

Regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną dla Użytkowników Aplikacji
“POGROMCY ŚMIECI”

Obowiązuje od: 01.12.2020

Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z APLIKACJI „POGROMCY ŚMIECI”, udostępnianej przez Stowarzyszeniem Inicjatyw Społeczno-Kulturalnych SZANSA (NIP: 5632424004; Regon: 061616647, KRS: 0000468928), ul. Lubelska 24 A; 22-170 Rejowiec Fabryczny (Usługodawcę i Administratora danych osobowych Użytkownika). Załącznik nr 2 do Regulaminu określa warunki konkursu przeprowadzanego z udziałem Użytkowników ww. APLIKACJI. Regulamin zostaje nieodpłatnie udostępniony w Aplikacji oraz rodzicowi lub opiekunowi prawnemu Użytkownika w formie papierowej przed wyrażeniem zgody przez niego na udział Użytkownika w Konkursie. Dodatkowo Regulamin zostaje udostępniony w postaci dokumentu PDF na stronie internetowej www.pogromcysmieci.eu w odnośniku „Regulaminy”.

I. DEFINICJE

1. Ilekroć w Regulaminie użyto poniższych pojęć należy je rozumieć w następujący sposób:
 - 1) **Aplikacja** – są to wszystkie aplikacje, poprzez które Usługodawca świadczy Użytkownikom usługi niezależnie od ich formy (aplikacje mobilne lub/i aplikacje webowe) zawierające grę edukacyjną „POGROMCY ŚMIECI” dla uczniów szkół podstawowych w klasach 1-8, realizowaną w zakresie edukacji ekologicznej wspierającej działania proekologiczne Usługodawcy.
 - 2) **Gra** – gra edukacyjna „POGROMCY ŚMIECI”, w której mogą brać udział uczniowie Szkoły, jako Użytkownicy APLIKACJI.
 - 3) **ID Użytkownika** – ciąg cyfr nadany automatycznie przez Producenta oprogramowania, pozwalający Użytkownikowi na dostęp do prawidłowej wersji Gry.
 - 4) **Konkurs** – jeden z trybów edukacji w Grze, w ramach którego Usługodawca może za pośrednictwem Szkoły przyznać zwycięskiemu Użytkownikowi nagrodę na zasadach określonych w Regulaminie Konkursu; zostaje uruchomiony w określonym terminie, a dostęp do niego mają wyłącznie Użytkownicy, którzy uzyskali minimalną wymaganą liczbę punktów w trybie Nauki.
 - 5) **Konsument** - Użytkownik będący osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową.
 - 6) **Polityka Prywatności** – dokument zawierający informacje o przetwarzaniu danych osobowych Użytkowników, zawarty w niniejszym Regulaminie, udostępniany Użytkownikowi za pośrednictwem Szkoły.
 - 7) **Producent oprogramowania** – podmiot, do którego należą prawa autorskie do APLIKACJI „POGROMCY ŚMIECI”, w tym prawa autorskie do kodu źródłowego, grafik oraz treści (treści) APLIKACJI tj. AMM SYSTEMS Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu, adres: ul. Tadeusza Gajcego 19, 51-143 Wrocław, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000314727, której akta są prowadzone przez Sąd Rejonowy dla

Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP: 8951932664, REGON: 020843579, o kapitale zakładowym w wysokości 50.000,00 złotych.

- 8) **Regulamin** – oznacza niniejszy Regulamin, sporządzony i stosowany przez Usługodawcę.
- 9) **Regulamin Konkursu** – regulamin określający warunki Konkursu, stanowiący Załącznik nr 2 do Regulaminu.
- 10) **RODO** - Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
- 11) **Szkoła** – szkoła podstawowa funkcjonująca na obszarze terytorialnym Usługodawcy, której uczniowie jako Użytkownicy APLIKACJI mogą brać udział w Grze.
- 12) **Nauka** – jeden z trybów edukacji w Grze, w ramach którego Użytkownik uczy się segregacji odpadów; tryb ten składa się z czterech etapów, a na każdym z nich Użytkownik może zdobywać punkty w poszczególnych dyscyplinach (segregacja odpadów i quiz). Tryb Nauki dostępny będzie również po zakończeniu Konkursu.
- 13) **Urządzenie Mobilne** – przenośne urządzenie elektroniczne pozwalające na przetwarzanie, odbieranie oraz wysyłanie danych bez konieczności utrzymywania przewodowego połączenia z Internetem np. smartfon.
- 14) **Umowa** – umowa o świadczenie Usług drogą elektroniczną, zawierana pomiędzy Użytkownikiem a Usługodawcą.
- 15) **Usługa/Usługi** – poszczególne usługi świadczone przez Usługodawcę drogą elektroniczną na zasadach opisanych w Regulaminie.
- 16) **Usługodawca** – oznacza Stowarzyszeniem Inicjatyw Społeczno-Kulturalnych SZANSA (NIP: 5632424004; Regon: 061616647, KRS: 0000468928), ul. Lubelska 24 A; 22-170 Rejewiec Fabryczny
- 17) **Użytkownik** – oznacza osobę fizyczną będącą uczniem Szkoły poniżej 18 r.ż., która zainstalowała Aplikację Mobilną „POGROMCY ŚMIECI” na swoim Urządzeniu Mobilnym oraz potwierdziła przy pierwszym uruchomieniu APLIKACJI akceptację niniejszego Regulaminu oraz Polityki Prywatności, a także podała następujące dane podczas rejestracji: ID Użytkownika oraz nick (pseudonim).

II. ZASADY KORZYSTANIA Z APLIKACJI „POGROMCY ŚMIECI”

1. Aplikacja Mobilna „POGROMCY ŚMIECI” jest przeznaczona dla uczniów Szkół w klasach od 1-8, nieposiadających zdolności do czynności prawnych lub posiadających ograniczoną zdolność do czynności prawnych, których przedstawiciele ustawowi wyrazili uprzednią zgodę na treść niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu Konkursu, Polityki Prywatności, w tym na przetwarzanie danych osobowych Użytkowników przez Usługodawcę w celu korzystania z APLIKACJI przez Użytkowników oraz przeprowadzenia Konkursu z udziałem Użytkowników. Użytkownikiem może być wyłącznie osoba fizyczna spełniająca powyższe warunki.
2. Na podstawie Regulaminu, Usługodawca udostępnia Aplikację Mobilną zawierającą Grę, która dostarcza Użytkownikowi m.in. następujące funkcje:

- 1) dwa tryby edukacji: Nauka i Konkurs, dostosowane do poziomu klasy, do której Użytkownik uczęszcza w swojej Szkole (podział poziomów w stosunku do klas 1-2, 3-4 oraz 5-6),
 - 2) wyświetlanie rezultatów Użytkownika, danych statystycznych Użytkownika z udziału w Grze
 - 3) możliwość wygrania nagrody za najlepsze wyniki uzyskane w Konkursie.
3. Korzystanie z APLIKACJI jest dobrowolne i nieodpłatne z zastrzeżeniem postanowienia VI ust. 4 (*Wymagania techniczne i środki zabezpieczeń*) oraz XIII ust. 1 pkt 6) Regulaminu (*Zmiana Regulaminu*).
 4. Dla zobowiązań Konsumenta wynikających z Umowy nie określa się minimalnego czasu ich trwania.
 5. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że korzystanie z APLIKACJI oznacza zapoznanie się Regulaminem, Regulaminem Konkursu i zrozumienie warunków w nich określonych oraz zobowiązanie się do ich przestrzegania.
 6. Usługodawca oświadcza, że prawa autorskie do oprogramowania i innych utworów dostępnych w ramach APLIKACJI przysługują Producentowi oprogramowania. Usługodawca niniejszym udziela Użytkownikowi sublicencji do korzystania z APLIKACJI wyłącznie na warunkach przewidzianych w niniejszym Regulaminie.
 7. Uprawnienia i obowiązki Użytkownika w ramach udzielonej przez Usługodawcę sublicencji są następujące:
 - 1) Użytkownikowi przysługuje niewyłączne, nieprzenoszalne i ograniczone do terytorium Rzeczypospolitej Polskiej prawo do zainstalowania, przechowywania, wyświetlania i korzystania z APLIKACJI na Urządzeniu Mobilnym;
 - 2) Prawo do korzystania z sublicencji jest ograniczone w czasie i trwa do momentu zakończenia Gry lub wypowiedzenia lub wygaśnięcia licencji przysługującej Usługodawcy w zakresie danej Szkoły.
 - 3) Użytkownik może wykonywać swoje prawa, w tym korzystać z APLIKACJI, wyłącznie osobiście;
 - 4) Użytkownik może zainstalować Aplikację Mobilną i używać jej na jednym Urządzeniu Mobilnym;
 - 5) Użytkownik może korzystać z dokumentacji towarzyszącej APLIKACJI wyłącznie w celu osobistego, niekomercyjnego użytku;
 - 6) Użytkownik nie może kopiować, rozpowszechniać ani wyodrębniać składników APLIKACJI, jak również nie może tworzyć produktów na podstawie APLIKACJI (nie może wykonywać dzieł pochodnych);
 - 7) Użytkownik nie może używać APLIKACJI do świadczenia usług o charakterze dochodowym;
 - 8) Użytkownik nie może podejmować prób odtworzenia kodu źródłowego APLIKACJI na drodze dekompilacji ani w żaden inny sposób, chyba że pozwalają mu na to przepisy, które w stosownym zakresie wyraźnie znoszą niniejsze postanowienie;
 - 9) Użytkownik zobowiązuje się korzystać z APLIKACJI w sposób zgodny z wszelkimi przepisami, które mają zastosowanie do APLIKACJI ze względu na właściwość terytorialną Usługodawcy, w tym między innymi ze stosownymi ograniczeniami dotyczącymi prawa autorskiego i innych praw własności intelektualnej.
 8. Użytkownik przyjmuje oprogramowanie w stanie takim, w jakim zostało mu dostarczone, bez jakichkolwiek wyraźnych lub dorozumianych gwarancji, o ile prawo właściwe tego nie zabrania. Ani Usługodawca ani Producent oprogramowania nie udzielają żadnych wyraźnych ani dorozumianych gwarancji, w tym między innymi gwarancji przydatności handlowej lub przydatności do określonego celu. Powyższe podmioty nie gwarantują też, że funkcje oprogramowania spełniają wymagania Użytkownika lub że działanie oprogramowania będzie niezakłócone i pozbawione

błędów. Użytkownik bierze na siebie wszelką odpowiedzialność za dobór oprogramowania odpowiedniego do osiągnięcia celów Użytkownika oraz za przeprowadzenie instalacji APLIKACJI, za jej użycie oraz wyniki tego użycia.

9. Usługodawca oświadcza, że Producent oprogramowania może wydawać bezpłatne aktualizacje APLIKACJI (w szczególności różnego rodzaju nowe wersje, patche, poprawki błędów Aplikacji). Aplikacja Mobilna będzie się aktualizować do najnowszej wersji w sposób automatyczny bez odrębnej zgody Użytkownika. W szczególności możliwa jest zmiana i aktualizacja poszczególnych funkcjonalności APLIKACJI lub udostępnianie tych funkcjonalności dopiero w trakcie korzystania z APLIKACJI.
10. Aplikacja Mobilna udostępniana przez Producenta oprogramowania przeznaczona jest wyłącznie dla Urządzeń Mobilnych spełniających wymagania techniczne opisane w niniejszym Regulaminie. Instalowanie i wykorzystywanie APLIKACJI na Urządzeniu Mobilnym niespełniającym wymagań opisanych w Regulaminie może prowadzić do błędnego działania APLIKACJI oraz braku możliwości korzystania z niej przez Użytkownika.
11. Usługodawca informuje, że Producent oprogramowania rozpowszechnia Aplikację Mobilną wyłącznie przez jej udostępnienie w internetowym sklepie dystrybucyjnym Google Play. Użytkownik zobowiązuje się do niekorzystania z APLIKACJI pobranej z innego źródła, co mogłoby się wiązać z ryzykiem naruszenia integralności oraz połączenia ze szkodliwym oprogramowaniem, co stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa Urządzenia Mobilnego Użytkownika i przechowywanych w nim danych.
12. Z zastrzeżeniem postanowienia ustępu poprzedzającego, korzystanie z APLIKACJI nie zwiększa zagrożeń dla bezpieczeństwa Urządzenia Mobilnego, którym posługuje się Użytkownik. Jednakże dane przesyłane od i do Użytkownika mogą nie być szyfrowane oraz – za wyjątkiem ID Użytkownika – są przeznaczone do rozpowszechniania wśród innych Użytkowników APLIKACJI. Usługodawca zaleca posługiwanie się w APLIKACJI nickiem, który nie będzie zawierał imienia i nazwiska Użytkownika ani innych danych osobowych Użytkownika (np. daty urodzenia), których ujawnienie do wiadomości publicznej mogłoby stanowić zagrożenie dla prywatności Użytkownika.
13. Użytkownik nie może korzystać z APLIKACJI, jeżeli jego Szkoła nie uczestniczy w Grze albo przedstawiciel ustawowy Użytkownika nie zaakceptował treści niniejszego Regulaminu, w tym Regulaminu Konkursu i Polityki Prywatności lub nie wyraził zgody na przetwarzanie danych Użytkownika. W takim przypadku Użytkownikowi zostanie wyświetlony komunikat o braku dostępu do Gry.

III. KONKURS

1. Użytkownik może przystąpić do Konkursu za pośrednictwem APLIKACJI.
2. Warunki Konkursu określa Regulamin Konkursu (Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu).
3. Regulamin Konkursu stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
4. Akceptacja treści niniejszego Regulaminu stanowi również akceptację warunków Konkursu, które mają zastosowanie w przypadku przystąpienia Użytkownika do Konkursu.
5. Wyrażeniom i słowom wskazanym w treści Regulaminu Konkursu wielką literą należy nadawać to same znaczenie, co określone w niniejszym Regulaminie.

IV. PRAWA I OBOWIĄZKI UŻYTKOWNIKA

1. Użytkownik ma możliwość zapoznania się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności w czasie rejestracji, a także później, w dowolnym momencie.
2. Użytkownik może zarejestrować się w APLIKACJI i korzystać z funkcjonalności przeznaczonych dla danego poziomu klasy Użytkownika wyłącznie, gdy Szkoła Użytkownika jest objęta udziałem w Grze. W celu rejestracji w APLIKACJI Użytkownik powinien:
 - 1) pobrać Aplikację Mobilną ze sklepu internetowego Google Play;
 - 2) zainstalować Aplikację Mobilną na Urządzeniu Mobilnym Użytkownika, postępując zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi po uruchomieniu procesu instalacji lub podawanymi przez sklep internetowy Google Play;
 - 3) potwierdzić akceptację Polityki Prywatności;
 - 4) podać następujące dane: ID Użytkownika oraz nick (pseudonim);
 - 5) potwierdzić akceptację Regulaminu.
3. W przypadku rejestracji w APLIKACJI Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną jest zawarta z chwilą zaakceptowania przez Użytkownika zasad dostępu do APLIKACJI określonych w Regulaminie i Polityce Prywatności.
4. Użytkownik jest zobowiązany do korzystania z APLIKACJI w sposób zgodny z dobrymi obyczajami i zasadami współżycia społecznego oraz nienaruszania przepisów prawa i Regulaminu.

V. PRAWA I OBOWIĄZKI USŁUGODAWCY

1. Usługodawca nie jest zobowiązany do udzielenia Użytkownikowi pomocy w rozwiązaniu problemów technicznych dotyczących funkcjonowania APLIKACJI.
2. Usługodawca zastrzega sobie prawo do wprowadzania przerwy technicznej w dostępie do APLIKACJI w wymiarze nieprzekraczającym jednorazowo 48 (czterdzieści ośmiu) godzin. Usługodawca i Producent oprogramowania nie ponoszą odpowiedzialności za brak możliwości korzystania przez Użytkownika z APLIKACJI oraz jakiegokolwiek szkody Użytkownika spowodowanej tym brakiem.
3. W ramach udostępniania APLIKACJI, Usługodawca nie będzie przysyłał Użytkownikowi treści, które na podstawie właściwych przepisów wymagają od Użytkownika wyrażenia odrębnej zgody, jeżeli taka zgoda nie została przez Użytkownika wyrażona. W szczególności Usługodawca nie będzie przysyłał Użytkownikowi informacji handlowych lub treści marketingowych.

VI. WYMAGANIA TECHNICZNE I ŚRODKI ZABEZPIECZEŃ

1. Usługodawca może umożliwiać dostęp do APLIKACJI na Urządzenia Mobilne z systemem operacyjnym Android.
2. Do poprawnego korzystania z APLIKACJI niezbędny jest dostęp do Internetu.
3. Usługodawca informuje, że w przypadku dokonania przez Użytkownika lub inne osoby zmian w posiadanym systemie operacyjnym, indywidualnej konfiguracji urządzenia Użytkownika, zainstalowaniu (lub korzystaniu) na tym urządzeniu z innego programu komputerowego, mającego wpływ na działanie APLIKACJI, może ona nie działać lub działać w sposób nieprawidłowy. Usługodawca informuje, że w powyższych przypadkach może okazać się niemożliwym korzystanie z APLIKACJI albo nastąpi ograniczona możliwość korzystania z APLIKACJI.

4. Koszty połączenia z siecią Internet obciążają Użytkownika, stosownie do treści umowy łączącej Użytkownika z jego operatorem telekomunikacyjnym.

VII. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH (POLITYKA PRYWATNOŚCI)

1. Administratorem danych osobowych Użytkownika jest Stowarzyszeniem Inicjatyw Społeczno-Kulturalnych SZANSA (NIP: 5632424004; Regon: 061616647, KRS: 0000468928), ul. Lubelska 24 A; 22-170 Rejowiec Fabryczny
2. Administrator danych osobowych powołał Inspektora Ochrony Danych: Katarzyna Żółkiewska iodo@lublin.zeto.pl
3. Administrator danych osobowych przetwarza dane osobowe Użytkownika w następującym zakresie:
 - a) dane podstawowe przetwarzane elektronicznie: ID Użytkownika, nick Użytkownika (lub imię i nazwisko), unikatowe ID aplikacji, klasa, szkoła, data i czas utworzenia konta gracza, data, godzina oraz informacje o działaniach w systemie informatycznym,
 - b) pozostałe dane przetwarzane elektronicznie: tryb gry (tryb konkursowy, tryb treningowy), informacja o etapie gry, czas osiągnięty w każdym z etapów indywidualnie, rodzaje odpowiedzi udzielone w quizach, data, czas, pora dnia, łączny czas gry, poprawność odpowiedzi; informacja o zakwalifikowaniu się, średnia poprawnych odpowiedzi w trybie konkurs, ilość błędów, rodzaje błędów w danym trybie, grze, konkursie lub etapie, ilość i rodzaj najczęściej popełnianych błędów w quizie, ilość i rodzaj najczęściej popełnianych błędów przy segregacji, informacje o postępach w nauce, zajmowane miejsce na tabeli wyników całej klasy, zajmowane miejsce na tabeli wyników indywidualnych;
 - c) dane przetwarzane tradycyjnie: ID Użytkownika, nick Użytkownika (lub imię i nazwisko), klasa, szkoła, data akceptacji regulaminu przez rodzica lub opiekuna prawnego, imię, nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego, data odstąpienia od umowy, informacja o zakwalifikowaniu do konkursu, zajmowane miejsce na tabeli wyników całej klasy, zajmowane miejsce na tabeli wyników indywidualnych, wyniki, rodzaj nagrody.
4. Przetwarzanie danych osobowych jest niezbędne do realizacji Regulaminu świadczenia usług drogą elektroniczną dla Użytkowników Aplikacji „POGROMCY ŚMIECI”, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit b) RODO.
5. Dane osobowe nie są przekazywane do państw trzecich.
6. Dane osobowe będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym będą poddawane profilowaniu. Jest to niezbędne do poprawnej realizacji Gry i APLIKACJI. Profilowanie w oparciu o czas gry i rodzaje udzielonych odpowiedzi w quizach, będą główną podstawą do kwalifikacji Użytkownika oraz ustalenia zajmowanego miejsca. Dane posłużą także do generowania statystyk dotyczących Gry. Informacje dotyczące automatycznego przetwarzania danych można uzyskać kontaktując się z Administratorem danych osobowych na adres iodo@lublin.zeto.pl
7. Administrator danych osobowych zaangażował inne podmioty do przetwarzania danych osobowych:
 - a) Szkoły, do których uczęszczają Użytkownicy, w celu wsparcia organizacji konkursu, w tym w celu zapewniania kontaktu pomiędzy Administratorem danych osobowych a Użytkownikami i ich rodzicami lub opiekunami prawnymi oraz w celu dostarczania i pobierania dokumentów, publikowania wyników, a także przekazania nagród;

b) Spółkę AMM Systems Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu przy ul. Tadeusza Gajcego 19, w celu zapewnienia obsługi i utrzymania systemu informatycznego, APLIKACJI mobilnej oraz w celu generowania dokumentów niezbędnych do obsługi Gry;

c) Centra Przetwarzania danych, gdzie ulokowane są serwery obsługujące APLIKACJĘ;

Więcej informacji o zaangażowanych podmiotach można uzyskać kontaktując się z iodo@lublin.zeto.pl

8. Z uwagi na to, że Użytkownikami są dzieci poniżej 18 roku życia, Regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną dla Użytkowników Aplikacji „POGROMCY ŚMIECI”, musi zostać zaakceptowany przez rodziców lub opiekunów prawnych Użytkowników. Akceptacja Regulaminu przez rodziców lub opiekunów prawnych, pobierana jest w formie pisemnej. Brak takiej akceptacji skutkuje brakiem przystąpienia do Gry i brakiem możliwości korzystania z APLIKACJI.
9. Dane osobowe Użytkowników nie są wykorzystywane w celach marketingowych.
10. Dane, które były przetwarzane przez Administratora danych osobowych przez okres 12 miesięcy.
11. Dane osobowe będą przetwarzane przez spółkę AMM Systems Sp. z o.o do 12 miesięcy po zakończeniu umowy zwartej pomiędzy ze spółką AMM Systems Sp. z o.o. a Administratorem danych osobowych.
12. Osoba, której dane osobowe dotyczą ma prawo:
 - a) żądania od administratora dostępu do jej danych osobowych,
 - b) ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
 - c) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,
 - d) przenoszenia danych,
 - e) do niepodlegania decyzjom polegającym wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu danych,
 - f) wniesienia skargi do krajowego organu nadzorczego.

VIII. OKRES OBOWIĄZYWANIA I ROZWIĄZANIE UMOWY

1. Umowa o świadczenie usług zawarta zostaje na czas nieoznaczony.
2. Zarówno Usługodawca jak i Użytkownik może wypowiedzieć Umowę na zasadach przewidzianych w Regulaminie.
3. Użytkownik uprawniony jest do wypowiedzenia w każdym momencie zawartej z Usługodawcą Umowy ze skutkiem natychmiastowym. Minimalny czas trwania zobowiązań Użytkownika nie jest określony, a Użytkownik nie jest zobowiązany do korzystania z Usług przez jakiegokolwiek okres. Z tytułu rezygnacji z korzystania z Usług nie są pobierane od Użytkownika jakiegokolwiek opłaty.
4. Usługodawca może wypowiedzieć Umowę z ważnego powodu. Za ważny powód stanowiący podstawę wypowiedzenia Umowy przez Usługodawcę w szczególności uznaje się:
 - 1) naruszenie przez Użytkownika przepisów prawa, norm społecznych lub naruszenie praw osób trzecich;
 - 2) naruszenie przez Użytkownika postanowienia lub postanowień Regulaminu,
 - 3) naruszenie przez Użytkownika warunków licencji udzielonej na APLIKACJĘ;
 - 4) prowadzenie przez Użytkownika działań, naruszających lub zagrażających bezpieczeństwu APLIKACJI ;
 - 5) trwałe zaprzestanie świadczenia Usług lub zmiana zakresu świadczenia Usług przez Usługodawcę,
 - 6) orzeczenie sądu lub decyzję organu władzy publicznej.

5. Wypowiedzenie Umowy przez Użytkownika następuje poprzez złożenie pisemnego oświadczenia w tym zakresie przez przedstawiciela ustawowego Użytkownika na adres siedziby Usługodawcy oraz odinstalowanie APLIKACJI z Urządzenia Mobilnego. Samo odinstalowanie APLIKACJI nie powoduje wypowiedzenia Umowy. Odinstalowanie APLIKACJI i jej ponowne zainstalowanie na tym samym Urządzeniu Mobilnym w trakcie trwania Umowy pozwala Użytkownikowi na dostęp do dotychczas osiągniętych wyników w Grze.

IX. ODSTĄPIENIE OD UMOWY

1. Użytkownikowi będącemu Konsumentem przysługuje prawo do odstąpienia od Umowy, bez podawania przyczyn, w terminie 14 (czternastu) dni od dnia zawarcia Umowy. Prawo to Użytkownik wykonuje za pośrednictwem swojego przedstawiciela ustawowego.
2. Dla zachowania terminu odstąpienia od Umowy, określonego w ust. 1 powyżej, wystarczające jest wysłanie informacji dotyczącej wykonania przysługującego Użytkownikowi uprawnienia do odstąpienia od Umowy przed upływem tego terminu. Wzór formularza odstąpienia do Umowy zawiera Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu. Skorzystanie z tego wzoru nie jest obowiązkowe.
3. Od Umowy można odstąpić poprzez wysłanie informacji o odstąpieniu z wraz z ID Użytkownika listownie na adres siedziby Usługodawcy.
4. W przypadku otrzymania przez Usługodawcę oświadczenia o odstąpieniu od Umowy przez Użytkownika, usunie on dane Użytkownika z APLIKACJI w każdym przypadku w terminie nie dłuższym niż 14 (czternaście) dni.
5. Użytkownik, który odstąpił od Umowy zgodnie z postanowieniami powyższych ustępów, jest zobowiązany do zaprzestania z korzystania z Usług oraz odinstalowania APLIKACJI z Urządzenia Mobilnego.
6. Usługodawca informuje, że ze względu na ograniczenia techniczne do czasu usunięcia APLIKACJI Użytkownik może mieć dostęp do Gry.

X. ZAKAZ DZIAŁAŃ BEZPRAWNYCH

1. Użytkownik nie może udostępniać w APLIKACJI treści o charakterze bezprawnym, tj. w szczególności:
 - 1) naruszających przepisy prawa lub zasady współżycia społecznego, dobre obyczaje, powszechnie uznane zwyczaje lub normy postępowania, w tym treści powszechnie uważane za wulgarne lub obraźliwe,
 - 2) popierających lub głoszących radykalne postawy społeczne, a w szczególności wszelkiego rodzaju dyskryminację ze względu na płeć, wiek, niepełnosprawność, rasę, religię, narodowość, przekonania polityczne lub społeczne, przynależność związkową, pochodzenie etniczne, wyznanie, orientację seksualną;
 - 3) o charakterze rasistowskim,
 - 4) naruszających lub mogących naruszyć prawa do znaków towarowych, oznaczeń geograficznych, oznaczeń przedsiębiorstwa, prawa do firmy lub jakichkolwiek innych chronionych oznaczeń pochodzenia towarów lub usług;
 - 5) nawołujących do popełnienia czynu zabronionego przestępstwa (wykroczenia) lub naruszenia praw innych osób.

2. Użytkownik nie może korzystać z APLIKACJI w celach sprzecznych z przepisami prawa, zasadami współżycia społecznego, dobrymi obyczajami oraz powszechnie przyjętymi zasadami postępowania (w tym zasadami tzw. netykiety).

XI. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI

1. Kopiowanie treści zawartych w APLIKACJI lub wykorzystywanie ich przez Użytkowników niezgodnie z niniejszym Regulaminem może skutkować naruszeniem praw autorskich Producenta oprogramowania lub osób lub podmiotów trzecich oraz powodować roszczenia tych osób lub podmiotów związane z naruszeniem ich praw autorskich.
2. O ile prawo właściwe tego nie zabrania, ani Usługodawca, ani Producent oprogramowania nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek utraty zysków, przychodów, źródeł przychodów lub danych, szkody majątkowe, zakłócenia działalności przedsiębiorstwa, utraty danych handlowych czy jakiegokolwiek inne szkody bezpośrednio lub pośrednio. Zastrzeżenie określone w powyższym zdaniu ma zastosowanie bez względu na przyczynę powstania szkody i na to, czy ewentualne roszczenie zostało zgłoszone na podstawie Umowy, przepisów o czynach niedozwolonych czy na jakiegokolwiek innej podstawie oraz czy zostało ono zgłoszone w związku z użyciem lub niemożnością użycia oprogramowania APLIKACJI. Zastrzeżenie to ma zastosowanie także wówczas, gdy Usługodawca lub Producent oprogramowania zostali powiadomieni o możliwości wystąpienia szkody.
3. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności w szczególności za:
 - 1) działania lub zaniechania Użytkowników naruszające przepisy prawa lub postanowienia Regulaminu;
 - 2) działania lub zaniechania dostawców usług internetowych oraz awarie i zakłócenia w działaniu sieci internetowej, za pośrednictwem której Użytkownik korzysta z APLIKACJI ;
 - 3) jakiegokolwiek szkody Użytkownika wynikające z nieprawidłowego zapisu lub odczytu informacji po stronie i z winy Użytkownika,
 - 4) sposób, w jaki publikowane w APLIKACJI treści będą wykorzystywane przez Użytkownika,
 - 5) utratę danych spowodowaną awarią sprzętu, systemu lub też innymi okolicznościami z przyczyn nieleżących po stronie Usługodawcy.

XII. REKLAMACJE

1. Użytkownik ma prawo do składania reklamacji w związku z nieprawidłowym działaniem APLIKACJI, niewykonaniem lub nienależytym wykonaniem Usług. Prawo to Użytkownik wykonuje za pośrednictwem swojego przedstawiciela ustawowego.
2. Reklamacje odnośnie Usług mogą być składane listownie na adres Usługodawcy. W zgłoszeniu reklamacyjnym należy wskazać zarzuty odnoszące się do Usług wraz z ich uzasadnieniem, numer ID Użytkownika, dane kontaktowe Użytkownika, model urządzenia, wersja systemu operacyjnego oraz proponowany sposób załatwienia reklamacji.
3. Usługodawca rozpoznaje reklamację w terminie 14 (czternastu) dni od dnia otrzymania zgłoszenia. Informacja o przyjęciu lub odrzuceniu reklamacji wraz z jej uzasadnieniem jest przesyłana Użytkownikowi na dane kontaktowe przez niego wskazane.
4. W razie odmowy rozpatrzenia reklamacji zgodnie z proponowanym przez Użytkownika sposobem lub nierozpatrzenia reklamacji w terminie 14 (czternastu) dni od dnia jej otrzymania przez

Usługodawcę, Użytkownikowi przysługuje prawo do dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego.

5. Użytkownik będący Konsumentem w każdym czasie podczas postępowania reklamacyjnego przed Usługodawcą może żądać rozstrzygnięcia kwestii stanowiącej przedmiot postępowania reklamacyjnego przez podmiot trzeci i w tym celu:
 - 1) wystąpić do mediatora lub instytucji, przed którymi będzie się toczyło postępowanie mediacyjne z wnioskiem o przeprowadzenie mediacji,
 - 2) wystąpić do instytucji, przed którą będzie się toczyło postępowanie polubowne z wnioskiem o rozpatrzenie sprawy przez sąd polubowny,
 - 3) zwrócić się po pomoc do właściwego miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów.
6. W celu usunięcia wszelkich wątpliwości, pouczenie, o którym mowa w ust. 5 powyżej, nie stanowi zapisu na sąd polubowny ani automatycznej zgody Usługodawcy na udział w postępowaniu mediacyjnym albo polubownym.

XIII. ZMIANA REGULAMINU

1. Usługodawca ma prawo dokonać zmiany Regulaminu wiążącego Użytkownika. Usługodawca uprawniony jest do wprowadzenia zmiany w postanowieniach Regulaminu z następujących ważnych powodów:
 - 1) konieczność dostosowania Regulaminu do przepisów prawa lub do zmian przepisów prawa, dotyczących lub mających wpływ na świadczenie Usług;
 - 2) konieczność dostosowania Regulaminu do najlepszych praktyk związanych ze świadczeniem Usług, w tym najlepszych praktyk w zakresie ochrony praw Użytkowników;
 - 3) konieczność dostosowania Regulaminu do zalecenia, interpretacji, orzeczenia, postanowienia lub decyzji organu władzy publicznej lub orzeczenia sądowego, dotyczących lub mających wpływ na świadczenie Usług;
 - 4) wprowadzenie nowych Usług lub zmiana zakresu Usług świadczonych przez Usługodawcę;
 - 5) zmiany warunków technicznych świadczenia Usług;
 - 6) wprowadzenia odpłatności za świadczenie Usług;
 - 7) zmiany danych podmiotów wskazanych w Regulaminie (np. adresu Usługodawcy),
 - 8) zmiany dotyczącej wymagań technicznych w celu korzystania z Usług.
2. O zmianie w postanowieniach Regulaminu Usługodawca poinformuje za pośrednictwem APLIKACJI.
3. Powiadomienie będzie zawierać termin wejścia zmian w życie i zostanie przekazane Użytkownikowi najpóźniej 14 (czternaście) dni przed planowanym wprowadzeniem zmian.
4. Powiadomienie obejmować będzie treść zmian oraz tekst jednolity Regulaminu w formie pozwalającej na jego przechowywanie i odtwarzanie w zwykłym toku czynności.
5. Zmieniony Regulamin wiąże Użytkownika, jeśli ten w terminie 14 (czternastu) dni od daty otrzymania informacji nie zaprzestanie korzystania z Usług i nie odinstaluje APLIKACJI z Urządzenia Mobilnego.
6. W przypadku braku spełnienia warunków określonych w ustępie 5 powyżej, Umowa nie zostaje rozwiązana, a Użytkownik oświadcza, że akceptuje zmiany w Regulaminie.

XIV. ROZSTRZYGANIE SPORÓW

1. Spory z Użytkownikami będącymi Konsumentami rozpatrywane są przez właściwy sąd powszechny określony według przepisów ustawy z dnia 17 listopada 1964 r. Kodeks postępowania cywilnego.
2. Usługodawca informuje Użytkowników będących Konsumentami o możliwości skorzystania z europejskiej platformy ODR, ułatwiającej niezależne, bezstronne, przejrzyste, skuteczne, szybkie i sprawiedliwe pozasądowe rozstrzyganie przez Internet sporów między konsumentami i przedsiębiorcami. Platforma ODR dostępna jest pod adresem: <http://ec.europa.eu/odr>.

XV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin jest udostępniany nieodpłatnie w wersji papierowej przez Szkołę, a także w postaci elektronicznej w ramach APLIKACJI. Użytkownik może zapoznać się z treścią Regulaminu, wydrukować, utrwać oraz zwielokrotnić Regulamin dowolną techniką w celu przechowywania oraz zapoznania się z jego treścią.
2. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
3. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie znajdują zastosowanie przepisy prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Jeśli którekolwiek postanowienie niniejszego Regulaminu jest sprzeczne z ustawowymi prawami Konsumenta, postanowienie to nie może być interpretowane w sposób naruszający te prawa.

Załącznik nr 1 do Regulaminu - Wzór formularza odstąpienia od Umowy

WZÓR FORMULARZA ODSTĄPIENIA OD UMOWY

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od Umowy)

Adresat:

.....

.....

e-mail:

Niniejszym informuję o moim odstąpieniu od Umowy o świadczenie przez Usług za pośrednictwem APLIKACJI „POGROMCY ŚMIECI”.

Data zawarcia Umowy: _____

Imię, nazwisko i numer ID Konsumenta: _____

Adres Konsumenta: _____

Podpis przedstawiciela ustawowego Konsumenta: _____

Data _____

Regulamin Konkursu Gry „POGROMCY ŚMIECI”

§ 1.

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu Gry „POGROMCY ŚMIECI” jest Stowarzyszeniem Inicjatyw Społeczno-Kulturalnych SZANSA (NIP: 5632424004; Regon: 061616647 KRS: 0000468928) adres/siedziba: ul. Lubelska 24 A; 22-170 Rejowiec Fabryczny (dalej „**Organizator**”).
2. Wyrażeniom i słowom wskazanym w treści Regulaminu Konkursu wielką literą należy nadawać to same znaczenie, co określone w Regulaminie APLIKACJI „POGROMCY ŚMIECI”.
3. Konkurs prowadzony jest za pośrednictwem Szkoły poprzez Aplikację Mobilną „POGROMCY ŚMIECI”.
4. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Fundatorem nagród jest Organizator.
6. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie Użytkownicy, będący uczniami, których Szkoły przystąpiły do Gry (dalej jako: „**Uczestnicy**”).
7. Niniejszy Regulamin Konkursu określa warunki Konkursu, które powinny być zaakceptowane przez Uczestnika przed przystąpieniem do Konkursu.

§ 2.

Zasady Konkursu

1. Konkurs jest dostępny w APLIKACJI „POGROMCY ŚMIECI”.
2. Konkurs polega na zdobyciu maksymalnie wysokiej liczby punktów w poszczególnych dyscyplinach (segregacja odpadów i quiz), przy wykorzystaniu wiedzy zdobytej przez Uczestnika podczas korzystania z Nauki dostępnego w Grze. Do punktacji Konkursu nie będą doliczane punkty z Nauki.
3. Po aktywowaniu Konkursu-będzie możliwe poprawianie wyników w trybie Nauki. Uczestnik, który zainstalował Aplikację Mobilną po rozpoczęciu Konkursu, będzie mógł rozpocząć Naukę i zakwalifikować się do Konkursu.
4. Każdy Uczestnik ma trzy próby zdobycia jak największej ilości punktów w Konkursie. Punkty z każdej próby nie są sumowane, a do rankingu konkursowego zaliczany jest najwyższy uzyskany wynik w ramach trzech odbytych prób.
5. Konkurs trwa od dnia 01.12.2020 godz. 00:00 do dnia 31.12.2020 godz. 23:59 Konkurs nie jest przeprowadzany-przed ukończeniem przez Uczestnika trybu Nauki.
6. Aby wziąć udział w Konkursie należy zainstalować Aplikację Mobilną oraz zdobyć co najmniej 80% punktów w trybie Nauki.
7. Uczestnik będzie miał dostęp do ogólnego rankingu wyników uzyskanych przez wszystkich Uczestników. Po zakończeniu Konkursu Uczestnik uzyska informację o ostatecznym miejscu w rankingu oraz o tym, czy zakwalifikował się do przyznania Nagrody.
8. O przyznaniu Nagród decyduje dwuosobowe jury składające się z pracowników Organizatora na podstawie wyniku uzyskanego przez Uczestnika w Grze „POGROMCY ŚMIECI” dostępnej w ramach Konkursu.

9. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w dniu 04.01.2021 o godz. 12.00 poprzez wskazanie zwycięzcy/zwycięzców (dalej jako „**Zwycięzca**”/„**Zwycięzcy**”).
10. Nagroda zostanie wręczona przez Organizatora za pośrednictwem pracownika Szkoły.

§ 4.

Nagroda

1. W konkursie przewidziano nagrody dla Zwycięzców wyłonionych w sposób wskazany w § 2 (dalej jako „**Nagrody**”).
2. Uczestnikom nie przysługuje prawo wymiany Nagród na nagrodę innego rodzaju, w szczególności nie przysługuje im prawo wymiany Nagród oraz na gotówkę.
3. Uczestnik może zrzec się Nagrody, nie przysługuje mu jednak w zamian ekwiwalent pieniężny.

§ 5.

Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przeprowadzenia Konkursu należy zgłaszać na piśmie, przesyłając je na adres korespondencyjny Organizatora z dopiskiem określającym nazwę Konkursu w terminie do 14 (czternastu) dni od dnia rozstrzygnięcia Konkursu.
2. Reklamacje będą rozpatrywane pisemnie w ciągu 30 (trzydziestu) dni od dnia otrzymania przez Organizatora reklamacji. Odpowiedź w sprawie reklamacji zostanie przesłana na adres Uczestnika wskazany w piśmie zawierającym reklamację.
3. Wszelkie reklamacje powinny zawierać imię, nazwisko, dokładny adres, ewentualnie adres mailowy/telefon kontaktowy oraz szczegółowy opis reklamacji. Jeżeli podane w reklamacji dane lub informacje wymagają uzupełnienia, przed rozpatrzeniem reklamacji Organizator zwróci się do Uczestnika składającego reklamację o jej uzupełnienie w niezbędnym zakresie.
4. O zachowaniu terminu złożenia reklamacji decyduje data jej nadania do Organizatora.

§ 6.

Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników **Konkursu Gry** jest Organizator, którego dane kontaktowe zostały podane § 1 ust. 1 niniejszego Regulaminu.
2. Administrator danych osobowych powołał Inspektora Ochrony Danych: iodo@lublin.zeto.pl
3. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018 roku, RODO oraz innymi obowiązującymi przepisami w zakresie ochrony danych osobowych.
4. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane w celu realizacji **Konkursu Gry „POGROMCY ŚMIECI”**, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit b) RODO.
5. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie Grze **„POGROMCY ŚMIECI”**.
6. Dane osobowe będą podlegały zautomatyzowanemu przetwarzaniu danych, w tym profilowaniu. Profilowanie w oparciu o czas gry i rodzaje udzielonych odpowiedzi w quizach, będą główną podstawą do kwalifikacji Uczestnika do **Konkursu Gry „POGROMCY ŚMIECI”** oraz ustalenia zajmowanego miejsca. Dane posłużą także do generowania statystyk dotyczących **Konkursu Gry „POGROMCY ŚMIECI”**.
7. Użytkownik ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych, prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawa do wniesienia sprzeciwu wobec

przetwarzania swoich danych osobowych oraz prawo do przenoszenia danych. Użytkownik ma prawo do niepodlegania decyzjom polegającym wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu danych oraz do wniesienia skargi do krajowego organu nadzorczego.

8. Informacje o przetwarzaniu danych osobowych Uczestnika są tożsame z informacjami zawartymi w Regulaminie świadczenia usług drogą elektroniczną dla Użytkowników Aplikacji **“POGROMCY ŚMIECI”**, rozdział VII. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH.

§ 7

Postanowienia końcowe

9. Regulamin jest udostępniany Uczestnikowi w formie pisemnej przez Szkołę.
10. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych, ustawy dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz inne obowiązujące przepisy prawa.
11. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia Konkursu.