

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

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

Als CoachIn deines Teams stimmst du mit der Anmeldung zum Bildungsprogramm zu, die folgenden Teilnahmebedingungen gelesen zu haben und danach zu handeln. Du bist dafür verantwortlich, die Teilnahmebedingungen an alle Teammitglieder, ggf. Co-Coaches, MentorInnen 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 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 Bildungsprogramm auf diesem Weg erhält.

Die/der CoachIn betreut ihr/sein Team während der gesamten Saison. 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 MentorInnen einer polizeilichen Überprüfung zu unterziehen.

2. Team

Jedes Team, das an FIRST LEGO League Challenge teilnehmen möchte, muss von der/dem CoachIn bei HANDS on TECHNOLOGY e. V. online im CoachIn-Account 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 an FIRST LEGO League Challenge teilnehmen wollen, muss ein zusätzliches Team (bzw. mehrere zusätzliche Teams) angemeldet werden.

Ein Teammitglied kann nicht gleichzeitig in mehreren Teams angemeldet sein und darf nur am Bildungsprogramm teilnehmen, wenn es offiziell durch die/den CoachIn bzw. die/den Co-CoachIn online im CoachIn-Account 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 dortigen 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 Challenge Set (detaillierte Kosten: siehe Preisliste im Anhang). Teams, die eine Förderung erhalten, erhalten keine Rechnung bzw. eine Teilrechnung – abhängig vom Umfang der Förderung.

Der rechtzeitige Zahlungseingang bei HANDS on TECHNOLOGY e. V. ist Voraussetzung für die Teilnahme an *FIRST* LEGO League Challenge und (optional) den Versand des Challenge Sets.

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

4. Challenge Set

Das Challenge Set der aktuellen Saison wird ab Ende Juli/Anfang August der laufenden Saison (bei bezahlter Rechnung) an die angegebene Lieferadresse versendet.

Sollte das Paket 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 werden keine Kosten zurückerstattet.

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

6. Bildrechte

Während der laufenden 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.

Anhang: Preisliste

Folgende Kosten entstehen bei der Teilnahme an *FIRST* LEGO League Challenge (je Team):

Teilnahmegebühr	170,00 Euro
Challenge Set	129,00 Euro
Verpackung und Porto	
Deutschland	14,00 Euro
Österreich	25,00 Euro
Schweiz	42,00 Euro
Gesamtkosten	
Deutschland	313,00 Euro
Österreich	324,00 Euro
Schweiz	341,00 Euro

Bei Weiterqualifizierungen des Teams können zusätzliche Kosten entstehen.