut ihr/sein Team während der gesamten Projektzeit. Sollte die/der CoachIn innerhalb der Saison wechseln, muss dies binnen fünf Werktagen an HANDS on TECHNOLOGY e.V. gemeldet werden. Um das bestehende Team weiter betreuen zu können, muss auch die/der neue CoachIn den Teilnahmebedingungen zustimmen. Widerspricht die/der neue CoachIn den Teilnahmebedingungen nicht binnen fünf Werktagen nach Übernahme des Teams, gelten die Teilnahmebedingungen 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 Programm bzw. der Ausstellung teilnehmen möchte, muss von der/dem CoachIn bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. online angemeldet werden. Es darf aus bis zu sechs Kindern im Alter von 6 bis einschließlich 10 Jahren bestehen. Stichtag für die Altersgrenze ist hierbei der 1. Januar des Jahres der Aufgabenveröffentlichung.

Sollten mehr als sechs Kinder je CoachIn am Programm bzw. der Ausstellung teilnehmen wollen, muss ein zusätzliches Team (bzw. mehrere zusätzliche Teams) für die Teilnahme an *FIRST* LEGO League Explore angemeldet werden. Alle Teams einer CoachIn oder eines Coaches müssen in derselben Ausstellungsregion teilnehmen.

Ein Teammitglied kann nicht gleichzeitig in mehreren Teams angemeldet sein und darf nur am Programm bzw. der Ausstellung 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.

### 3. Kosten

Nach der Anmeldung erhält jedes Team eine Rechnung über die Teilnahmegebühr und die Kosten für das Motivations-Set. Der rechtzeitige Zahlungseingang bei HANDS on TECHNOLOGY e.V. ist Voraussetzung für die Teilnahme am Programm und den Versand des Motivations-Sets.

Bereits entrichtete Gebühren für Teilnahme und Motivations-Set können grundsätzlich nicht zurückerstattet werden. Der unvorhergesehene Ausfall einer Ausstellung stellt keine Ausnahme dieser Regel dar.

### 4. Motivations-Set

Das Motivations-Set der aktuellen *FIRST* LEGO League Explore Saison wird ab Ende Juli 2021 (bei bezahlter Rechnung) an die angegebene Lieferadresse versendet.

Sollte das Motivations-Set 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 an der Ausstellung 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 von der Ausstellung auszuschließen. Bereits entrichtete Gebühren werden einbehalten.

### 6. Bildrechte

Während der laufenden *FIRST* LEGO League Explore 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 an der Ausstellung nicht zu empfehlen, da HANDS on TECHNOLOGY e.V. nicht sicherstellen kann, dass keine Aufnahmen des Kindes gemacht werden.

Alle Rechte zu im Rahmen von *FIRST* LEGO League Explore 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 Explore in Deutschland, Österreich und der Schweiz ist nur gegen schriftliche Einwilligung seitens HANDS on TECHNOLOGY e.V. möglich.