



Teilnahmebedingungen mit Datenschutzhinweisen für den landesweiten Programmierwettbewerb „Gigathon“ 2025 in der Bundesrepublik Deutschland

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

1. Diese Regeln legen die Bedingungen fest, unter denen im Jahr 2025 der landesweite Programmierwettbewerb Gigathon in der Bundesrepublik Deutschland (im Folgenden „Wettbewerb“ genannt) durchgeführt wird.
2. Der Veranstalter des Wettbewerbs ist die Coding Giants Germany GmbH, Zollhof 8, 40221 Düsseldorf, vertreten durch die Herren Radoslaw Kulesza, Sebastian Lenga, Dawid Lesniakewiecz, Piotr Pelka, Handelsregister: Amtsgericht Düsseldorf HRB 101217, Sitz der Gesellschaft: Düsseldorf, Umsatzsteuer-ID: DE362289577 (im Folgenden „**Veranstalter**“ genannt).
3. Der Hauptpreis und die zusätzlichen Preise werden von der Gesellschaft Giganci Programowania sp. z o.o., mit Sitz in Warschau, Republik Polen,, Anschrift: ul. Słomińskiego 15/508, 00-195 Warschau, eingetragen im Handelsregister des Natioanlgerichtes unter der KRS Nummer: 0000687990, NIP: 7010705680, REGON: 36788493100000, (im Folgenden „**Sponsor**“ genannt), finanziert.
4. Die Ziele des Wettbewerbs sind:
 - Den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, ihre Programmierfähigkeiten in den vom Veranstalter festgelegten Bereichen zu testen;
 - Die Programmierfähigkeiten sowie interdisziplinäre Einzelkompetenzen der Teilnehmer und des sonstigen Publikums zu entwickeln;
 - Das Programmieren, moderne Technologien, Cybersicherheit in der Gaming-Welt, künstliche Intelligenz und den Cyberspace zu popularisieren;
 - Das Potenzial moderner Technologien in der heutigen Welt zu demonstrieren.
5. Die Teilnahme am Wettbewerb erfolgt durch das Lösen der Wettbewerbsaufgaben innerhalb der im Wettbewerbsplan und in diesen Teilnahmebedingungen festgelegten Fristen, der auf der Website www.gigathon.de, die vom Veranstalter verwaltet wird, veröffentlicht werden (im Folgenden „**Website**“ genannt). Beginn und Ende des Wettbewerbs für das Jahr 2025 ist daher, Beginn: 01.05.2025, Ende: 30.06.2025. Das Datum der Bekanntgabe der Gewinner soll im Jahr 2025 am 10.07. erfolgen.
6. Der Veranstalter überwacht die ordnungsgemäße Durchführung des Wettbewerbs, einschließlich der Bereitstellung von Informationen über den Wettbewerb, der Bearbeitung von Beschwerden und der Sicherstellung der Einhaltung dieser Regeln.



§ 2 Teilnehmer

1. Der Wettbewerb steht allen natürlichen Personen offen, die nach § 13 Bürgerliches Gesetzbuch (BGB) als Verbraucher gelten und die während der Dauer des Wettbewerbs zwischen 6 und 18 Jahre alt sind und ihren ständigen Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben (im Folgenden „**Teilnehmer**“ genannt).
2. Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos und freiwillig.
3. Weitere Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbewerb ist eine vollständige Registrierung, d.h. ist das ordnungsgemäße Ausfüllen des Registrierungsformulars, das auf der Website (www.gigathon.de) zur Verfügung steht.
4. Die in zuvor in Absatz 3 beschriebene Registrierung kann nur von einer Person vorgenommen werden, die berechtigt ist, als volljährige Person rechtswirksame Willenserklärungen für sich oder als Vertreter eines potenziellen Teilnehmers abzugeben (im Folgenden „**Erziehungsberechtigter**“ genannt).
5. Der Teilnehmer kann sowohl ein Schüler eines Kurses des Veranstalters als auch eine Person sein, die noch nie an Kursen des Veranstalters teilgenommen hat oder derzeit keine Kurse des Veranstalters besucht.
6. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, einen Teilnehmer vom Wettbewerb auszuschließen, wenn festgestellt wird, dass dieser die Teilnahmevoraussetzungen nicht erfüllt, gegen die Bestimmungen dieser Regeln verstößt oder gegen sonstiges geltendes Recht verstößt.
7. Mit der Akzeptanz der Regeln erklärt der Erziehungsberechtigte, dass sowohl er als auch der Teilnehmer:
 - a) den Inhalt dieser Regeln gelesen und verstanden haben und der Teilnehmer freiwillig am Wettbewerb teilnimmt;
 - b) den Bedingungen der Regeln zustimmen, einschließlich der Bestimmungen über das Verfahren zur Entgegennahme von Preisen, und diese vollständig anerkennen und akzeptieren;
 - c) sich verpflichten, die Bestimmungen dieser Regeln einzuhalten.
8. Der Teilnehmer kann jederzeit ohne Angabe von Gründen vom Wettbewerb zurücktreten. Der Rücktritt muss dem Veranstalter per E-Mail an folgende Adresse mitgeteilt werden: service@codinggiants.de.
9. Finalisten der zweiten Phase des Wettbewerbs erhalten eine direkte Einladung zur Weiterführung der Teilnahme an dem Wettbewerb. Die Einladung, die als Möglichkeit zur



Weitere Teilnahme am Wettbewerb verstanden wird, ist nur gültig, wenn der Teilnehmer weiterhin die Alterskriterien für Teilnehmer am Wettbewerb (6-18 Jahre alt) erfüllt. Der Teilnehmer und der Erziehungsberechtigte stimmen bereits jetzt zu einer Kontaktaufnahme zur direkten Einladung zur zweiten Phase und dem Finale des Wettbewerbs zu.

§ 3 Registrierung

1. Teilnehmer und Erziehungsberechtigte können sich über das auf der Website www.gigathon.de verfügbare Formular für den Wettbewerb registrieren.
 2. Nach erfolgreicher Registrierung für den Wettbewerb erhält der Teilnehmer eine E-Mail an die im Registrierungsformular angegebenen Kontaktdaten, die die Anmeldedaten (Benutzername und Passwort) für die Teilnahme enthalten.
 3. Das Teilnehmer-Konto ist eine spezielle Wettbewerbsplattform, auf der Materialien im Zusammenhang mit dem Wettbewerb, einschließlich der Inhalte der Wettbewerbsaufgaben und anderer wichtiger organisatorischer Informationen, gespeichert werden.
 4. Das Lösen des Quiz in der **ersten Phase** des Wettbewerbs ist nur möglich, nachdem sich der Teilnehmer im Teilnehmer-Konto eingeloggt hat.
 5. Der Inhalt der Projektaufgabe für die **zweite Phase** des Wettbewerbs wird dem Teilnehmer über das Teilnehmer-Konto zur Verfügung gestellt.
 6. Das Hochladen der Lösungen zur Projektaufgabe der zweiten Phase muss ausschließlich über das Teilnehmer-Konto nach dem Einloggen in das Konto erfolgen.
 7. Der Veranstalter haftet insbesondere nicht für das Unvermögen des Teilnehmers (technisch oder untechnisch), auf das Teilnehmer-Konto zuzugreifen, aufgrund von Gründen, die dem Teilnehmer zuzuschreiben sind, einschließlich aber nicht beschränkt auf falsche Angaben von Kontaktdaten, Verlust der Anmeldedaten oder technische Probleme, die außerhalb der Einflussosphäre des Veranstalters liegen.
 8. Im Falle technischer Probleme im Zusammenhang mit dem Zugang zum Teilnehmer-Konto muss der Teilnehmer unverzüglich den Veranstalter kontaktieren und das Problem melden. Der Veranstalter wird sich bemühen, das Problem zu lösen; garantiert jedoch keinen ununterbrochenen Zugang zum Teilnehmer-Konto im Falle von Ausfällen, die außerhalb seiner Kontrolle liegen.
-



§ 4 Der Wettbewerb -Fristen

1. Vom 1. Mai bis zum 30. Juni 2025 können sich die Teilnehmer über das Formular auf der Website für den Wettbewerb registrieren.
2. Der Wettbewerb besteht aus zwei Phasen:
 - a) **Erste Phase:** Durchführung des Quiz, wie in § 4 Ziffer 3 beschrieben, zwischen dem 1. Mai und dem 30. Juni 2025. Die erste Phase wird voraussichtlich am 23.06.2025 beendet.
 - b) **Zweite Phase:** Vorbereitung einer Lösung für eine projektbasierte Aufgabe, wie in § 4 Ziffer 6 beschrieben, zwischen dem 1. Mai und dem 30. Juni 2025. Die zweite Phase wird voraussichtlich am 30.06.2025 beendet.
3. Die erste Phase besteht aus einem Quiz mit 20 Multiple-Choice-Fragen. Dabei werden die Anzahl der richtigen Antworten und die Bearbeitungszeit berücksichtigt.
4. Um sich für die zweite Phase zu qualifizieren, muss ein Teilnehmer mindestens 50 % der maximal möglichen Punktzahl des Quiz erreichen. Jede Frage wird mit 0 bis 1 Punkt bewertet.
5. Das Haupt-Bewertungskriterium ist die Anzahl der richtigen Antworten. Bei einem Unentschieden ist die Bearbeitungszeit des Quiz das entscheidende Kriterium.
6. Nach der Auswertung des Quiz werden die ausgewählten Teilnehmer für die zweite Phase qualifiziert und erhalten Zugang zu den projektbasierten Aufgaben dieser zweiten Phase.
7. Die zweite Phase erfordert, dass die Teilnehmer eine abgeschlossene projektbasierte Aufgabe innerhalb des im aktuellen Wettbewerbsplan festgelegten Zeitrahmens einreichen. Die Aufgabenbeschreibung wird im Veranstalter-Konto jedem Teilnehmer, der sich für die zweite Phase qualifiziert hat, zur Verfügung gestellt.
8. Teilnehmer für das sich dann anschließende Finale werden durch die **Jury** nach den in § 5 dieser Teilnahmebedingungen festgelegten Regeln ausgewählt. Die Bewertung im Finale erfolgt durch die **End-Jury** (siehe unter § 5 Ziffer 6).
9. Wenn ein Teilnehmer vom Finale zurücktritt oder er keine Bestätigung wie in § 4 Ziffer 8 oben erhält bzw. sich nicht zurückmeldet, verliert er das Recht, weiter am Wettbewerb teilzunehmen. In diesem Fall wird sein Platz dem nächsten höchstbewerteten Teilnehmer auf Basis der Bewertung der projektbasierten Aufgaben durch die Jury überlassen.
10. Der Wettbewerb bewertet Wissen in den folgenden Kategorien und Fächern:
 - a) Alter 6-9: Minecraft und Programmierung in Minecraft Education.
 - b) Alter 10-12: Programmierung in Scratch.
 - c) Alter 13-15: Programmierung in Python.
 - d) Alter 16-18: Programmierung in Python.



Wettbewerbsregeln

11. Es werden nur individuell erstellte Projekte berücksichtigt, die von den für den Wettbewerb registrierten Teilnehmern gemäß den Regeln eingereicht wurden.

12. Zusammenfassend bestehen folgende Fristen:

1. Erste Phase: 1. Mai 2025 bis 23. Juni 2025 (siehe § 4 Ziffer 2),
2. Zweite Phase: 1. Mai 2025 bis 30. Juni 2025 (siehe § 4 Ziffer 2),
3. Beurteilung der Einreichung durch Jury und Qualifizierung zum Finale 10.07.2025 (siehe § 4 Ziffern 3, 8),
4. Durchführung des Finales 10.07.2025 bis 2025,
5. Entscheidung durch die End-Jury (siehe § 5 Ziffer 6),
6. Bekanntgabe der Gewinner am 10.07.2025.
7. Gewinner Reise findet nach Absprache statt.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Zeitplan der einzelnen Wettbewerbs Phasen und Schritte aufgrund von Umständen außerhalb seiner Kontrolle und/ oder seiner Sphäre zu ändern. Teilnehmer werden sofort über alle verfügbaren Kommunikationskanäle (E-Mail, Website-Ankündigung) über Änderungen informiert. Jegliche Änderungen des Zeitplans wirken sich nicht negativ auf die zur Verfügung gestellte Zeit zur Durchführung jeder Wettbewerbsaufgabe aus, wie sie in den Regeln festgelegt ist.

§ 5 Jury, End-Jury und Bewertung der Projekte

1. Zur Feststellung der Ergebnisse der zweiten Phase des Wettbewerbs wird der Veranstalter ein vierköpfiges Wettbewerbs Komitee aus Experten für Programmierung und moderne Technologien (im Folgenden „**Jury**“ genannt) bestimmen.
2. Die von den Teilnehmern eingereichten Projekt Abgaben werden von der Jury nach folgenden Kriterien bewertet:
 - a) Hauptkriterium: Die Anzahl der richtigen Antworten, die in der ersten Phase des Wettbewerbs erzielt wurden.
 - b) Entscheidungskriterium: Im Falle gleicher Punktzahlen wird die Bearbeitungszeit des Tests der ersten Phase als entscheidendes Kriterium verwendet.
3. Die Jury bewertet die von den Teilnehmern in der zweiten Phase abgeschlossenen Projekte darüber hinaus nach Punkten entsprechend den Kriterien, die in nachfolgenden § 5 Ziffer 4 festgelegt sind.



Wettbewerbsregeln

4. In der zweiten Phase des Wettbewerbs werden die Projektlösungen auf einer Punkteskala (0-100) bewertet, wobei folgende Aspekte berücksichtigt werden:

- Einhaltung der Projektanforderungen (keine Fehler in der Funktionalität des Projekts/Spiels) – 0-30 Punkte
- Lösungsarchitektur (Dateiorganisation, Skripte, Modularität, Namenskonventionen für Variablen) – 0-30 Punkte
- Technisches Niveau des Projekts (Komplexität der verwendeten Technologien/Funktionen) – 0-20 Punkte
- Innovationsgrad – 0-15 Punkte
- Einschluss einer Startanleitung oder Projektdokumentation – 0-5 Punkte

5. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Projekt Abgaben von der Bewertung auszuschließen, wenn Teilnehmer in der ersten Phase nicht die erforderliche Mindestanzahl an richtigen Antworten erzielt haben. Dies gilt, wenn die Anzahl der qualifizierten Teilnehmer die organisatorische Kapazität oder das in den Regeln festgelegte Limit überschreitet. Die Entscheidung des Veranstalters in dieser Angelegenheit ist endgültig.

6. Zur Feststellung der End-Ergebnisse des Finales des Wettbewerbs wird der Veranstalter ein zwölfköpfiges Wettbewerbskomitee aus Experten für Programmierung und moderne Technologien (im Folgenden „End-Jury“ genannt) ernennen.

7. Die End-Jury bewertet die von den Teilnehmern im Finale abgeschlossenen Projekte nach den in § 4 und § 5 Ziffern festgelegten Kriterien.

8. Gewinnbenachrichtigung: Die Teilnehmer / Erziehungsberechtigte stimmen zu einer Kontaktaufnahme durch den Veranstalter zur Bekanntgabe des Ergebnisses und etwaiger Preise ausdrücklich zu.

§ 6 Preise

1. Die Hauptpreise im Wettbewerb, die separat für jede in § ????? dieser Teilnahmebedingungen genannte Kategorie vergeben werden, sind:

- 1. Platz: Sony Playstation 5, eine Reise nach Berlin, ein Paket von Gaming- und Bildungsgadgets, einjähriger kostenloser Programmierkurs und Geschenke von Veranstaltungspartnern.
- 2. Platz: Nintendo Switch, ein 6 monatiger kostenloser Programmierkurs an der Coding Giants Programmierschule online, ein Paket von Gaming- und Bildungsgadgets und Geschenke von Veranstaltungspartnern.



PROGRAMMIERE DIE ZUKUNFT. BUNDESWETTBEWERB FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

Wettbewerbsregeln

• 3. Platz: Nintendo Switch Lite, ein 3 monatiger kostenloser Programmierkurs an der Coding Giants Programmierschule online, ein Paket von Gaming- und Bildungsgadgets und Geschenke von Veranstaltungspartnern.

2. Jeder Teilnehmer des Wettbewerbs, erhält:

- Ein Zertifikat, das die Programmierkenntnisse bestätigt,
- Geschenke von Veranstaltungspartnern.

3. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen zusätzliche Auszeichnungen und Trostpreise zu vergeben.

4. Sollte ein bestimmter Preis im angegebenen Modell nicht verfügbar sein, behält sich der Veranstalter das Recht vor, diesen in seinem freien Ermessen durch ein ähnliches Modell von vergleichbarem Marktwert zu ersetzen.

5. Alle Wettbewerbspreise werden den Gewinnern auf Anfrage per Kurier/Post und/oder E-Mail an die vom Teilnehmer angegebenen Adressen geliefert.

6. Der Teilnehmer erklärt sich durch seine Teilnahme mit den in diesen Teilnahmebedingungen beschriebenen Regelungen des Veranstalters einverstanden.

§ 7 Personenbezogene Daten - Datenschutzhinweise

1. Die personenbezogenen Daten der Teilnehmer (einschließlich der Gewinner) und deren Erziehungsberechtigte werden gemäß den geltenden Gesetzen, einschließlich der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), verarbeitet.
2. Die personenbezogenen Daten der Teilnehmer (Name, Nachname, Alter, E-Mail-Adresse, Lieferadresse) und der Erziehungsberechtigten (Name, Nachname, E-Mail-Adresse, Telefonnummer, Postleitzahl) werden gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO in dem Umfang und für die Dauer verarbeitet, die notwendig sind, um den Wettbewerb durchzuführen, die Gewinner auszuwählen, über die Auszeichnung zu informieren und etwaige Beschwerden zu bearbeiten, gemäß Artikel 6 Abs. 1 lit. f DSGVO, also im Rahmen des berechtigten Interesses des Verantwortlichen an der ordnungsgemäßen Durchführung bezüglich der Organisation des Wettbewerbs. Darüber hinaus kann der Veranstalter die Daten der Teilnehmer gemäß Artikel 6 Abs. 1 lit. f DSGVO verarbeiten, also im Rahmen des berechtigten Interesses des Verantwortlichen zur Durchsetzung von Ansprüchen und zum Schutz vor Ansprüchen (Zweck und Rechtsgrundlagen).
3. Die Bereitstellung der in § 7 Ziffer 2 genannten Daten ist freiwillig, jedoch notwendig, um am Wettbewerb teilzunehmen.



Wettbewerbsregeln

4. Der Datenverantwortliche für die personenbezogenen Daten der Teilnehmer und Gewinner ist der Veranstalter. Falls erforderlich, wird der Veranstalter die Daten des Gewinners gemäß den geltenden Gesetzen an den Preissponsor weitergeben. Der Name und die Kontaktdaten des Verantwortlichen des Veranstalters für Datenschutz sind: Coding Giants Germany GmbH, Zollhof 8, 40221 Düsseldorf, Herr Nikodem Dzik
Telefon: (0211) 959 895 07 E-Mail: service@codinggiants.de.
 5. Dauer der Speicherung: Die personenbezogenen Daten der betroffenen Personen, wie in § 7 Ziffer 2 beschrieben, werden vom Veranstalter bis zum Ablauf der Frist für die Einreichung von Beschwerden gemäß § 7 Ziffer 10 der Regeln oder bis zum Ablauf der Verjährungsfrist für Ansprüche im Zusammenhang mit dem Wettbewerb verarbeitet. Die personenbezogenen Daten der Wettbewerbsgewinner werden vom Veranstalter für den Zeitraum der Verjährungsfrist im Zusammenhang mit dem Wettbewerb oder der Preisvergabe verarbeitet, sofern nicht anderes durch Steuerrecht vorgeschrieben ist.
 6. Der Veranstalter informiert darüber, dass Teilnehmer jederzeit bei Fragen zur Verarbeitung personenbezogener Daten den Veranstalter kontaktieren und Auskünfte verlangen können (siehe zuvor unter § 7 Ziffer 4).
 7. Der Veranstalter informiert, dass die personenbezogenen Daten der Teilnehmer nicht in Drittländer (außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums) übermittelt werden.
 8. Der Veranstalter informiert, dass Teilnehmer keiner Profilierung oder automatisierten Entscheidungsfindung unterworfen werden.
 9. Der Veranstalter informiert, dass jede Person, deren Daten verarbeitet werden, das Recht hat, ihre Zustimmung zu widerrufen, falls dies die Grundlage für die Verarbeitung ihrer Daten ist, sowie das Recht hat auf: i) Zugang zu den Daten (Auskunft); ii) Berichtigung der Daten; iii) Löschung der Daten oder Einschränkung ihrer Verarbeitung; iv) Widerspruchsrechts gegen die Verarbeitung, v) sog. Daten Übertragbarkeit und vi) Bestehen eines Beschwerderechts bei der Aufsichtsbehörde (siehe nachfolgend § 7 Ziffer 10).
 10. Um das Recht auf Einreichung einer Beschwerde nach Artikel 77 der DSGVO auszuüben, sollte die betroffene Person den Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Nordrhein-Westfalen, Kavalleriestraße 2-4, 40213 Düsseldorf, Telefon 0211-384240, E-Mail poststelle@ldi.nrw.de kontaktieren. Weitere Informationen und ein entsprechendes Formular finden sich auf der Website der Aufsichtsbehörde.
-



§ 8 Beschwerden über den Ablauf des Wettbewerbs

1. Beschwerden über den Ablauf des Wettbewerbs können von Erziehungsberechtigten oder Teilnehmern mit Zustimmung des Erziehungsberechtigten in elektronischer Form an die E-Mail-Adresse service@codinggiants.de bis spätestens 1. August 2025 eingereicht werden.
2. Beschwerden sollten den Namen und Nachnamen des Teilnehmers und ihres Erziehungsberechtigten, der die Anmeldung zum Wettbewerb eingereicht hat, die genaue Postanschrift, eine Beschreibung und die Angabe der Gründe für die Beschwerde (Beschwerdegrund) sowie das genaue Anliegen (Beschwerdeantrag) enthalten.
3. Beschwerden, die nach Ablauf der Frist in § 8 Ziffer 1 oder die die Anforderungen gemäß § 8 Ziffer 2 nicht erfüllen, werden vom Veranstalter nicht berücksichtigt. Das Datum des E-Mail-Eingangs bestimmt, ob die Beschwerde fristgerecht eingereicht worden ist.
4. Beschwerden werden ohne unnötige Verzögerung, jedoch spätestens innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der Beschwerde bearbeitet. Die Entscheidungen des Veranstalters in Bezug auf Beschwerden sind endgültig.

§ 9 Erklärungen und Haftung

1. Der Veranstalter ist für die Vergabe der Preise im Wettbewerb unter den Bedingungen verantwortlich, die in diesen Teilnahmebestimmungen festgelegt sind.
 2. Mit der Einreichung der Wettbewerb Vorlage bzw. seinen Beiträgen erklärt der Teilnehmer, dass die eingereichten Aufgaben frei von rechtlichen Mängeln ist, insbesondere dass es sich um die eigene Arbeit des Teilnehmers handelt und dass keine Drittansprüche, einschließlich von Rechten an geistigem Eigentum, d.h. keine Verletzung von Schutzrechten des geistigen Eigentums Dritter, bestehen.
 3. Der Teilnehmer ist gegenüber dem Veranstalter voll haftbar, wenn sich seine Erklärungen gemäß § 9 Ziffer 2 als unzutreffend herausstellen, unabhängig von den Gründen. Insbesondere verpflichtet sich der Teilnehmer, den Veranstalter von sämtlichen Ansprüchen Dritter im Zusammenhang mit den vom Teilnehmer eingereichten Beiträgen bzw. Vorlagen umfassend freizustellen.
-



§ 10 Schlussbestimmungen

1. Die Regeln treten mit der Bekanntgabe des Wettbewerbs auf der Webseite des Veranstalters in Kraft.
2. Der Veranstalter wird keine Kosten übernehmen, die den Teilnehmern und Erziehungsberechtigten im Zusammenhang mit ihrer Teilnahme am Wettbewerb entstehen. Insbesondere übernimmt der Veranstalter keine Kosten für Transport und Unterkunft im Zusammenhang mit der Teilnahme an der finalen Stufe des Wettbewerbs.
3. Der vollständige Text dieser Teilnahmebestimmungen ist auf der Wettbewerbs-Website verfügbar.
4. Der Wettbewerb wird vom Veranstalter über die Website www.codinggiants.de und die sozialen Medien Facebook und Instagram bekannt gegeben und organisiert.
5. Alle etwaigen Streitigkeiten oder Ansprüche, die im Zusammenhang mit dem Wettbewerb entstehen, werden vom zuständigen ordentlichen Gericht entschieden.
6. Der Veranstalter hat jederzeit das Recht, die Bestimmungen dieser Regeln mit Blick auf die Gestaltung oder besondere Bedingungen zu ändern. Dies gilt insbesondere für Änderungen einzelner Wettbewerbsphasen und Änderungen an der Preis Beschreibung. Die geänderten Regeln treten mit ihrer Veröffentlichung auf der Website in Kraft.