

## Regulamin świadczenia usługi „PlayMax” oraz serwisów multimedialnych MT

### I. Postanowienia ogólne

Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa ogólne zasady korzystania z płatnych usług serwisów multimedialnych, przeznaczonych na telefony komórkowe prezentowanych przez DIGITAL GLOBAL PASS, 350 rue Denis Papin – Parc de la Duranne – Domaine du Touril – 13100 Aix-en-Provence, RCS : 390 944 429 (zwaną dalej „DGP”). Adres do korespondencji: 350 rue Denis Papin - Parc de la Duranne - Domaine du Touril - 13100 Aix-en-Provence, reklamacje@digitalglobalpass.com

2. Z Usługi PlayMax oraz z określonych w niniejszym Regulaminie Serwisów MT mogą korzystać Użytkownicy telefonów komórkowych bądź innych urządzeń o odpowiednich funkcjonalnościach. Użytkownik powinien być uprawniony do korzystania z telefonu komórkowego, w zakresie umożliwiającym mu korzystanie z Serwisów MT, w tym korzystanie z Usług subskrypcji otrzymywania odpłatnych SMS-ów MT umożliwiającej dostęp do Obiektów Multimedialnych. Z Serwisów MT mogą korzystać użytkownicy telefonów komórkowych w sieci Orange Polska S.A. (ORANGE), sieci T-Mobile Polska S.A. (T-MOBILE), sieci P4 Sp z o.o. (PLAY), oraz Polkomtel S.A. (PLUS).

3. Użytkownicy zobowiązani są do korzystania z Serwisów w granicach obowiązującego w Polsce prawa oraz zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu.

4. DGP nieodpłatnie udostępnia Regulamin w sposób, który umożliwia pozyskanie, odtwarzanie i utrwalanie treści Regulaminu za pomocą systemu teleinformatycznego, którym posługuje się DGP, a więc na stronie internetowej [www.superserwisy.pl](http://www.superserwisy.pl) oraz <http://www.playmax.co>. Regulamin dostępny jest także w siedzibie DGP.

5. Użytkownik korzystający z Serwisów powinien zapoznać się z treścią Regulaminu, który ustanawia aktualne zasady i warunki korzystania z Serwisów.

6. Każdy Użytkownik zobowiązany jest zapewnić we własnym zakresie spełnienie następujących minimalnych wymagań technicznych w celu korzystania z Serwisów oraz Usług:

- 1) telefon komórkowy lub inne urządzenie wyposażone w funkcjonalności umożliwiające korzystanie z poszczególnych Usług oferowanych w ramach Serwisów a wybranych przez danego Użytkownika.
- 2) połączenie z siecią Internet (dla wybranych Usług);
- 3) komputer, który podłączony jest do Internetu i spełnia poniższe wymagania (dla wybranych Usług):
  - a. posiada zainstalowany system operacyjny Windows 98SE, 2000, XP, Vista, 7 lub nowszy,
  - b. posiada zainstalowaną przeglądarkę Internet Explorer 6 i wyższą, Firefox 2 i wyższą, Opera 9 i wyższą, Safari 3 i wyższą, Google Chrome, Flock;
  - c. posiada zainstalowany odtwarzacz Windows Media Player w wersji 11 lub nowszy, Winamp w wersji 5 lub nowszy lub Nero w wersji 6.6 lub nowszej,

7. Określone w Regulaminie zasady i warunki korzystania z Serwisów i świadczonych w ich ramach Usług, dotyczą wyłącznie użytku osobistego, niemającego charakteru komercyjnego (np. działalności gospodarczej). Użytkownika obowiązuje zakaz dostarczania treści o charakterze bezprawnym.

8. Treści udostępniane Użytkownikowi w ramach odpowiednio Serwisów MT i świadczonych w ich ramach Usług zawierają chronione prawem, w tym prawem autorskim oraz prawem własności przemysłowej materiały, w szczególności: znaki towarowe, programy komputerowe i utwory. Także sam układ i wybór prezentowanych w Serwisach treści stanowi samoistny przedmiot ochrony na gruncie prawa polskiego, w tym w szczególności na gruncie ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006 roku, Nr 90, poz. 631 ze zm.), ustawy z dnia 21 lipca 2001 roku o ochronie baz danych (Dz. U. Nr 128, poz. 1402 ze zm.) oraz ustawy z dnia 30 czerwca 2000 roku Prawo własności przemysłowej (Dz. U. z 2003 roku, Nr 119, poz. 1117 ze zm.).

9. Użytkownik jest uprawniony do wykorzystywania udostępnianych w ramach Serwisów treści np.: Obiektów Multimedialnych wyłącznie w celach i zakresie określonym w par. IV pkt. 5 niniejszego Regulaminu, a w zakresie treści, które nie stanowią utworów wyłącznie w celach i zakresie określonych w pkt. 6 powyżej. W szczególności utwory (Obiekty Multimedialne) nie mogą być kopiowane, publikowane, wyświetlane, przesyłane lub rozpowszechniane w jakikolwiek sposób bez uzyskania odrębnej pisemnej zgody DGP lub innego uprawnionego podmiotu, za wyjątkiem przypadków dozwolonego użytku przewidzianego prawem.

10. Ilekroć w Regulaminie użyte są wymienione poniżej sformułowania, należy je rozumieć w następujący sposób:

- a. **SMS/wiadomość SMS** (Short Message Service) jest to krótka wiadomość tekstowa, składająca się z nie więcej niż 160 znaków (litery, cyfry, znaki szczególne), którą można przesłać na dowolny telefon komórkowy, zawierająca treść wpisaną przez nadawcę oraz umożliwiająca identyfikację numeru telefonu komórkowego jej nadawcy.
- b. **SMS MT/wiadomość SMS MT** - (Short Message Service Mobile Terminated) jest to wiadomość SMS wysłana do Użytkownika, w wykonaniu złożonego wcześniej przez Użytkownika zgodnie z niniejszym Regulaminem zamówienia (subskrypcji) na otrzymywanie takich SMS-ów w określonej częstotliwości, a Użytkownik ponosi koszt otrzymania każdej takiej wiadomości.
- c. **WAP** (Wireless Application Protocol – Protokół Komunikacji Bezprzewodowej) – oznacza międzynarodowy standard dostarczania komunikatów internetowych oraz świadczenia zaawansowanych usług telefonicznych poprzez telefony komórkowe oraz inne terminale cyfrowe.
- d. **WAP push/wiadomość WAP push** – wiadomość, którą można przesłać na telefon komórkowy, zawierająca link do strony WAP

- e. **Obiekty Multimedialne** - oznacza wszelkiego rodzaju treści o charakterze multimedialno-rozrywkowym, w tym cyfrowe produkty, które mogą być dostępne w ramach Serwisów MT, w tym: tapety, grafiki, muzyka/Mp3, video, wersje testowe gier PC (do pobrania na komputer), kody do aktywowania pełnych wersji gier PC, gry przeglądarkowe, itp. Obiekty Multimedialne zawierają chronione prawem, w tym prawem autorskim oraz prawem własności przemysłowej materiały, w szczególności: znaki towarowe, programy komputerowe i utwory.
- f. **Usługa/Usługa PlayMax** – oznacza usługę, świadczoną drogą elektroniczną na podstawie niniejszego Regulaminu poprzez wysyłanie i odbieranie danych za pomocą systemów teleinformatycznych (w tym również telefonów komórkowych), na indywidualne żądanie Użytkownika, bez jednoczesnej obecności stron, przy czym dane te są transmitowane za pośrednictwem sieci publicznych w rozumieniu Prawa telekomunikacyjnego. Usługa polega na odpłatnym dostarczaniu Użytkownikowi SMS-ów MT w określonych częstotliwościach, za które Użytkownik otrzymywać będzie kredyty, które będzie mógł wymieniać na wybrane Obiekty Multimedialne.
- g. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna, korzystająca z Serwisu MT na podstawie niniejszego Regulaminu, przy czym osoby o ograniczonej zdolności do czynności prawnych mogą korzystać z Serwisu pod warunkiem wyrażenia zgody przez przedstawiciela ustawowego, a osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych, pod warunkiem działania w ich imieniu przedstawiciela ustawowego.
- h. **System teleinformatyczny** - zespół współpracujących ze sobą urządzeń informatycznych i oprogramowania, zapewniający przetwarzanie i przechowywanie, a także wysyłanie i odbieranie danych poprzez sieci telekomunikacyjne za pomocą właściwego dla danego rodzaju sieci urządzenia końcowego w rozumieniu Prawa telekomunikacyjnego.
- i. **Serwisy** lub **Serwisy MT** – serwisy subskrypcyjne, w ramach których, do momentu dezaktywacji danego Serwisu przez Użytkownika, świadczone są Usługi polegające na odpłatnym dostarczaniu Użytkownikowi SMS-ów MT w określonych częstotliwościach, za które Użytkownik otrzymywać będzie kredyty, które będzie mógł wymieniać na wybrane Obiekty Multimedialne.
- j. **Operator telekomunikacyjny** lub **Operator** – oznacza przedsiębiorcę telekomunikacyjnego w rozumieniu prawa telekomunikacyjnego, który wykonuje działalność gospodarczą polegającą na dostarczaniu publicznych sieci telekomunikacyjnych, udogodnień towarzyszących lub świadczeniu usług telekomunikacyjnych, dla którego użytkowników oraz abonentów dostępne są Usługi.

## II. Zasady korzystania z Usługi PlayMax

1. Opis Serwisów MT dostępne są na stronie internetowej [www.superserwisy.pl](http://www.superserwisy.pl) oraz [www.playmax.co](http://www.playmax.co) lub w reklamach i materiałach promocyjnych.

2. W celu skorzystania z Usługi (aktywacji subskrypcji SMS MT) Użytkownik powinien wystąpić

na wskazany w tabeli poniżej numer dostępowy wiadomość SMS o podanej w tabeli określonej treści. Wysłanie wiadomości przez Użytkownika inicjuje proces świadczenia Usługi (aktywacja subskrypcji SMS MT), a z chwilą otrzymania tej wiadomości przez DGP zawierana jest umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną. Koszt aktywacji subskrypcji SMS MT jest bezpłatny.

3. Przy aktywacji Serwisu MT należy zwrócić uwagę na znak SPACJA który powinien zostać umieszczony pomiędzy START a NAZWA SERWISU, przykładowo START[SPACJA]NAGRODA.

4. Po dokonaniu aktywacji Serwisu Użytkownik otrzyma wiadomość powitalną z informacją dotyczącą kosztu ponoszonego w ramach przystąpienia do danej subskrypcji SMS MT oraz informacją o częstotliwości otrzymywania płatnych wiadomości SMS MT i możliwości rezygnacji z zamówionej subskrypcji.

5. Użytkownik ma możliwość aktywacji następujących Serwisów MT:

Nazwa Serwisu MT	Numer dostępowy	Komenda aktywująca Serwis (treść SMSa)	Częstotliwość otrzymywania SMS MT w ramach Serwisów
PREMIUM	60577	START PREMIUM, PREMIUM	3 razy/tydzień + opcjonalnie, dodatkowy SMS wysłany po rejestracji serwisu
PLAYMAX	60955	START PLAYMAX, PLAYMAX	2 razy/tydzień + opcjonalnie, dodatkowy SMS wysłany po rejestracji serwisu

6. W przypadku niektórych Serwisów, istnieje możliwość aktywacji danego Serwisu poprzez stronę internetową promującą dany Serwis. W takim wypadku, Użytkownik powinien wpisać na stronie internetowej promującej Serwis MT, swój numer telefonu. Po wpisaniu numeru telefonu Użytkownik otrzyma od Operatora na numer telefonu, który wpisał na stronie internetowej wiadomość SMS z unikalnym kodem PIN, który następnie powinien wpisać również na przedmiotowej stronie internetowej. Abonent Tmobile, Plus oraz Orange może przystąpić do serwisu również poprzez potwierdzenie na stronie www chęci przystąpienia do serwisu, poprzez kliknięcie w przycisk potwierdzający zamówienie usługi. Odpowiednio wysłanie wiadomości przez Użytkownika lub wpisanie kodu PIN na stronie internetowej i jego zatwierdzenie lub kliknięcie w przycisk potwierdzający, inicjuje proces świadczenia usługi (aktywacja subskrypcji SMS MT). Po aktywacji Serwisu Użytkownik może otrzymać pierwszego płatnego SMS MT.

7. Dezaktywacji Serwisu MT (rozwiązania umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną) można dokonać w każdym czasie, wysyłając wiadomość SMS o podanej w tabeli poniżej treści na wskazany w tabeli poniżej numer dostępowy.

Nazwa Serwisu MT	Numer dezaktywujący	Komenda dezaktywująca
PREMIUM	60577	STOP PREMIUM
PLAYMAX	60955	STOP PLAYMAX

Koszt dezaktywacji Serwisu MT jest bezpłatny.

8. Wiadomość dezaktywującą dany Serwis należy w każdym przypadku wysłać z numeru telefonu komórkowego, dla którego dany Serwis został zamówiony (i na który to numer telefonu komórkowego wysyłany jest SMS MT).

9. Od momentu zamówienia Serwisu, Użytkownik będzie otrzymywał wiadomości SMS MT w odstępach czasu wynikających z tabeli, o której mowa w ust. 5 powyżej, aż do czasu dezaktywacji Serwisu. Za każdy taki SMS Użytkownik otrzyma kredyty, które będzie mógł wymienić na wybrane Obiekty Multimedialne w Usłudze. Liczba otrzymanych kredytów oraz koszt jaki ponosi Użytkownik za otrzymanie wiadomości SMS MT, to, w zależności od Serwisu:

<b>Serwis MT</b>	<b>Koszt otrzymania SMS MT (netto/brutto)</b>	<b>Liczba kredytów</b>
PREMIUM (60577)	5 zł / 6,15 zł	5
PLAYMAX (60955)	9 zł / 11,07 zł	9

10. W sieci T-Mobile w przypadku gdy w ramach Serwisu PREMIUM wysłanie do Użytkownika wiadomości SMS MT o pełnym koszcie otrzymania (wskazanym w ust. 9 powyżej) nie będzie możliwe, podjęte zostaną próby dostarczenia Użytkownikowi wiadomości SMS MT o niższym koszcie, kolejno:

- Dla Serwisu PREMIUM (60577): 4 zł netto/4,92 zł brutto, 3 zł netto/3,69 zł brutto, 2 zł netto/2,46 zł brutto, 1 zł netto/1,23 zł brutto
- Dla Serwisu PLAYMAX (60955): 7 zł netto/8,61 zł brutto, 5 zł netto/6,15 zł brutto, 3 zł netto/3,69 zł brutto, 2 zł netto/2,46 zł brutto, 1 zł netto/1,23 zł brutto

Dostarczenie wiadomości SMS MT o niższym koszcie oznacza, że Użytkownik otrzyma stosownie pomniejszoną liczbę kredytów:

<b>Serwis MT</b>	<b>Koszt otrzymania SMS MT (netto/brutto)</b>	<b>Liczba kredytów</b>
PREMIUM (60577)	4 zł / 4,92 zł	4
	3 zł / 3,69 zł	3
	2 zł / 2,46 zł	2
	1 zł / 1,23 zł	1
PLAYMAX (60955)	7 zł / 8,61 zł	7
	5 zł / 6,15 zł	5
	3 zł / 3,69 zł	3
	2 zł / 2,46 zł	2
	1 zł / 1,23 zł	1

11. Każdy Użytkownik Serwisu MT ma dostęp do Usługi.
12. Kredyty nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani jakikolwiek inny.
13. Obiekty Multimedialne do pobrania w Usłudze są dostępne dla Użytkowników na stronie [www.playmax.co](http://www.playmax.co).
14. Za każdy pobrany Obiekt Multimedialny, Użytkownikowi zostanie odjęta podana przy wybranym Obiekcie Multimedialnym liczba kredytów z posiadanej przez niego liczby kredytów.
15. DGP w ramach promocji może przyznać Użytkownikom prawo do pobrania określonych Obiektów Multimedialnych lub określonej liczby Obiektów Multimedialnych bez odejmowania kredytów.
16. Kredyty ważne są przez okres 12 miesięcy od ich przyznania. W przypadku niewykorzystania kredytów (tj. nie wymienienia na Obiekty Multimedialne) w okresie 12 miesięcy od ich przyznania, zgromadzone kredyty przepadają po upływie ww. okresu.
17. Użytkownik może sprawdzić stan posiadanych kredytów wysyłając wiadomość SMS o treści PUNKTY na numer 4777. Po wysłaniu komendy PUNKTY Użytkownik będzie otrzymywał raz w miesiącu, bezpłatną wiadomość SMS z informacją o ilości posiadanych kredytów, a także o ilości kredytów które przepadną w okresie kolejnych 30 dni. Koszt wysłania wiadomości SMS według stawek Operatora.
18. Użytkownik może w każdej chwili zrezygnować z otrzymywania wiadomości SMS, o których mowa w pkt. 17 powyżej, wysyłając wiadomość SMS o treści PUNKTY STOP na numer 4777. Wysłanie komendy PUNKTY STOP nie skutkuje dezaktywacją Serwisu MT. Koszt wysłania wiadomości SMS według stawek Operatora.
19. Użytkownik może sprawdzić stan posiadanych kredytów na stronie internetowej [www.playmax.co](http://www.playmax.co) po zalogowaniu na swoje konto.

### **III. Opłaty za Serwisy SMS MT**

1. Użytkownik obciążany jest opłatą za otrzymanie każdej wiadomości SMS MT wysłanej do niego w ramach Serwisu, przy czym wysokość opłat zależy od aktywowanego Serwisu MT. Koszt otrzymania SMS MT podany został w tabeli w par. II ust. 9 i 10 niniejszego Regulaminu.
2. Opłaty pobrane są przez Operatorów.
3. Opłata za Usługi nie obejmuje opłat za połączenia WAP, w przypadku, kiedy korzystanie z Usługi wymaga ściągania przez Użytkownika danych z wykorzystaniem transmisji WAP. Opłaty za połączenia WAP będą pobierane przez Operatora oprócz kwot opłat za Usługi, zgodnie z aktualnym cennikiem danego Operatora.

4. Opłata za Usługi nie obejmuje opłat związanych z uzyskaniem przez Użytkownika dostępu do sieci Internet.

#### **IV. Pozostałe zasady dotyczące korzystania z Serwisów oraz Usług**

1. Realizacja zamówienia złożonego przez Użytkownika na dany Serwis i możliwość skorzystania przez Użytkownika z Usługi jest uzależniona od należytego wypełnienia przez Użytkownika wymogów wynikających z niniejszego Regulaminu oraz szczegółowego opisu korzystania z danego, Serwisu oraz jego cennika. Niezależnie od wymogów określonych w innych postanowieniach Regulaminu w celu pobrania Obiektu Multimedialnego Użytkownik powinien:

- a. zapewnić, by aparat telefoniczny lub komputer, na którym Obiekt Multimedialny ma być odebrany, ściągnięty czy odtwarzany przez Użytkownika, był prawidłowo skonfigurowany (w szczególności w zakresie transmisji danych, odbierania wiadomości WAP push lub innych elementów warunkujących skorzystanie z Usługi);
- b. upewnić się przed pobraniem danego Obiektu Multimedialnego, co do kompatybilności Obiektu Multimedialnego z modelem telefonu lub oprogramowaniem komputera, na który Obiekt ten ma zostać odebrany, ściągnięty czy odtwarzany;

zapewnić, by telefon lub komputer Użytkownika posiadał wystarczająco dużo wolnej pamięci niezbędnej do pobrania, zainstalowania, odtwarzania wybranego przez Użytkownika Obiektu Multimedialnego.

2. Informacje dotyczące funkcjonalności oraz interoperacyjności Obiektów Multimedialnych, w tym kompatybilność z modelem telefonu lub oprogramowaniem komputera, na który Obiekt Multimedialny ma zostać odebrany, ściągnięty czy odtwarzany a także ewentualne techniczne środki ich ochrony dostępne są dla poszczególnych Obiektów Multimedialnych na stronie [www.playmax.co](http://www.playmax.co). przy danym Obiekcie.

3. Użytkownik powinien chronić hasło i dostęp do swojego telefonu komórkowego/komputera lub konta umożliwiającego korzystanie z Serwisów oraz Usług przed nieuprawnionym użyciem przez osoby trzecie.

4. Użytkownik uzyskujący Obiekt Multimedialny w ramach Usługi PlayMax ma prawo do korzystania z niego w zakresie określonym w niniejszym Regulaminie.

5. Użytkownik uzyskujący Obiekt Multimedialny w ramach Usług ma prawo do korzystania z Obiektu Multimedialnego w zakresie określonym w niniejszym Regulaminie tj. w zakresie pobrania Obiektu Multimedialnego udostępnianego jako plik mobilny do telefonów komórkowych i jego zapisu w pamięci telefonu komórkowego w celu wielokrotnego odtwarzania przez czas nieoznaczony albo oznaczony, w zależności od wybranego Obiektu a w przypadku Obiektu Multimedialnego w postaci gry PC w zakresie pobrania Obiektu Multimedialnego udostępnianego jako plik na komputer PC i jego zapisu w pamięci komputera w celu wielokrotnego odtwarzania przez czas nieoznaczony albo oznaczony, w zależności od wybranego Obiektu Multimedialnego w postaci gry PC (przy czym w przypadku ograniczeń czasowych lub innych niż określonych wprost w Regulaminie są one określone w opisie danego Obiektu Multimedialnego). Użytkownik uzyskuje uprawnienie do korzystania z

Obiektów Multimedialnych wyłącznie na użytek własny (tj. na użytek osoby, na której rzecz świadczona jest dana Usługa). W szczególności powyższe oznacza, że niedopuszczalne jest wykorzystywanie Obiektów Multimedialnych w celach komercyjnych, w tym niedopuszczalne jest wykorzystywanie ich na potrzeby prowadzonej działalności gospodarczej, odsprzedaż, ani inne formy udostępniania osobom trzecim, w zakresie przekraczającym dozwolony użytek określony przepisami Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych

## **V. Postępowanie reklamacyjne**

1. Reklamacje dotyczące opłat za Usługi mogą być składane bezpośrednio do Operatora właściwego dla osoby składającej reklamację i w trybie określonym przez tego Operatora. Niezależnie i bez wpływu na przewidzianą przepisami powszechnie obowiązującego prawa odpowiedzialność DGP wobec konsumenta oraz uprawnienia przysługujące konsumentowi w zakresie zgłaszania i dochodzenia roszczeń, Użytkownik ma prawo składać DGP reklamacje dotyczące Usług, w szczególności związane z niewykonaniem lub nienależytym wykonaniem Usług lub wykrytymi wadami.

2. W celu usprawnienia procesu zgłaszania i rozpatrywania reklamacja Użytkownika może zostać przesłana do DGP w formie wiadomości email na adres poczty elektronicznej: reklamacje@digitalglobalpass.com lub zostać wysłana w formie pisemnej na adres podany w par. 1 ust. 1 niniejszego Regulaminu z dopiskiem "Serwis <nazwa Serwisu>" lub „Content Club" lub „PlayMax". Dla ułatwienia identyfikacji Użytkownika oraz zgłaszanych problemów i żądań, rekomendowane jest, by reklamacja określała:

- a. dane Użytkownika umożliwiające kontakt z nim oraz identyfikację jako Użytkownika Serwisu, w tym adres email i numer telefonu;
- b. rodzaj Serwisu, którego reklamacja dotyczy,
- c. zarzuty Użytkownika,
- d. okoliczności dotyczące przedmiotu reklamacji ,
- e. ewentualnie żądany przez Użytkownika sposób załatwienia reklamacji lub usunięcia zarzucanego naruszenia.

3. Reklamacja, o której mowa powyżej, powinna zostać zgłoszona w terminie 2 miesięcy od wykrycia przez zgłaszającego okoliczności stanowiącej podstawę tej reklamacji.

4. DGP zobowiązuje się udzielić odpowiedzi na reklamację w terminie 14 dni od jej otrzymania. DGP może przesłać odpowiedź w formie wiadomości email na adres Użytkownika, jeżeli został on podany w zgłoszeniu reklamacyjnym.

5. Zalecane jest aby do czasu rozpatrzenia reklamacji Użytkownik powstrzymał się od składania kolejnych zamówień tego samego Serwisu, którego dotyczy reklamacja.

6. Użytkownikowi przysługuje prawo do dochodzenia roszczeń w sądzie. Użytkownik posiada także możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń min.: możliwość złożenia wniosku o rozstrzygnięcie sporu do stałego



polubownego sądu konsumenckiego działającego przy Inspekcji Handlowej (WIIH) czy z wnioskiem o przeprowadzenie mediacji do wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej.

## **VII. Postanowienia końcowe**

1. Użytkownikowi przysługuje prawo odstąpienia od umowy w terminie 14 dni, jednakże wyrażenie przez Użytkownika zgody na rozpoczęcie spełnienia świadczenia przed upływem terminu do odstąpienia a także potwierdzenie, iż Użytkownik jest świadomy utraty tegoż prawa wiązać się będzie z utratą prawa do odstąpienia w chwili przystąpienia do usługi.

2. W związku z funkcjonowaniem Serwisów oraz świadczeniem Usług określonych w niniejszym Regulaminie DGP będzie utrzymywać w swoich bazach danych numer telefonu komórkowego, z którego zostało wykonane połączenie, przez okres wymagany przez odpowiednie przepisy prawa, a w szczególności przez okres umożliwiający rozpatrzenie zgłoszonych reklamacji lub innych roszczeń dotyczących Serwisów. DGP nie ma możliwości identyfikacji Użytkownika za pośrednictwem jego numeru telefonu.

3. W przypadku, jeśli Użytkownik poda DGP w związku ze skorzystaniem z Serwisu lub Usług dane o charakterze danych osobowych, dane te będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U.2014, poz.1182, ze zm.). Administratorem danych osobowych Użytkowników jest DIGITAL GLOBAL PASS, 350 rue Denis Papin – Parc de la Duranne – Domaine du Touril – 13100 Aix-en-Provence. Dane osobowe Użytkowników będą przetwarzane wyłącznie dla w zakresie oraz celu niezbędnym do wykonania Usługi (w tym do rozpatrzenia reklamacji), a po wykonaniu Usługi zostaną usunięte, chyba, że konieczność przechowywania niektórych danych przez okres dłuższy niż wykonanie Usługi wynika z przepisów prawa. Podanie przez Użytkownika wszelkich danych ma charakter dobrowolny. Użytkownicy Serwisów MT oraz Usług mają prawo do wglądu i poprawiania swoich danych osobowych a także żądania ich usunięcia. Jeżeli Użytkownik żąda wykreślenia lub zmiany swoich danych osobowych, może to uczynić wysyłając wiadomości email na adres poczty elektronicznej: reklamacje@digitalglobalpass.com umieszczając w treści żądanie wraz z numerem telefonu, z którego Użytkownik zamawiał Serwis MT. Żądanie takie może być również przesłane w formie pisemnej na adres podany w pkt. 1 niniejszego Regulaminu.

4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy polskiego prawa.

## Zasady promocji TWOJA NAJLEPSZA NAGRODA

### I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem promocji jest spółka DIGITAL GLOBAL PASS, 350 rue Denis Papin – Parc de la Duranne – Domaine du Touril – 13100 Aix-en-Provence (zwana dalej „DGP” lub „Organizatorem”). Adres do korespondencji: 350 rue Denis Papin - Parc de la Duranne - Domaine du Touril - 13100 Aix-en-Provence, reklamacje@digitalglobalpass.com

2. Promocja “TWOJA NAJLEPSZA NAGRODA” (dalej zwane „Promocją”) swoim zasięgiem obejmuje obszar Rzeczypospolitej Polskiej.

3. Promocja przeznaczona jest dla osób, które w okresie obowiązywania Promocji, o którym mowa w par. II pkt. 1 poniżej staną się Użytkownikami jednego z:

- a. następujących Serwisów MT, opisanych w „Regulaminie świadczenia usługi „PlayMax” oraz serwisów multimedialnych MT,:

<b>Serwis MT</b>
PREMIUM
PLAYMAX

łącznie zwanych dalej „Serwisami MT”.

tj. zarejestrują się w sposób opisany w par. IV ust. 3 poniżej w jednym ze wskazanych powyżej Serwisów MT w danym cyklu konkursowym trwania Promocji, poprzez stronę internetową [www.superserwisy.pl](http://www.superserwisy.pl) lub inną stronę, na której promowane są ww. Serwisy MT.

4. Z zastrzeżeniem ust.3 powyżej, w Promocji będą mogły wziąć udział wszystkie osoby fizyczne powyżej 18 roku życia, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych lub osoby posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych pod warunkiem uzyskania zgody przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego na udział w promocji. W przypadku osób nie posiadających pełnej zdolności do czynności prawnych, oświadczenia związane z udziałem w Promocji powinny być składane przez przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.

5. W Promocji nie będą mogli uczestniczyć pracownicy DGP ani innych firm biorących udział w przygotowaniu Promocji oraz ich krewni i powinowaci pierwszego stopnia.

6. DGP nieodpłatnie udostępnia niniejszy Regulamin Promocji w sposób, który umożliwia pozyskanie, odtwarzanie i utrwalanie treści Regulaminu za pomocą systemu teleinformatycznego, którym posługuje się DGP, a więc na stronie internetowej [www.superserwisy.pl](http://www.superserwisy.pl), <http://www.playmax.co> a także na stronie internetowej promującej dany Serwis MT (Landing page). Regulamin dostępny jest także w siedzibie DGP.

7. Osoba biorąca udział w Promocji powinna zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu, który ustanawia aktualne zasady i warunki Promocji.

## **II. Czas trwania Promocji**

1. Datą rozpoczęcia promocji jest 01 marca 2017 roku, a datą końcową 31 grudnia 2017 roku (włącznie) (dalej „**okres obowiązywania Promocji**”).

2. Promocja składa się z cykli konkursowych odpowiadających miesiącom kalendarzowym.

## **III. Cel Promocji**

Celem Promocji jest zachęcanie do użytkowania produktów i usług oferowanych przez DGP Sp. z o.o., w szczególności do korzystania z Serwisów MT, o których mowa w par. I pkt. 3 powyżej oraz Usługi PlayMax, o której mowa w „Regulamin świadczenia usługi „PlayMax” oraz serwisów multimedialnych MT” a także Usług, o których mowa w „Regulaminie świadczenia serwisów multimedialnych MT przez DGP”.

## **IV. Zasady Promocji**

1. Podczas okresu obowiązywania Promocji, DGP przeprowadzi promocję Serwisów MT, o których mowa w par. I pkt. 3 powyżej, której celem będzie poinformowanie społeczności użytkowników o istnieniu Promocji.

2. Aby wziąć udział w danym cyklu konkursowym Promocji, osoba musi się zarejestrować w którymkolwiek z przedmiotowych Serwisów MT w ciągu tegoż cyklu konkursowego (miesiąca kalendarzowego) - dalej „**Uczestnik**”.

3. Osoba będzie mogła się zarejestrować poprzez stronę internetową [www.superserwisy.pl](http://www.superserwisy.pl) lub [www.playmax.co](http://www.playmax.co) lub stronę internetową promującą dany Serwis MT (Landing page). W celu rejestracji Użytkownik powinien wpisać na stronie internetowej swój numer telefonu. Po wpisaniu numeru telefonu Użytkownik otrzyma od Operatora na numer telefonu, który wpisał na stronie internetowej, wiadomość SMS z unikalnym kodem PIN, który następnie powinien wpisać również na przedmiotowej stronie internetowej. Alternatywnie, zapis do subskrypcji następuje poprzez wysłanie SMS o podanej treści, na numer podany na stronie internetowej promującą dany Serwis MT (Landing page).

4. Uczestnik może ubiegać się wyłącznie o taką nagrodę, jaka zostanie mu zaprezentowana na stronie internetowej promującą dany Serwis MT (Landing page). Jeśli na stronie internetowej zostanie zaprezentowanych kilka nagród, Uczestnik będzie mógł wybrać z nich jedną, pożądaną nagrodę.

5. Każdy Użytkownik któregośkolwiek Serwisu MT wskazanego w par. I pkt. 3 powyżej staje się Uczestnikiem Promocji i będzie mógł wziąć udział w konkursie, o którym mowa w par. VI poniżej.

## **V. Opis nagród i ich wręczenie**

1. Organizator, w każdym miesięcznym cyklu konkursowym, wręczy jedną (1) nagrodę.
2. Laureat nagrody może odmówić przyjęcia nagrody, jednak nie będzie mógł w żadnym wypadku wymienić jej na inną lub jej równowartość w gotówce.
3. Jeśli laureatem okaże się osoba nie posiadająca pełnej zdolności do czynności prawnych, wszelkie oświadczenia w jej imieniu, w szczególności związane z odbiorem nagrody, powinny być składane przez przedstawicieli ustawowych lub opiekunów prawnych.
4. Przed wydaniem laureatowi nagrody pieniężnej, z której wygraniem związany jest obowiązek podatkowy, Organizator, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w tym zakresie, pobierze od laureata zryczałtowany podatek dochodowy od nagród, w wysokości 10% ich wartości, o ile przepisy prawa tak nakazują. Pobranie należnego podatku od nagrody pieniężnej następuje za zgodą laureata przez potrącenie jego wysokości z kwoty stanowiącej nagrodę pieniężną. Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.
5. W przypadku, gdy zgodnie z przepisami prawa wysokość nagrody rzeczowej powoduje powstanie obowiązku podatkowego, do nagród rzeczowych zostanie dodana nagroda pieniężna stanowiąca 11,11% wartości danej nagrody rzeczowej. Wspomniana nagroda pieniężna nie będzie wypłacona laureatowi, lecz pobrana jako zryczałtowany podatek dochodowy od łącznej wartości nagrody zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w tym zakresie. Za pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Organizator.

## **VI. Konkurs**

1. Każdy Uczestnik Promocji może wziąć udział w konkursie, polegającym na rywalizacji Uczestników w udzieleniu najbardziej kreatywnej odpowiedzi na przysłane do nich pytania. Pytania mają charakter otwarty i dotyczą różnych obszarów tematycznych (np. pytanie o doświadczenia Uczestnika w związku z opisaną hipotetyczną sytuacją, konieczność dokończenia zdania, etc).
2. W celu wyłonienia laureata danego cyklu konkursowego oraz w celu zapewnienia nadzoru nad prawidłowym przebiegiem konkursu, Organizator powoła Komisję Konkursową (dalej „Komisja Konkursowa”). Komisja Konkursowa składać się będzie z 3 osób powołanych przez Organizatora spośród przedstawicieli Organizatora.
3. W terminie do 10 dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym trwał dany cykl konkursowy, do bazy danych telefonów komórkowych wszystkich Uczestników Promocji zostanie wysłana wiadomość sms zawierająca 1 otwarte pytanie konkursowe.
4. Aby wziąć udział w konkursie należy udzielić odpowiedzi drogą elektroniczną, wysyłając email na adres: nagroda@digitalglobalpass.com (adres będzie również wskazany w otrzymanej wiadomości SMS, o której mowa w ust. 3 powyżej). Odpowiedzi udzielić należy

w terminie nie później niż 48 h od momentu otrzymania SMS z pytaniem, o którym mowa w ust.3 powyżej.

5. Do 20 dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym trwał dany cykl konkursowy spośród wszystkich Uczestników Promocji biorących udział w konkursie wyłoniony zostanie przez Komisję Konkursową, jeden laureat danego cyklu konkursowego, który otrzyma nagrodę.

6. Laureatem danego cyklu konkursowego zostanie ten Uczestnik, którego odpowiedź na zadane pytanie konkursowe, na tle odpowiedzi wszystkich innych Uczestników biorących udział w danym cyklu konkursowym, zostanie przez Komisję Konkursową uznana za najbardziej kreatywną, oryginalną, wyjątkową i niepowtarzalną, przy czym przy ocenie udzielonych odpowiedzi, Komisja Konkursowa weźmie pod uwagę także zgodność odpowiedzi z obowiązującymi zasadami poprawności językowej, a także związek odpowiedzi z tematyką zadanego pytania..

7. Przesłana przez Uczestnika odpowiedź nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, treści sprzecznych z prawem lub przyjętymi za obowiązujące normami obyczajowymi, ani nie może naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych i praw autorskich.

8. Laureat danego cyklu konkursowego otrzyma nagrodę, która była zaprezentowana lub którą wybrał na stronie internetowej poprzez którą się zarejestrował w Promocji. Jeśli Laureat dokonał rejestracji w Promocji kilkakrotnie poprzez różne strony internetowe, wówczas ma prawo wyboru jednej nagrody spośród nagród które były mu prezentowane na przedmiotowych stronach internetowych.

## **VII. Powiadomienie laureatów i wysyłka nagrody**

1. Laureat danego cyklu konkursowego powiadomiony zostanie o wygranej telefonicznie w terminie najpóźniej do 25 dnia miesiąca następującego po miesiącu w którym trwał dany cykl konkursowy.

2. Organizator podejmie 5 (pięć) prób kontaktu telefonicznego z laureatem, na numer telefonu laureata zarejestrowany w Promocji. Przez nieudaną próbę połączenia z Uczestnikiem rozumie się:

- nieodebranie przez Uczestnika telefonu po 6 sygnałach,
- niezyskanie połączenia na skutek zajętej linii telefonicznej Uczestnika (krótkie sygnały przerywane),
- niezyskanie połączenia na skutek wyłączenia telefonu Uczestnika bądź na skutek znajdowania się aparatu telefonicznego Uczestnika poza zasięgiem sygnału Operatora,
- przerwanie połączenia przez Uczestnika.

3. W przypadku niemożności 5 krotnego skontaktowania się z laureatem, Organizator dokona połączenia, na zasadach powyższych, do Uczestnika, który w ocenie Komisji Konkursowej, zajął kolejne miejsce w danym cyklu konkursowym spośród wszystkich Uczestników biorących udział w danym cyklu konkursowym.

4. Laureaci zostaną poproszeni przez Organizatora o podanie danych koniecznych do dostarczenia nagrody (tj: imię, nazwisko, adres zamieszkania wraz z ulicą i numerem domu/mieszkania, kodem pocztowym i miejscowością, oraz numerem konta w przypadku wygranej pieniężnej), ponadto wyrażą zgodę na przetwarzanie przez Organizatora ww. danych osobowych w celu wydania nagród i rozliczenia konkursu. Podanie ww. danych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, jednakże niezbędne do wydania nagród i rozliczenia konkursu, zatem odmowa podania danych lub niewyrażenie zgody na ich przetwarzanie może uniemożliwić wydanie oraz realizację nagrody.

5. Jeśli nie powiodą się regulaminowe próby kontaktu z laureatem danego cyklu konkursowego oraz kolejnymi osobami uprawnionymi do nagrody, wówczas nagroda nie zostanie przyznana i pozostanie własnością Organizatora.

6. Nagroda do laureata wysłana zostanie pocztą lub przesyłką kurierską na koszt Organizatora pod adres zamieszkania wskazany przez laureata telefonicznie, najpóźniej w terminie 30 dni od dnia powiadomienia laureata o wygranej. W przypadku, nie podjęcia przez laureata nagrody w terminie 14 dni od dnia postawienia jej do dyspozycji laureata, prawo do nagrody wygasa.

7. Laureat może wyrazić pisemnie swoją zgodę na zamieszczenie swojego wizerunku lub imienia i nazwiska na stronie internetowej Organizatora lub na stronie internetowej poprzez którą się zarejestrował w Promocji, wyłącznie w celu ujawnienia tożsamości zwycięzcy nagrody.

8. Nagrody nie będą mogły podlegać wymianie, kompensacji, lub zastąpieniu innymi.

### **VIII. Postępowanie reklamacyjne**

1. Niezależnie i bez wpływu na przewidzianą przepisami powszechnie obowiązującego prawa odpowiedzialność Organizatora wobec konsumenta oraz uprawnienia przysługujące konsumentowi w zakresie zgłaszania i dochodzenia roszczeń, Uczestnik ma prawo składać Organizatorowi reklamacje dotyczące Promocji.

2. W celu usprawnienia procesu zgłaszania i rozpatrywania reklamacja Uczestnika może zostać przesłana do Organizatora w formie wiadomości email na adres poczty elektronicznej: reklamacje@digitalglobalpass.com lub zostać wysłana w formie pisemnej na adres podany w par. 1 ust. 1 niniejszego Regulaminu z dopiskiem "Promocja Twoja najlepsza nagroda". Dla ułatwienia identyfikacji Uczestnika oraz zgłaszanych problemów i żądań, rekomendowane jest, by reklamacja określała: dane Uczestnika umożliwiające kontakt z nim oraz identyfikację, w tym adres email i numer telefonu; zarzuty, okoliczności uzasadniające reklamację, ewentualnie żądany przez Uczestnika sposób załatwienia reklamacji lub usunięcia zarzucanego naruszenia.

3. Reklamacja, o której mowa powyżej, powinna zostać zgłoszona w terminie 2 miesięcy od wykrycia przez zgłaszającego okoliczności stanowiącej podstawę tej reklamacji.

4. Organizator zobowiązuje się udzielić odpowiedzi na reklamację w terminie 14 dni od jej otrzymania. Organizator może przestać odpowiedź w formie wiadomości email na adres Uczestnika, jeżeli został on podany w zgłoszeniu reklamacyjnym.

5. Zalecane jest aby do czasu rozpatrzenia reklamacji Uczestnik powstrzymał się od dalszego udziału w Promocji.

## **IX. Postanowienia końcowe**

Administratorem danych osobowych Uczestników Promocji jest Organizator. Dane osobowe Uczestników Promocji będą przetwarzane przez Organizatora zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 roku (tekst jedn. Dz. U. z 2002r., nr 101, poz. 926 z późn. zm ). Dane Uczestników będą przetwarzane dla celów organizacji Promocji, w tym do wydania przyznanych Nagród, rozliczenia należnego zryczałtowanego podatku dochodowego, zachowania dokumentacji Promocji do kontroli uprawnionych organów oraz rozpatrywania reklamacji Uczestników Podanie danych jest dobrowolne, z zastrzeżeniem, że odmowa podania danych może uniemożliwić wydanie oraz realizację nagrody. Uczestnicy są uprawnieni do wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania, a także żądania ich usunięcia. Jeżeli Uczestnik żąda wykreślenia lub zmiany swoich danych osobowych, może to uczynić wysyłając wiadomości email na adres poczty elektronicznej: reklamacje@digitalglobalpass.com umieszczając w treści żądanie wraz z numerem telefonu. Żądanie takie może być również przesłane w formie pisemnej na adres podany w pkt. 1 niniejszego Regulaminu.