

Regulamin aplikacji Scorebusters

wersja obowiązująca od dnia 1 sierpnia 2025 r.

1. Definicje

Użyte w niniejszym dokumencie określenia zapisane wielką literą mają następujące znaczenie.

- 1.1. **Regulamin** – niniejszy Regulamin udostępniany nieodpłatnie w Aplikacji.
- 1.2. **Aplikacja** – należące do Usługodawcy i zarządzane przez niego oprogramowanie w postaci aplikacji mobilnej o nazwie „Scorebusters”, służące do promocji sportu, w szczególności poprzez umożliwianie Użytkownikom typowanie wyników meczów piłkarskich.
- 1.3. **Rejestracja** – czynności niezbędne do utworzenia Konta w Aplikacji.
- 1.4. **Konto** – indywidualny dostęp do Aplikacji, uruchamiany dla Użytkownika przez Usługodawcę po dokonaniu Rejestracji i wymagający zalogowania się, który umożliwia korzystanie z funkcjonalności Aplikacji.
- 1.5. **Użytkownik** – każda osoba, która korzysta z Aplikacji. Aplikacja jest skierowana do Użytkowników, którzy ukończyli 18 lat.
- 1.6. **Użytkownik zarejestrowany** – osoba fizyczna, która ma minimum 18 lat i która posiada Konto w Aplikacji.
- 1.7. **Usługodawca** – MPL Verbum SA, Szelągowska 45A, 61-626 Poznań, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, nr KRS 0000372990, NIP 7781226405, REGON 630922602, e-mail: biuro@verbum.com.pl, telefon: 618250 785.

2. Postanowienia ogólne

- 2.1. Usługodawca dostarcza Aplikację zgodnie z Regulaminem oraz przepisami obowiązującego prawa.
- 2.2. Użytkownik zobowiązany jest do korzystania z Aplikacji zgodnie z przepisami prawa, postanowieniami Regulaminu oraz dobrymi obyczajami.
- 2.3. Użytkownik, korzystając z Aplikacji, otrzymuje ograniczoną, niewyłączną, nieprzenoszalną licencję na korzystanie z Aplikacji wyłącznie w celach osobistych zgodnie z jej przeznaczeniem oraz Regulaminem. Licencja nie obejmuje prawa do:
 - 2.3.1. kopiowania, modyfikowania lub rozpowszechniania kodu źródłowego Aplikacji;
 - 2.3.2. odsprzedaży, sublicencjonowania lub w inny sposób udostępniania Aplikacji osobom trzecim w sposób wykraczający poza funkcjonalności, które daje Aplikacja;
 - 2.3.3. wykorzystywania Aplikacji w sposób sprzeczny z obowiązującym prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem.
- 2.4. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zobowiązuje się do stosowania zakazu usiłowania prób dostępu do zasobów, do których Usługodawca nie nadał Użytkownikowi uprawnień.
- 2.5. Aplikacja jest własnością Usługodawcy. Wszystkie znaki towarowe, nazwy handlowe, logotypy, nazwy domen i inne elementy marki Usługodawcy pozostają wyłączną własnością Usługodawcy. Regulamin nie przyznaje Użytkownikowi żadnych praw do wykorzystywania jakichkolwiek elementów marki Usługodawcy ani w celach komercyjnych, ani niekomercyjnych.

- 2.6. W Aplikacji mogą być publikowane treści sponsorowane, w tym reklamy, w zakresie dozwolonym prawem. Każda taka treść będzie odpowiednio wyodrębniona i oznaczona w sposób niebudzący wątpliwości.
- 2.7. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za niezamierzone, niewłaściwe lub sprzeczne z przeznaczeniem korzystanie z Aplikacji przez Użytkownika.

3. Rejestracja i utworzenie Konta

- 3.1. Korzystanie z Aplikacji nie wymaga Rejestracji, przy czym część funkcjonalności – w szczególności możliwość typowania wyników meczów, dostępna jest wyłącznie dla Użytkownika zarejestrowanego.
- 3.2. W celu utworzenia Konta, Użytkownik obowiązany jest dokonać nieodpłatnej Rejestracji. Przed dokonaniem Rejestracji Użytkownik zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem.
- 3.3. W celu dokonania Rejestracji Użytkownik powinien wypełnić formularz rejestracyjny udostępniany przez Usługodawcę, podając: imię, nazwisko, e-mail, datę urodzenia oraz hasło.
- 3.4. Użytkownik może dodatkowo wyrazić zgodę na przesyłanie na adres e-mail podany w formularzu informacji handlowych dotyczących Usługodawcy i jego partnerów biznesowych oraz na powiadomienia push w Aplikacji.
- 3.5. Po otrzymaniu wypełnionego formularza rejestracyjnego, Usługodawca przesyła na adres e-mail Użytkownika wiadomość z linkiem aktywacyjnym, który Użytkownika obowiązany jest otworzyć w celu finalizacji Rejestracji i utworzenia Konta. Link aktywacyjny ważny jest przez 3 godziny od momentu wysłania wiadomości. W przypadku niedokonania aktywacji Konta w tym czasie – link wygasa, a Konto nie zostaje aktywowane. Do Konta można zalogować się z wykorzystaniem adresu e-mail i hasła podanych w formularzu zgłoszeniowym. Login (adres e-mail) oraz hasło do Konta należy zachować w poufności oraz zabezpieczyć przed dostępem osób nieuprawnionych.
- 3.6. Podczas zakładania Konta Użytkownik powinien podać swój nick (pseudonim) oraz ustawić avatar (obrazek reprezentujący Użytkownika). Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za wulgarne, obraźliwe lub w inny sposób niewłaściwe nazwy Użytkownika lub avatary. W przypadku naruszenia norm społecznych lub dobrych obyczajów przy tworzeniu Konta, Usługodawca zastrzega sobie prawo do usunięcia lub zablokowania Konta Użytkownika.
- 3.7. Każdy Użytkownik może posiadać wyłącznie jedno Konto. Zabronione jest zakładanie wielu kont lub kont fikcyjnych. Konto Użytkownika jest niezbywalne - nie może być przekazywane ani zbywane na rzecz osób trzecich.
- 3.8. Użytkownik zobowiązuje się do:
 - 3.8.1. przestrzegania zasad bezpieczeństwa związanych z korzystaniem z Aplikacji, w szczególności zobowiązuje się do ochrony swoich danych logowania, regularnego aktualizowania haseł oraz stosowania unikalnych, silnych haseł;
 - 3.8.2. nieudostępniania swojego Konta osobom trzecim i nieupoważniania innych osób do dostępu do Konta;
 - 3.8.3. niezwłocznego informowania Usługodawcy o każdym podejrzeniu nieautoryzowanego dostępu do Konta lub naruszenia jego bezpieczeństwa.

4. Warunki techniczne korzystania z Aplikacji

- 4.1. Aplikację można pobrać bezpłatnie na urządzenia mobilne posiadające dostęp do Internetu i pracujące w oparciu o system operacyjny Android w wersji nie niższej niż 8.0 i z dostępem do Google Play Store lub z systemem operacyjnym iOS w wersji nie niższej niż 14.0 i dostępem do Apple App Store. Jeśli Użytkownik korzysta z transmisji danych w celu pobrania Aplikacji i

korzystania z niej może się to dla niego wiązać z kosztami, których wysokość jest uzależniona od umowy zawartej między Użytkownikiem a jego operatorem sieci komórkowej (w tym również tzw. roaming).

- 4.2. Usługodawca informuje, że firmy Apple ani Google, będące właścicielami ww. sklepów, w których dostępna jest Aplikacja, nie są w żaden sposób powiązane z usługami realizowanymi przez Aplikację.
- 4.3. Dla korzystania z Aplikacji wymagane jest aktywne połączenie z Internetem (zalecane połączenie Wi-Fi lub LTE/5G).
- 4.4. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za ograniczenia techniczne po stronie Użytkownika, które uniemożliwiają lub utrudniają prawidłowe korzystanie z Aplikacji, w tym za brak aktualizacji systemu operacyjnego, problemy z łącznością lub niewystarczającą ilość wolnej pamięci w urządzeniu.
- 4.5. Usługodawca oświadcza, że publiczny charakter Internetu i korzystanie z usług może wiązać się z zagrożeniem pozyskania i modyfikowania danych Użytkowników przez osoby nieuprawnione, dlatego Użytkownicy powinni stosować właściwe środki techniczne, które zminimalizują wskazane wyżej zagrożenia. W szczególności powinni stosować programy antywirusowe i chroniące tożsamość korzystających z Internetu. Usługodawca nigdy nie zwraca się do Użytkownika z prośbą o udostępnienie mu w jakiejkolwiek formie hasła do Konta.
- 4.6. Usługodawca dąży do wszelkich starań, aby usługa była świadczona w sposób ciągły i bez zakłóceń. Usługodawca gwarantuje dostępność usługi przez 90% czasu w stosunku rocznym. W niektórych miejscach, ze względu na słabą jakość połączeń telekomunikacyjnych bądź ich brak, usługa może nie działać poprawnie bądź być niedostępna.
- 4.7. Użytkownikowi zabrania się nadużywania Aplikacji poprzez świadomie wprowadzanie szkodliwych oprogramowań, takich jak wirusy, trojany, robaki, bomby logiczne lub inne materiały, które są złośliwe lub technologicznie szkodliwe. Użytkownikowi nie wolno podejmować prób uzyskania nieautoryzowanego dostępu do Aplikacji, serwera, na którym przechowywana jest Aplikacja, ani żadnego serwera, komputera lub bazy danych podłączonych do Aplikacji.

5. Zasady korzystania z aktywności w Aplikacji

- 5.1. Korzystanie z dostępnych w Aplikacji aktywności jest darmowe, jednak wymaga Rejestracji. Wszelkie postanowienia zamieszczone w pkt 5 Regulaminu dotyczą wyłącznie Użytkowników zarejestrowanych.
- 5.2. W ramach Aplikacji Użytkownicy mają możliwość uczestnictwa w grze społecznościowej opartej na typowaniu wyników meczów piłkarskich.
- 5.3. Użytkownik typuje wyniki meczów z wykorzystaniem kuponów typerskich możliwych do otrzymania w zamian za wirtualną walutę - tzw. kredyty.
- 5.4. Kupon typerski to zestaw typów wyników meczów, na który Użytkownik przeznaczona określona liczbę kredytów ze swojego Konta. Każdy kupon typerski może obejmować pojedynczy mecz lub kilka meczów. Za każdy wytypowany mecz pobierana jest określona liczba kredytów.
- 5.5. Użytkownik w ramach danego kuponu typerskiego może typować:
 - 5.5.1. dokładny wynik meczu/meczów, obejmujący zarówno ogólny rezultat spotkania (wygraną, remis lub przegraną), jak i liczbę zdobytych bramek przez każdą z drużyn; albo
 - 5.5.2. jedynie ogólny rezultat meczu/meczów (wygraną, remis lub przegraną).

Za wytypowanie dokładnego wyniku każdego pojedynczego meczu (zgodnie z pkt 5.5.1 Regulaminu) pobierane są 3 kredyty. Za wytypowanie wyłącznie ogólnego rezultatu każdego pojedynczego meczu pobierany jest 1 kredyt.

- 5.6. Każdemu meczowi przypisany jest kurs typerski, który odzwierciedla trudność poprawnego przewidzenia wyniku danego spotkania. Kursy są ustalane przez Usługodawcę.
- 5.7. W przypadku kuponu typerskiego obejmującego wiele meczów, obliczana jest łączna wartość kursu kuponu typerskiego, będąca iloczynem kursów wszystkich wytypowanych meczów znajdujących się na kuponie.
- 5.8. Kredyty wykorzystane do utworzenia kuponu typerskiego są nieodwracalnie odejmowane z Konta Użytkownika w momencie zatwierdzenia kuponu, niezależnie od jego późniejszego rozliczenia (wygrany/przeegrany).
- 5.9. Warunkiem wygranej kuponu typerskiego i przyznania punktów jest poprawne wytypowanie wyników wszystkich meczów zawartych na kuponie typerskim. Choćby jeden nietrafiony typ oznacza, że kupon typerski nie zostaje rozliczony jako wygrany, a postawione kredyty przepadają. W przypadku trafnego wytypowania wszystkich meczów w ramach kuponu typerskiego, Użytkownik otrzymuje punkty rankingowe w liczbie odpowiadającej iloczynowi:

$\text{suma przyznanych punktów} = \text{kredyty postawione} \times \text{kurs łączny kuponu typerskiego}$

- 5.10. Wykorzystywane w grze kredyty służą wyłącznie do gry i nie podlegają wymianie na środki pieniężne, benefity rzeczowe lub punkty rankingowe w grze. Uczestnik po założeniu Konta automatycznie otrzymuje 100 startowych kredytów. W trakcie gry kredyty można zdobywać m.in. poprzez:
 - 5.10.1. aktywność w Aplikacji (np. udział w grze, logowania do Aplikacji);
 - 5.10.2. oglądanie reklam wyświetlanych w Aplikacji;
 - 5.10.3. udział w quizach/ankietach udostępnianych w Aplikacji;
 - 5.10.4. uzyskiwane premie rankingowe w związku z zajmowanym miejscem w Rankingu miesięcznym (por. pkt 5.11.1. Regulaminu);
 - 5.10.5. zdobywanie osiągnięć w grze (por. Pkt 5.20. Regulaminu);
 - 5.10.6. inne aktywności ogłaszane na bieżąco w Aplikacji.

Szczegółowe zasady zdobywania kredytów opisano w Aplikacji. Zasady te mogą być aktualizowane, o czym Użytkownik zostanie poinformowany powiadomieniem push.

- 5.11. Każdy Użytkownik automatycznie bierze udział w dwóch podstawowych zestawieniach rankingowych:
 - 5.11.1. Ranking Miesięczny - obejmuje sumę punktów zdobytych przez Użytkownika w danym miesiącu kalendarzowym. Po zakończeniu każdego miesiąca ranking jest zerowany, a kolejny cykl punktacji rozpoczyna się od nowa. Ranking ten służy bieżącej rywalizacji oraz może być podstawą do przyznawania osiągnięć (por. pkt 5.20 Regulaminu) za daną aktywność miesięczną.
 - 5.11.2. Ranking Kroczący - obejmuje sumę punktów zdobytych przez Użytkownika w okresie ostatnich 90 dni aktywności w grze (liczonych wstecz od dnia bieżącego). Ranking ten aktualizuje się dynamicznie i prezentuje długoterminowe zaangażowanie i skuteczność typowań Użytkownika.

Oba rankingi widoczne są w Aplikacji i dostępne dla wszystkich Użytkowników.

- 5.12. W Aplikacji możliwe jest tworzenie lig prywatnych - rankingów punktowych dostępnych wyłącznie dla wybranej grupy Użytkowników oraz dołączanie do lig sponsorskich - specjalnych rankingów tworzonych przez partnerów biznesowych współpracujących z Usługodawcą.
- 5.13. Ligę prywatną może założyć każdy Użytkownik. Użytkownik, który zakłada ligę prywatną pełni w niej funkcję administratora. Administrator określa nazwę i czas trwania ligi oraz zaprasza innych Użytkowników do udziału w lidze. Administrator ligi prywatnej posiada możliwość wyzerowania punktów w swojej lidze, w dowolnym momencie - np. w celu rozpoczęcia nowej edycji.
- 5.14. Liga sponsorska może mieć charakter:
- 5.14.1. otwarty - liga jest dostępna dla wszystkich Użytkowników,
 - 5.14.2. zamknięty - liga jest dostępna wyłącznie dla Użytkowników zaproszonych lub posiadających unikalny kod dostępu.
- 5.15. Uczestnictwo w lidze sponsorskiej możliwe jest wyłącznie w okresie jej aktywności określonym przez organizatora ligi.
- 5.16. Administrator ligi sponsorskiej posiada możliwość:
- 5.16.1. moderowania Użytkowników (zgodnie z uprawnieniami udzielonymi przez Usługodawcę),
 - 5.16.2. ustalenia zasad dostępu do ligi,
 - 5.16.3. wyzerowania punktacji w lidze.
- 5.17. Ligi sponsorskie mogą być wykorzystywane do promocji marek, produktów lub usług partnerów biznesowych Usługodawcy w sposób zgodny z przepisami prawa oraz Regulaminem Aplikacji. Treści sponsorowane w ramach takich lig będą każdorazowo wyraźnie oznaczane.
- 5.18. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za działania partnerów biznesowych w ramach lig sponsorskich, z zastrzeżeniem przypadków wynikających z obowiązujących przepisów prawa.
- 5.19. Zasady przyznawania punktów w ligach prywatnych i sponsorskich są takie same jak w ogólnych rankingach Aplikacji. Punkty zdobyte przez Użytkownika przed przystąpieniem do ligi prywatnej lub sponsorskiej nie są uwzględniane w rankingu tych lig.
- 5.20. Gra ma charakter wyłącznie rozrywkowy i społecznościowy. Oznacza to, że za udział w grze Użytkownik nie otrzymuje żadnych benefitów pieniężnych lub rzeczowych. Uczestnictwo w grze skutkuje przyznaniem Użytkownikowi punktów, za które Użytkownik otrzymuje tzw. osiągnięcia mające formę trofeów/gwiazdek widocznych przy profilu Użytkownika. Suma osiągnięć składa się na status Użytkownika, który widoczny jest na jego profilu. Szczegóły dotyczące poszczególnych osiągnięć i statusów są widoczne w Aplikacji.
- 5.21. Usługodawca może, razem z partnerami biznesowymi, zorganizować w ramach Aplikacji dodatkowe zadania i funkcjonalności, takie jak dodatkowe rankingi, akcje specjalne, gry, zabawy lub wyzwania dla Użytkowników. Zadania te mogą być ograniczone czasowo, dostępne tylko dla określonych grup Użytkowników (np. uczestników ligi prywatnej lub sponsorskiej) lub wymagać spełnienia dodatkowych warunków udziału określonych w osobnych regulaminach. Informacje o zasadach danej aktywności - w tym ewentualne warunki udziału, czas trwania, sposób przyznawania punktów lub osiągnięć - będą publikowane w Aplikacji.

6. Świadczenie usługi drogą elektroniczną

- 6.1. Z chwilą otrzymania wiadomości e-mail potwierdzającej założenie Konta w Aplikacji, pomiędzy Usługodawcą a Użytkownikiem (jako usługobiorcą) zawarta zostaje umowa o świadczenie drogą elektroniczną usługi prowadzenia Konta. W ramach usługi prowadzenia Konta Użytkownik uzyskuje dostęp do wszystkich funkcjonalności Aplikacji.

- 6.2. Umowa prowadzenia Konta zawierana jest na czas nieoznaczony, a Uczestnik może odstąpić od tej umowy bez podania przyczyny i bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów, w terminie 14 dni od dnia otrzymania potwierdzenia o utworzeniu Konta. W tym celu Uczestnik powinien przestać na adres e-mail info@scorebusters.app oświadczenie o odstąpieniu od umowy prowadzenia Konta lub skorzystać z funkcjonalności „Usuń konto” dostępnej po zalogowaniu do Konta. Konto zostanie usunięte w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia otrzymania przez Usługodawcę takiego żądania.
- 6.3. Użytkownik zobowiązany jest do korzystania z Konta i Aplikacji zgodnie z przepisami prawa oraz postanowieniami Regulaminu. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie zasobów i funkcji Aplikacji w celu prowadzenia przez Użytkownika działalności, która naruszałaby interes Usługodawcy, w tym działalności reklamowej polegającej na zamieszczaniu treści nieprawdziwych lub wprowadzających w błąd. Zabrania się korzystania z Aplikacji w sposób mogący naruszyć dobra osobiste innych osób oraz zamieszczania lub rozpowszechniania za pośrednictwem Aplikacji treści bezprawnych, w tym wulgarnych, nieprawdziwych lub mogących naruszać dobra osobiste lub inny uzasadniony interes Usługodawcy lub osób trzecich.
- 6.4. Usługodawca stosuje odpowiednie środki techniczne i organizacyjne, by zapewnić bezpieczeństwo świadczonych usług i funkcjonalności.
- 6.5. Jakiegokolwiek reklamacje lub zastrzeżenia związane z korzystaniem z Konta Użytkownik może kierować poprzez e-mail wysłany na adres info@scorebusters.app.
- 6.6. Dane Użytkowników podane w Aplikacji przetwarzane są wyłącznie w celu udostępniania im Konta, co jest niezbędne do korzystania z wszystkich funkcjonalności Aplikacji.

7. Reklamacje

- 7.1. Użytkownik może składać reklamacje w dowolny sposób. Usługodawca jako formę preferowaną wskazuje kontakt za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres: info@scorebusters.app.
- 7.2. W reklamacji Użytkownik powinien podać co najmniej: swoje dane, opis zgłaszanych zastrzeżeń i datę ich wystąpienia, wszystkie okoliczności uzasadniające złożenie reklamacji oraz żądanie sposobu jej rozstrzygnięcia. W przypadku braku w treści reklamacji danych umożliwiających właściwe rozpatrzenie reklamacji, Usługodawca może zwrócić się do składającego reklamację o uzupełnienie danych.
- 7.3. Po rozpatrzeniu reklamacji, Usługodawca udzieli Użytkownikowi odpowiedzi na reklamację w terminie 14 dni od dnia otrzymania kompletnej treści reklamacji, bez konieczności jej uzupełniania przez Usługodawcę.

8. Ochrona danych osobowych przy korzystaniu z Aplikacji

- 8.1. Informacje dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych Użytkowników zostały szczegółowo opisane w Polityce prywatności dostępnej w zakładce Polityka prywatności.
- 8.2. Administratorem danych osobowych Użytkowników jest MPL Verbum SA, kontakt: ul. Szelągowska 45A, 61-626 Poznań, e-mail: biuro@verbum.com.pl, telefon: 61 8250 785.
- 8.3. Dane będą przetwarzane w celu dostarczania Aplikacji oraz usługi prowadzenia Konta na mocy zawartej umowy. Jeśli Użytkownik zarejestrowany wyrazi zgodę jego adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym będzie wykorzystywany w celu przesyłania komunikatów marketingowych dotyczących Usługodawcy lub jego partnerów biznesowych. Zgodę można w każdej chwili wycofać, np. pisząc na adres e-mail biuro@verbum.com.pl. Zgodę na powiadomienia push w Aplikacji można wycofać za pośrednictwem funkcjonalności Konta (dot. Użytkowników zarejestrowanych, którzy ją wyrazili). Użytkownikom przysługuje również prawo do

dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia, a także złożenia skargi dotyczącej przetwarzania danych.

9. Rozwiązanie umowy o prowadzenie Konta

- 9.1. Użytkownik zarejestrowany może rozwiązać umowę o prowadzenie z Konta poprzez skorzystanie z opcji dezaktywacji w swoim Koncie (skorzystanie z funkcjonalności „Usuń konto” dostępnej po zalogowaniu do Konta) lub przesyłając informacje na adres: info@scorebusters.app.
- 9.2. Usługodawca może rozwiązać umowę o prowadzenie Konta ze skutkiem natychmiastowym w przypadku naruszenia przez Użytkownika postanowień Regulaminu, w szczególności w przypadku:
 - 9.2.1. korzystania z Aplikacji w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem lub powszechnie obowiązującym prawem,
 - 9.2.2. podania nieprawdziwych danych w trakcie rejestracji lub próby podszywania się pod inne osoby,
 - 9.2.3. utworzenia więcej niż jednego konta przez tę samą osobę,
 - 9.2.4. używania wulgarnego, obraźliwego lub nieprzyzwoitego pseudonimu (nicka) bądź avatara,
 - 9.2.5. podejmowania działań automatyzujących typowania lub innych prób obejścia mechaniki gry,
 - 9.2.6. wykorzystywania Aplikacji do celów komercyjnych, promocyjnych lub nieautoryzowanego marketingu,
 - 9.2.7. naruszania zasad uczciwej gry (np. koordynowania masowych działań przez wielu użytkowników w celu manipulowania rankingiem),
 - 9.2.8. wykorzystywania Aplikacji do rozpowszechniania treści zabronionych prawem.
- 9.3. Usługodawca może zdecydować o czasowym zablokowaniu Konta jeżeli zachodzi podejrzenie naruszenia Regulaminu lub podejrzenie nadużycia funkcjonalności Aplikacji - do czasu wyjaśnienia sprawy. Czasowa blokada Konta nie oznacza jeszcze jego usunięcia i może zostać cofnięta po pozytywnym rozpatrzeniu sprawy.
- 9.4. W przypadku rozwiązania umowy o prowadzenie Konta i usunięciu Konta z przyczyn leżących po stronie Użytkownika, wszystkie zgromadzone w ramach Konta punkty, osiągnięcia oraz kredyty przepadają.
- 9.5. Użytkownikowi przysługuje prawo do złożenia reklamacji w przypadku usunięcia lub zablokowania Konta – zgodnie z zasadami określonymi w rozdziale dotyczącym reklamacji.

10. Zgłaszanie zagrożenia lub naruszenia praw

- 10.1. W przypadku, gdy Użytkownik lub inna osoba lub podmiot uzna, iż treść publikowana w Aplikacji narusza ich prawa, dobra osobiste, dobre obyczaje, uczucia, moralność, przekonania, zasady uczciwej konkurencji, know-how, tajemnicę chronioną prawem lub na podstawie zobowiązania, może powiadomić Usługodawcę o potencjalnym naruszeniu.
- 10.2. Usługodawca, powiadomiony o potencjalnym naruszeniu, podejmuje niezwłoczne działania mające na celu ustalenie istotnych okoliczności potencjalnego naruszenia i w razie powstania takiej konieczności usuwa z Aplikacji treści będące przyczyną naruszenia.

11. Postanowienia końcowe

- 11.1. Usługodawca zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z uwagi na:

- 11.1.1. zmianę przepisów prawa mającą bezpośredni wpływ na treść Regulaminu;
 - 11.1.2. nałożenie przez organy państwa określonych obowiązków mających bezpośredni wpływ na treść Regulaminu;
 - 11.1.3. usprawnienie działania usługi lub obsługi Użytkowników;
 - 11.1.4. poprawę ochrony prywatności Użytkowników;
 - 11.1.5. zapobieganie nadużyciom;
 - 11.1.6. względy bezpieczeństwa;
 - 11.1.7. poprawę warunków świadczonej usługi lub dodanie nowych funkcjonalności, z których Użytkownik może korzystać;
 - 11.1.8. zmiany redakcyjne.
- 11.2. Usługodawca poinformuje Użytkownika zarejestrowanego o zmianie Regulaminu za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres/ adresy e-mail podane w formularzu rejestracyjnym, na co najmniej 14 dni przed wprowadzeniem tych zmian.
 - 11.3. Jeśli Użytkownik zarejestrowany nie wyraża zgody na zmiany, o których mowa w pkt 11.2., może wypowiedzieć umowę o prowadzenie Konta w każdym czasie, bez ponoszenia kosztów, zgodnie z pkt 9 Regulaminu.
 - 11.4. Do wszelkich spraw nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie będą miały zastosowanie powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
 - 11.5. Użytkownik będący konsumentem ma możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń. Zasady dostępu do tych procedur dostępne są w siedzibach lub na stronach internetowych podmiotów uprawnionych do pozasądowego rozpatrywania sporów. Mogą nimi być w szczególności rzecznicy praw konsumenta lub Wojewódzkie Inspektoraty Inspekcji Handlowej, których lista jest dostępna na stronie internetowej Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów pod adresem https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php.