

## TEILNAHMEBEDINGUNGEN

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

Als Coach:in 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, Mentor:innen sowie alle weiteren betroffenen Personen weiterzuleiten.

### 1. Coach:in

Jedes Team muss mindestens eine:n erwachsene:n Coach:in (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 Regionalpartner:innen) muss die/der Coach:in eine gültige E-Mail-Adresse angeben, damit sie/er alle wichtigen Informationen zum Bildungsprogramm auf diesem Weg erhält.

Die/der Coach:in betreut das Team während der gesamten Saison (von der Anmeldung des Teams bis zum Wettbewerb). Sollte die/der Coach:in 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 Coach:in den Teilnahmebedingungen zustimmen. Widerspricht die/der neue Coach:in den Teilnahmebedingungen nicht binnen fünf Werktagen nach Übernahme des Teams, gelten die Teilnahmebedingungen als angenommen.

Die/der Coach:in kann sich Unterstützung und Beratung von weiteren Co-Coaches holen. Volljährige Co-Coaches können sich einen eigenen Coaches-Account anlegen und sich dann von dir mit dem Team verknüpfen lassen (siehe Menüpunkt „Co-Coach:in anmelden“ im Account). Sie erhalten in der Folge vollen Zugriff auf die Teamdaten und erhalten automatisch die Saison Updates mit allen relevanten Informationen zum Bildungsprogramm.

Minderjährige Co-Coaches können aus jugendschutzrechtlichen Gründen keinen eigenen Coaches-Account anlegen, aber das Team während der Treffen und des Wettbewerbs begleiten und unterstützen. Du kannst als Coach:in minderjährige Co-Coaches manuell mit dem Team verknüpfen (siehe Menüpunkt „Co-Coach:in anmelden“ im Account).

Um das Wohlergehen der teilnehmenden Kinder zu gewährleisten, behält sich HANDS on TECHNOLOGY e.V. vor, von Coaches, Regionalpartner:innen und Mentor:innen ein aktuelles erweitertes Führungszeugnis einzuholen.

## 2. Team

Jedes Team, das an *FIRST* LEGO League Challenge teilnehmen möchte, muss von der/dem Coach:in bei HANDS on TECHNOLOGY e. V. online im Coach:in-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 Coach:in 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 Coach:in bzw. die/den Co-Coach:in online im Coach:in-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 sowie optional die Kosten für das Challenge Set (detaillierte Kosten siehe Preisliste im Anhang). Teams, die eine Förderung erhalten, bekommen vor der Anmeldung einen Fördercode, den sie im Anmeldeprozess eingeben. Teams, deren Teilnahmekosten bereits beglichen sind, sind nicht förderfähig.

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. Materialien

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

Sollte die Sendung nicht zugestellt werden können (z. B. aufgrund von Ferienzeit, falscher Adresse etc.), behält sich HANDS on TECHNOLOGY e.V. vor, die Kosten für einen erneuten Versand in Rechnung zu 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 jeweili-

gen 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 Coach:in 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 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	139,00 Euro
Verpackung und Porto	
Deutschland	14,00 Euro
Österreich	25,00 Euro
Schweiz	42,00 Euro
<b>Gesamtkosten</b>	
Deutschland	323,00 Euro
Österreich	334,00 Euro
Schweiz	351,00 Euro

Die besten Challenge-Teams der regionalen Wettbewerbe qualifizieren sich für weiterführende Wettbewerbe und schließlich für das Finale. Dabei entstehen zusätzliche Kosten in Form von Teilnahmegebühren und Reisekosten. Die Teilnahmegebühr für einen Qualifikationswettbewerb beträgt 150€ pro Team. Die Kosten für die Teilnahme am Finale variieren je nach Saison und sind abhängig vom regionalen Partner, der das Event gemeinsam mit HANDS on TECHNOLOGY e.V. veranstaltet, von der Veranstaltungsortwahl sowie von der Anzahl der gewonnenen Sponsoren.

Die Veranstalter sind bestrebt, die Kosten für das Finale so niedrig wie möglich zu halten, indem sie die genannten Faktoren berücksichtigen und nach Möglichkeiten suchen, Sponsorengelder zu akquirieren und effiziente Veranstaltungsorte auszuwählen.