
Gigathon 2026 Wettbewerbsregeln

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

1. Diese Regelungen legen die Bedingungen und Regeln fest, unter denen der Nationale Mathematik-Informatik-Wettbewerb „Gigathon“ (im Folgenden „Wettbewerb“) durchgeführt wird.
2. Der Organisator des Wettbewerbs ist Coding Giants Germany GmbH mit Sitz in Düsseldorf, 40221, Zollhof 8, eingetragen im Handelsregister des Nationalen Gerichtsregisters unter Registereintrag unter Amtsgericht Düsseldorf HRB 101217, Sitz der Gesellschaft: Düsseldorf Umsatzsteuer-ID: DE 362289577, mit einem Stammkapital von 234.850 PLN (nachfolgend „Veranstalter“ genannt).
3. Die Hauptsponsoren und weitere Sponsoren der Hauptpreise und Neben Gewinne sind der Organisator sowie Dritte, mit denen der Organisator zusammenarbeitet (im Folgenden zusammen „Sponsoren“).
4. Das Ziel des Wettbewerbs ist:
 - Die Möglichkeit zu bieten, mathematische und informatische Fähigkeiten in den vom Organisator festgelegten Bereichen zu überprüfen;
 - Die Förderung des logischen Denkens, analytischer und programmatischer Fähigkeiten;
 - Die Popularisierung von Mathematik, Programmierung, modernen Technologien, Sicherheit in der Welt der Computerspiele, künstlicher Intelligenz und Cyberraum;
 - Die Unterstützung der Kreativität und der selbstständigen Projektarbeit von Kindern und Jugendlichen;
 - Die Präsentation der Möglichkeiten moderner Technologien in der heutigen Welt.
5. Die Teilnahme am Wettbewerb besteht darin, Wettbewerbsaufgaben (Quiz- und Projektaufgaben) innerhalb der vom Zeitplan des Wettbewerbs festgelegten Fristen zu lösen, die auf der Website des Organisors (www.gigathon.de) veröffentlicht werden.
6. Der Wettbewerb wird auf dem Gebiet Deutschland durchgeführt.
7. Der Organisator überwacht die Korrektheit und den Ablauf des Wettbewerbs, einschließlich der Bereitstellung von Informationen zum Wettbewerb, der Bearbeitung von Beschwerden und der Verwaltung des Wettbewerbs.

§ 2 Teilnehmer

1. Am Wettbewerb können alle natürlichen Personen teilnehmen, die Konsumenten im Sinne des Artikels 22(1) des Bürgerlichen Gesetzbuches sind und während des

-
- gesamten Wettbewerbs im Alter zwischen 7 und 18 Jahren sind und dauerhaft in Deutschland wohnen (im Folgenden „Teilnehmer“).
2. Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos und freiwillig.
 3. Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbewerb ist die ordnungsgemäße Registrierung über das Anmeldeformular auf der Website www.gigathon.de.
 4. Der Wettbewerb wird in vier Alterskategorien durchgeführt:
 - 7–9 Jahre – Teilnehmer, die 2017, 2018 oder 2019 geboren wurden,
 - 10–12 Jahre – Teilnehmer, die 2014, 2015 oder 2016 geboren wurden,
 - 13–15 Jahre – Teilnehmer, die 2011, 2012 oder 2013 geboren wurden,
 - 16–18 Jahre – Teilnehmer, die 2008, 2009 oder 2010 geboren wurden.
 5. Die Zuordnung eines Teilnehmers zu einer Alterskategorie erfolgt auf Basis des im Anmeldeformular angegebenen Geburtsjahres. Der Teilnehmer muss die Alterskriterien gemäß Abschnitt 4 zum Zeitpunkt der Anmeldung zum Wettbewerb erfüllen.
 6. Der Organisator behält sich das Recht vor, das Alter des Teilnehmers zu überprüfen und ihn der richtigen Alterskategorie zuzuordnen.
 7. Die in Abschnitt 3 genannten Handlungen (Registrierung) dürfen nur von einer berechtigten Person durchgeführt werden, die die Absichtserklärung im Namen des potentiellen Teilnehmers (im Folgenden „Betreuer“) abgibt.
 8. Am Wettbewerb dürfen nicht teilnehmen (darunter auch nicht in der Rolle des Betreuers gemäß Punkt 7 oben) Partner, Vorstandsmitglieder sowie Mitarbeiter, Partner des Organisators und deren nahe Verwandte (Nachkommen, Geschwister, Ehepartner, Schwiegereltern und adoptierte Personen).
 9. Teilnehmer können sowohl Schüler des Organisators als auch Personen sein, die nicht an Kursen des Organisators teilgenommen haben.
 10. Der Organisator behält sich das Recht vor, einen Teilnehmer vom Wettbewerb auszuschließen, wenn festgestellt wird, dass die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt sind oder wenn der Teilnehmer gegen die Bestimmungen dieser Regelungen oder geltendes Recht verstößt.
 11. Indem der Betreuer den Regelungen zustimmt, erklärt er, dass sowohl er als auch der Teilnehmer:
 - Mit dem Inhalt dieser Regelungen vertraut sind und der Teilnehmer freiwillig am Wettbewerb teilnimmt;
 - Den Regelungen zustimmen und sie akzeptieren, einschließlich der Bestimmungen zum Verfahren der Preisvergabe, die vollständig akzeptiert werden;
 - Sich verpflichten, die Bestimmungen der Regelungen zu befolgen.
 12. Der Teilnehmer kann jederzeit ohne Angabe von Gründen von der Teilnahme am Wettbewerb zurücktreten. Der Rücktritt muss durch das Senden einer E-Mail an den Organisator unter der Adresse [gigathon@codinggiants.de] erfolgen.

§ 3 Registrierung. Teilnehmer-Panel

1. Teilnehmer können ihre Teilnahme am Wettbewerb über das interaktive Formular auf der Website im Zeitraum vom 7.04. bis 20.05.2026 anmelden (im Folgenden „Anmeldung“).
2. Nach der Anmeldung zum Wettbewerb erhält der Teilnehmer eine E-Mail und eine SMS mit Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) für das Teilnehmer-Panel der Plattform des Organitors.
3. Im Teilnehmer-Panel stellt der Organisator Materialien zur Verfügung, die mit dem Ablauf des Wettbewerbs verbunden sind, einschließlich der Aufgabenstellungen und weiterer wichtiger organisatorischer Informationen.
4. Die Lösung des Quiz im Rahmen der I. und II. Etappe des Wettbewerbs erfolgt ausschließlich nach vorheriger Anmeldung des Teilnehmers im Teilnehmer-Panel und durch dessen Nutzung.
5. Der Inhalt der Projektaufgabe für die III. Etappe des Wettbewerbs wird dem Teilnehmer über das Teilnehmer-Panel bereitgestellt und kann nur darüber bearbeitet werden.
6. Das Hochladen der vom Teilnehmer erarbeiteten Lösungen der Projektaufgabe der III. Etappe erfolgt ausschließlich über das Teilnehmer-Panel.
7. Der Organisator haftet nicht für den fehlenden Zugang zum Teilnehmer-Panel, der durch Ursachen auf Seiten des Teilnehmers, insbesondere durch falsche Angabe von Kontaktdaten, Verlust von Zugangsdaten oder technischen Problemen, die nicht vom Organisator verursacht wurden, zustande kommt.
8. Im Falle technischer Probleme beim Zugang zum Teilnehmer-Panel ist der Teilnehmer verpflichtet, sich unverzüglich mit dem Organisator in Verbindung zu setzen und die aufgetretenen Schwierigkeiten zu melden. Der Organisator wird alle Anstrengungen unternehmen, um diese zu lösen, garantiert jedoch nicht die vollständige Verfügbarkeit des Teilnehmer-Panels bei Ausfällen, die außerhalb seines Einflussbereichs liegen.
9. Die oben beschriebenen Schritte müssen auch dann unternommen werden, wenn die Zugangsdaten, wie in Punkt 2 beschrieben, nach der Registrierung nicht erhalten wurden.

§ 4 Wettbewerb

1. Der Wettbewerb besteht aus vier Etappen: In jeder Etappe muss der Teilnehmer eine Wettbewerbsaufgabe bearbeiten, und zwar:
 - Etappe I: Qualifikations Quiz,
 - Etappe II: Ranglisten Test,

- Etappe III: Projektaufgabe,
- Etappe IV: Finale (im Folgenden zusammen als „Wettbewerbsaufgaben“ bezeichnet).

Etappe I – Qualifikations Quiz

1. Die erste Etappe des Wettbewerbs besteht aus einem Online-Qualifikations Quiz, das aus Multiple-Choice-Fragen mit einer richtigen Antwort besteht.
2. Das Qualifikations Quiz wird über das Teilnehmer-Panel durchgeführt.
3. Die Dauer der ersten Etappe: vom 7.04.2026 (00:01 Uhr) bis zum 20.05.2026 (23:59 Uhr).
4. Jede Frage wird auf einer Skala von 0 bis 1 Punkt bewertet, wobei:
 - a) 1 Punkt für eine richtige Antwort vergeben wird,
 - b) 0 Punkte für eine falsche Antwort oder keine Antwort vergeben werden.
5. Die maximale Punktzahl, die in der ersten Etappe erreicht werden kann, entspricht der Anzahl der Fragen im Qualifikations Quiz. Die Anzahl der Fragen kann je nach Altersgruppe der Teilnehmer variieren.
6. Das Kriterium für die Bewertung in der ersten Etappe ist ausschließlich die Anzahl der richtigen Antworten.
7. Voraussetzung für die Qualifikation zur zweiten Etappe des Wettbewerbs ist das Erreichen von mindestens 50% der maximal erreichbaren Punkte im Quiz.
8. Das Ergebnis der ersten Etappe (die Anzahl der erreichten Punkte und die Information, ob der Teilnehmer in der zweiten Etappe qualifiziert wurde oder nicht) wird dem Teilnehmer unmittelbar nach Abschluss des Qualifikations Quiz über das Teilnehmer-Panel mitgeteilt.

Etappe III – Projektaufgabe (online)

1. Die dritte Etappe des Wettbewerbs besteht darin, dass die Teilnehmer eine Lösung für eine projektbezogene Aufgabe erarbeiten.
2. Etappe III wird im Zeitraum vom 23.05.2026 bis zum 20.06.2026 durchgeführt, gemäß dem Zeitplan des Wettbewerbs.
3. Der Inhalt der Projektaufgabe wird den Teilnehmern, die zur dritten Etappe qualifiziert sind, über das Teilnehmer-Panel zur Verfügung gestellt.
4. Der Teilnehmer ist verpflichtet, die Projektaufgabe eigenständig gemäß den Anweisungen des Organizers und in der für seine Alterskategorie geeigneten Programmierumgebung auszuführen.
5. Die Voraussetzung für die Einreichung der Projektaufgabe zur Bewertung durch die Jury ist:
 - a) das Hochladen der vollständigen Lösung der Projektaufgabe ins Teilnehmer-Panel innerhalb der in Punkt 2 genannten Frist,

-
- b) die ordnungsgemäße Bereitstellung der Lösung der Projektaufgabe in einer Weise, die deren Download, Ausführung und Bewertung durch die Jury ermöglicht,
 - c) das Hinzufügen der erforderlichen technischen Informationen (z. B. Anleitung zur Ausführung, erforderliche Bibliotheken, Version der Umgebung, Zugang zum Repository – falls zutreffend).
6. Der Teilnehmer ist dafür verantwortlich, dass die Lösung der Projektaufgabe ordnungsgemäß funktioniert und der Jury der Zugriff auf die Lösung zur Überprüfung und Bewertung ermöglicht wird.
 7. Lösungen von Projektaufgaben, die:
 - a) nicht innerhalb der Frist hochgeladen werden,
 - b) aus Gründen, die beim Teilnehmer liegen, nicht heruntergeladen, ausgeführt oder bewertet werden können,
 - c) unvollständig oder nicht den technischen Vorgaben entsprechen, können von der Bewertung ausgeschlossen oder mit reduzierten Punkten bewertet werden.

Bewertung der Projektaufgaben

1. Die Lösungen der Projektaufgaben werden von einer Jury, die vom Organisator benannt wurde und aus 5 Personen besteht, unter der Unterstützung von auf künstlicher Intelligenz basierenden Werkzeugen bewertet.
2. Die endgültige Entscheidung zur Bewertung des Projekts liegt bei der Jury. Die Unterstützung durch AI-Tools ist hilfsweise und ersetzt nicht die Entscheidung der Jury.
3. Die inhaltliche Bewertung der Arbeit erfolgt auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten. Die Punkte werden in folgenden Kategorien vergeben, deren Summe das Endergebnis darstellt:
 - **Übereinstimmung mit der Aufgabenstellung und funktionale Vollständigkeit (0–40 Punkte)**
Die Bewertung umfasst den Grad der Umsetzung der Aufgaben Anforderungen, insbesondere das Vorhandensein und die Korrektheit der obligatorischen Elemente sowie die Kohärenz der Arbeitsweise mit der Aufgabenstellung.
 - **Funktionsfähigkeit und Stabilität (0–25 Punkte)**
Die Bewertung umfasst die Möglichkeit, die Arbeit auszuführen und ihre korrekte Funktion in typischen Szenarien sowie ihre Fehlerresistenz (einschließlich Ausfälle und Unterbrechungen).
 - **Struktur der Lösung und Qualität der Implementierung (0–20 Punkte)**
Die Bewertung umfasst die Ordnung und Lesbarkeit der Lösung, die logische

Aufteilung in Teile, die Reduzierung von Wiederholungen und die Kohärenz der Steuerlogik.

- **Technisches Niveau und Angemessenheit der Lösungen (0–15 Punkte)**
Die Bewertung umfasst die Angemessenheit der Auswahl von Lösungen für das Problem sowie die gerechtfertigte Komplexität der angewandten Mechanismen.

4. Zusätzliche Bestimmungen (nicht punktiert):

- Die Arbeiten müssen eigenständig sein.
- Die Arbeiten müssen das Thema betreffen und den Anforderungen entsprechen, die in der Aufgabenstellung der III. Etappe des Wettbewerbs festgelegt wurden.

Zustimmung und Verantwortung des Teilnehmers

1. Durch das Einreichen eines Projekts im Rahmen der III. Etappe des Wettbewerbs erklärt der Betreuer im Namen und im Auftrag des Teilnehmers sein Einverständnis mit:
 - a) der Verarbeitung und Analyse der Lösung der Projektaufgabe durch den Organisator sowie das von ihm benannte Jury,
 - b) der Nutzung von Künstlicher Intelligenz zur Bewertung, technischen Analyse und Überprüfung der Eigenständigkeit der Arbeit,
 - c) der vorübergehenden Vervielfältigung des Projekts in dem für die Bewertung notwendigen Umfang.
2. Der Betreuer erklärt im Namen und im Auftrag des Teilnehmers, dass:
 - a) der Teilnehmer der Autor des eingereichten Projekts ist,
 - b) das Projekt keine Rechte Dritter, insbesondere Urheberrechte, verletzt,
 - c) die Nutzung unterstützender Werkzeuge (einschließlich KI) gemäß den vom Organisator festgelegten Regeln erfolgte.
3. Der Organisator übernimmt keine Verantwortung für:
 - a) den Verlust von Daten aufgrund einer fehlerhaften Hochladung der Lösung der Projektaufgabe durch den Teilnehmer oder seinen Betreuer,
 - b) die Unmöglichkeit der Bewertung des Projekts aus technischen Gründen, die beim Teilnehmer liegen,
 - c) die Nichtübereinstimmung des Projekts mit den technischen Anforderungen, die in den Richtlinien festgelegt sind.

4. Im Falle einer Verletzung der Prinzipien der Eigenständigkeit, von Plagiaten oder anderen Handlungen, die gegen die Regelungen verstoßen, behält sich der Organisator das Recht vor:
 - a) die Lösung der Projektaufgabe aus der III. Etappe des Wettbewerbs abzulehnen,
 - b) den Teilnehmer vom Wettbewerb auszuschließen,
 - c) dem Teilnehmer das Recht auf den Preis zu entziehen – auch nach der Bekanntgabe der Ergebnisse.
5. Die Entscheidungen der Jury zur inhaltlichen Bewertung der Lösungen der Wettbewerbsaufgaben sind endgültig und können nicht angefochten werden, es sei denn, etwas anderes ergibt sich ausdrücklich aus den Regelungen.

Etappe IV – Das große Finale (online)

1. Die vierte Etappe des Wettbewerbs (im Folgenden „Großes Finale“) besteht darin, dass es eine Bekanntgabe der Gewinner online am 3.07.26 online gibt.
2. Zum Großen Finale qualifizieren sich Teilnehmer, die vom Jury gemäß den Bestimmungen in § 4 der Regelungen ausgewählt werden, aus den Teilnehmern der III. Etappe.
3. Die zum Großen Finale qualifizierten Teilnehmer werden spätestens bis zum 5.07.2026 per E-Mail darüber informiert.
4. Ein zum Großen Finale qualifizierter Teilnehmer muss seine Teilnahme innerhalb von 7 (sieben) Tagen nach der Veröffentlichung der Ergebnisse der III. Etappe bestätigen.
5. Die Bestätigung der Teilnahme erfolgt auf eine vom Organisator angegebene Weise (z. B. durch ein elektronisches Formular oder eine E-Mail).
6. Im Falle von:
 - a) einem Rücktritt des Teilnehmers von der Teilnahme am Großen Finale,
 - b) dem Fehlen der Teilnahmebestätigung innerhalb der Frist,
 - c) der Nichterfüllung der formellen Teilnahme Anforderungen,verliert der Teilnehmer das Recht, weiterhin am Wettbewerb teilzunehmen, und es wird die nächste Person aus der Rangliste der III. Etappe qualifiziert, deren Projekt die höchste Punktzahl unter den nicht qualifizierten Teilnehmern erhalten hat.
7. Alle organisatorischen und technischen Details im Zusammenhang mit dem Großen Finale (IV. Etappe) werden den Teilnehmern per E-Mail mitgeteilt.
8. Im Rahmen des Großen Finales (IV. Etappe) übernimmt der Organisator keine Verantwortung für jegliche weitere Kosten.
9. Der Organisator ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Organisation und den Ablauf des Großen Finales (IV. Etappe).

§ 5 Preise

1. Die Hauptpreise im Wettbewerb, jeweils für jede der Kategorien, die in § 2 Abs. 4 der Regelungen genannt sind, sind:
 - **1. Platz:** Sachpreis, d. h. ein kostenloser Jahreskurs in Programmierung in der Schule Coding Giants, ggfs. ein Paket mit Gaming- und Bildungsgadgets sowie Gadgets von den Partnern der Veranstaltung.
 - **2. Platz:** Sachpreis, d. h. ein kostenloser Halbjahreskurs in Programmierung in der Schule Coding Giants, ggfs. ein Paket mit Gaming- und Bildungsgadgets sowie Gadgets von den Partnern der Veranstaltung.
 - **3. Platz:** Sachpreis, d. h. ein kostenloser Halbjahreskurs in Programmierung in der Schule Coding Giants, ggfs. ein Paket mit Gaming- und Bildungsgadgets sowie Gadgets von den Partnern der Veranstaltung.
 - **Anerkennung:** Sachpreis, d. h. ein kostenloser Kurze Programmierkurs in der Schule Coding Giants, ggfs. ein Paket mit Gaming- und Bildungsgadgets sowie Gadgets von den Partnern der Veranstaltung.
2. Genauere Informationen zu den Sachpreisen werden bis zum 12.04.2026 auf der Website www.gigathon.de sowie zusätzlich auf den sozialen Medienplattformen Facebook und Instagram veröffentlicht.
3. Der Organisator behält sich das Recht vor, zusätzliche Preise und Trostpreise nach eigenem Ermessen zu vergeben.
4. Falls der angegebene Preis nicht verfügbar ist, behält sich der Organisator das Recht vor, das angegebene Modell durch ein ähnliches Modell mit einem vergleichbaren Marktwert zu ersetzen.
5. Alle Wettbewerbspreise werden den Gewinnern direkt per Versand oder per Kurier und E-Mail an die vom Teilnehmer angegebenen Adressen übermittelt.
6. Der Teilnehmer erklärt, dass er mit den Maßnahmen des Organisators gemäß Absatz 6 oben einverstanden ist.

§ 6 Personenbezogene Daten

1. Die personenbezogenen Daten der Teilnehmer (einschließlich der Gewinner), sowie ihrer Betreuer, werden in Übereinstimmung mit den allgemein geltenden Rechtsvorschriften, insbesondere der Allgemeinen Datenschutzverordnung (DSGVO) verarbeitet.
2. Die personenbezogenen Daten der Teilnehmer (Vorname, Nachname, Alter, E-Mail-Adresse, Zustelladresse) sowie der Betreuer (Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse, Telefonnummer, Postleitzahl) werden für die Dauer und im Umfang (Zweck) verarbeitet, der notwendig ist, um den Wettbewerb durchzuführen, die

Gewinner zu ermitteln, die Benachrichtigung über die Preisvergabe vorzunehmen und etwaige Beschwerden zu bearbeiten. Dies erfolgt gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. f der DSGVO, basierend auf dem berechtigten Interesse des Verantwortlichen, das öffentliche Versprechen der Durchführung des Wettbewerbs korrekt zu erfüllen, sowie gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. c der DSGVO, soweit die Verarbeitung der personenbezogenen Daten der Gewinner notwendig ist, um die Pflichten des Organisers gemäß den steuerrechtlichen Bestimmungen (z.B. die Abführung der Steuer auf den Gewinn) zu erfüllen. Darüber hinaus kann der Organisator die Daten der Teilnehmer gemäß Art. 6 Abs. 1 lit. f der DSGVO verarbeiten, um Ansprüche geltend zu machen und sich vor Ansprüchen zu schützen (nur, wenn solche Ansprüche tatsächlich entstehen).

3. Die Angabe der in Abs. 2 genannten Daten ist freiwillig, jedoch notwendig für die Teilnahme am Wettbewerb.
4. Der Organisator ist der Verantwortliche für die Verarbeitung der personenbezogenen Daten der Teilnehmer und der Gewinner. Falls erforderlich, wird der Organisator die Daten der Gewinner an den Preisstifter weitergeben.
5. Die personenbezogenen Daten der betroffenen Personen, die in Abs. 2 oben beschrieben sind, werden vom Organisator bis zum Ablauf der Frist für die Einreichung von Beschwerden gemäß § 7 der Regelungen oder bis zur Verjährung der Ansprüche im Zusammenhang mit dem Wettbewerb verarbeitet. Die personenbezogenen Daten der Gewinner werden vom Organisator während der Verjährungsfrist der Ansprüche im Zusammenhang mit dem Wettbewerb oder der Preisvergabe verarbeitet, sofern nicht anders aus den steuerrechtlichen Bestimmungen hervorgeht.
6. Der Organisator informiert, dass er jederzeit in Bezug auf die Verarbeitung personenbezogener Daten kontaktiert werden kann, indem eine E-Mail an die Adresse service@codinggiants.de gesendet wird.
7. Der Organisator informiert, dass die personenbezogenen Daten der Teilnehmer nicht in Drittländer (außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums) übermittelt werden.
8. Der Organisator informiert, dass die Teilnehmer nicht einer Profilierung oder einer automatisierten Entscheidungsfindung unterliegen.
9. Der Organisator informiert, dass jede Person, deren Daten vom Organisator verarbeitet werden, das Recht hat, die Einwilligung zu widerrufen, wenn diese die Grundlage der Datenverarbeitung ist, sowie das Recht:
 - i) auf Zugang zu den Daten;
 - ii) auf Berichtigung der Daten;
 - iii) auf Löschung ihrer Daten oder Einschränkung ihrer Verarbeitung;
 - iv) auf Beschwerde bei der Aufsichtsbehörde;
 - v) auf Daten Übertragbarkeit.

-
10. Um von dem Recht Gebrauch zu machen, eine Beschwerde einzureichen (Artikel 77 DSGVO), sollte man sich mit dem Präsidenten der **Landesbeauftragten für Datenschutz Nordrhein-Westfalen** (Postfach 20 04 44, 40102 Düsseldorf, Deutschland) in Verbindung setzen. Weitere Informationen sind auf der Website der Aufsichtsbehörde verfügbar.

§ 7 Beschwerden

1. Alle Beschwerden bezüglich des Ablaufs des Wettbewerbs können von den Betreuern oder den Teilnehmern, mit Zustimmung der Betreuer, in elektronischer Form an den Organisator unter der Adresse gigathon@codinggiants.de oder schriftlich an die Postadresse des Organisators bis spätestens 01.08.2026 eingereicht werden.
2. Beschwerden sollten den Vor- und Nachnamen des Teilnehmers und seines Betreuers, der die Anmeldung zum Wettbewerb vorgenommen hat, die genaue Postanschrift sowie eine Beschreibung und die Angabe der Gründe der Beschwerde sowie die Festlegung des Anliegens enthalten.
3. Beschwerden, die nach Ablauf der Frist oder die nicht den in Abs. 2 festgelegten Anforderungen entsprechen, werden vom Organisator nicht bearbeitet. Die Einhaltung der Frist für die Einreichung einer Beschwerde wird anhand des Datums der E-Mail-Zusendung entschieden.
4. Beschwerden werden ohne unnötige Verzögerung bearbeitet, jedoch spätestens innerhalb von 14 Tagen ab dem Datum des Erhalts der Beschwerde. Wenn die Beschwerde nicht innerhalb der oben genannten Frist bearbeitet wird, gilt die Beschwerde als vom Organisator positiv entschieden.
5. Beschwerden, die sich auf das Fehlen der Möglichkeit beziehen, auf die Informatik Infrastruktur zuzugreifen, über die der Wettbewerb durchgeführt wird, einschließlich der Möglichkeit, sich im Teilnehmer-Panel anzumelden oder auf Fehler bei der Funktionsweise dieser Infrastruktur hinzuweisen, sollten unverzüglich und spätestens innerhalb von 7 (sieben) Tagen nach dem Vorfall, der die Beschwerde verursacht hat, gemeldet werden. Der Organisator behält sich das Recht vor, Beschwerden, die nach der Frist gemäß dem vorstehenden Satz eingereicht werden, abzulehnen.

§ 8 Erklärungen und Verantwortung

1. Der Organisator ist verantwortlich für die Vergabe der Preise im Rahmen des Wettbewerbs gemäß den Bestimmungen der Regelungen.

-
2. Im Moment der Einsendung der Lösung einer Wettbewerbsaufgabe an den Organisator erklärt der Betreuer im Namen und im Auftrag des Teilnehmers, dass die von ihm (oder direkt vom Teilnehmer) eingereichte Lösung des Wettbewerbs frei von rechtlichen Mängeln ist, insbesondere dass sie vom Teilnehmer verfasst wurde und keine Ansprüche Dritter, insbesondere im Hinblick auf geistige Eigentumsrechte, bestehen.
 3. Der Betreuer, der den Teilnehmer vertritt, übernimmt die volle Verantwortung, wenn seine Erklärung gemäß Abs. 2 oben falsch ist, unabhängig von den Gründen. Insbesondere verpflichten sich der Betreuer und der Teilnehmer, den Organisator von etwaigen Ansprüchen Dritter freizustellen, die sich auf die vom Teilnehmer erstellte Wettbewerbsaufgabe beziehen.
-

§ 9 Schlussbestimmungen

1. Die Regelungen treten mit der Bekanntgabe des Wettbewerbs in Kraft.
2. Der Organisator behält sich vor, keine Kosten zu übernehmen, die von den Teilnehmern und Betreuern im Zusammenhang mit der Teilnahme am Wettbewerb getragen werden. Insbesondere übernimmt der Organisator keine Kosten im Zusammenhang mit der Teilnahme am Wettbewerb.
3. Der vollständige Text dieser Regelungen ist auf der Wettbewerbsseite www.gigathon.de verfügbar.
4. Der Wettbewerb wird vom Organisator über die Websites www.codinggiants.de, www.gigathon.de sowie zusätzlich auf den Social-Media-Plattformen Facebook und Instagram bekanntgegeben und organisiert.
5. Alle etwaigen Streitigkeiten oder Ansprüche im Zusammenhang mit dem Wettbewerb werden durch das zuständige Zivilgericht entschieden.
6. Der Organisator ist berechtigt, die Bestimmungen dieser Regelungen zu ändern, sofern dies nicht zu einer Verschlechterung der Teilnahmebedingungen führt. Dies betrifft insbesondere Änderungen der Termine einzelner Wettbewerbsaktivitäten und Änderungen der Prozessbeschreibung, sofern dies den Wert des Preises nicht negativ beeinflusst. Die geänderten Regelungen gelten ab ihrer Veröffentlichung auf der Website.