

## Regulamin nr 1/2020 korzystania z Aplikacji PLZ

obowiązujący od dnia 24.10.2020 r.

### I. Postanowienia ogólne regulaminu

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej: „Regulaminem”) dotyczy zasad funkcjonowania i korzystania z aplikacji “PLZ ” przez jej Użytkowników.
2. Administratorem aplikacji "PLZ" jest spółka Z GO S.A. (zwana dalej: „Usługodawcą”) z siedzibą w Warszawie, ul. Grójecka 5, 02-019 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000646372, nr NIP: 6751565680, kapitał: 1 415 000.000,00 zł.
3. Kontakt z Administratorem Aplikacji:  
ul. Grójecka 5 , 02-019 Warszawa  
e-mail: [kontakt@zgos.com](mailto:kontakt@zgos.com)
4. Kontakt z Administratorem jest możliwy również poprzez formularz kontaktowy dostępny w Aplikacji.

### II. Definicje

1. **Administrator** - spółka Z GO S.A. (zwana dalej: „Usługodawcą”) z siedzibą w Warszawie, ul. Grójecka 5, 02-019 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000646372, nr NIP: 6751565680, kapitał: 1 115 000.000,00 zł.
2. **Aplikacja** – aplikacja mobilna „PLZ”, możliwa do pobrania w oficjalnych sklepach internetowych Google Play i AppStore,
3. **Hasło** – poufny, ustalony przez Użytkownika ciąg znaków, który umożliwia logowanie do Konta,
4. **PIN** – poufny kod numeryczny ustalony przez Użytkownika, który umożliwia dostęp do szyfrowanych notatek Użytkownika,
5. **Klucz** – klucz AES (ang. Advanced Encryption Standard) zapewniający bezpieczeństwo notatek szyfrowanych,
6. **Konto** – indywidualne konto Użytkownika w Aplikacji,
7. **Kupon** - instrument elektroniczny, przedstawiony w Aplikacji w sposób graficzny, uprawniający jego posiadacza do otrzymywania bezpłatnie bądź zakupienia na określonych warunkach towarów lub usług Partnera.
8. **Oferta Partnerów** – informacja handlowa - komunikat marketingowy dotyczący towarów lub usługi oferowane przez Partnerów dostępna na Marketplace kierowana do Użytkownika.
9. **Partner** – podmiot prowadzący działalność gospodarczą, w tym poprzez Internet, punkty handlowe lub usługowe, który jest dostawcą Ofert prezentowanych na Marketplace.
10. **Profesjonalista** - podmiot prowadzący działalność gospodarczą będący sprzedawcą Ofert prezentowanych na Marketplace oraz będący opiekunem Społeczności.
11. **Społeczność** – tematyczne grupy w Aplikacji.
12. **Marketplace** – platforma handlowa obsługiwana przez Administratora udostępniająca Użytkownikom oferty handlowe, dostępna w Aplikacji mobilnej „PLZ”
13. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, korzystająca z Aplikacji.

14. **NGO** – podmiot posiadający status organizacji pozarządowej, który może otrzymać wsparcie w postaci darowizny od Użytkownika na cele statutowe, poprzez Aplikację.
15. **Urządzenie** - urządzenie mobilne przekazujące dane teleinformatyczne z dostępem do sieci Internet, na którym Użytkownik korzysta z Aplikacji,

### **III. Warunki korzystania z aplikacji i zasady funkcjonowania**

1. Administrator nie pobiera od Użytkownika opłat za korzystanie z Aplikacji.
2. Aplikacja dostępna jest dla wszystkich pełnoletnich użytkowników Urządzeń mobilnych, którzy pobiorą ją ze sklepu oferującego aplikacje mobilne, zainstalują i prawidłowo uruchomią na Urządzeniu mobilnym oraz dokonają Rejestracji i utworzą Konto zgodnie z postanowieniami pkt. IV. Akceptacja regulaminu oznacza złożenie oświadczenie o pełnoletności.
3. Urządzenie mobilne, na którym ma zostać uruchomiona Aplikacja musi posiadać oprogramowanie niezbędne do współpracy z systemem teleinformatycznym, którym posługuje się Administrator:
  - a. dla wersji aplikacji pobranej z App Store – iOS,
  - b. dla wersji aplikacji pobranej z Google Play - Android,
4. Do uruchomienia i prawidłowego działania wszystkich funkcjonalności Aplikacji niezbędne jest aktywowanie następujących funkcji urządzenia:
  - a. aktywne połączenie internetowe,
  - b. zgody na dostęp do książki telefonicznej, bez której nie będzie możliwe korzystanie z niektórych funkcjonalności takich jak CZAT czy wysyłanie zaproszeń.
5. Administrator nie jest dostawcą usług transmisji danych. Koszty transmisji danych wymaganych do pobrania, instalacji, uruchomienia i korzystania z Aplikacji pokrywają jej Użytkownicy we własnym zakresie na podstawie umów zawartych z operatorami telekomunikacyjnymi lub innym dostawcą Internetu. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za wysokość opłat naliczanych z tytułu wykorzystania transmisji danych niezbędnych do korzystania z Aplikacji. Administrator zaleca Użytkownikom Aplikacji korzystanie z aplikacji lub funkcji systemu operacyjnego polegających na pomiarze przesyłanych danych.
6. Głównymi funkcjonalnościami Aplikacji są:
  - a. Moduł CZAT, który umożliwia:
    - Zapraszanie do kontaktu osób z listy kontaktów istniejącej w Urzędzeniu.
    - Usuwanie kontaktu z czatu,
    - Przesyłanie zdjęć.
  - b. Moduł JA, który umożliwia Użytkownikom:
    - Dodawanie i szyfrowanie notatek,
    - Usuwanie notatek,
    - Dzielenie się notatkami,
    - Zapraszanie nowych Użytkowników,
    - Definiowanie członków rodziny,
    - Zarządzanie informacjami o dobrach Użytkownika takich jak nieruchomości, samochody, zwierzęta,
    - Definiowanie Profesjonalistów w polu „Profesjoniści”.
  - c. Tworzenie Społeczności w Aplikacji, które umożliwia:
    - Tworzenie i przystępowanie do społeczności prywatnych, w których Użytkownicy mogą prowadzić wspólne rozmowy, udostępniać między sobą informacje, zdjęcia, listy zakupowe.

- Przystępowanie do społeczności komercyjnych utworzonych przez Partnera lub Profesjonalistę, w których Użytkownicy mogą zapoznawać się z ofertą handlową prezentowaną przez Partnera lub Profesjonalistę prowadzić wspólne rozmowy z udziałem Partnera lub Profesjonalisty, udostępniać między sobą informacje, zdjęcia.
  - Wyszukiwanie społeczności i dołączanie do nich.
  - Wyjście ze społeczności.
- d. Marketplace, który umożliwia Użytkownikom:
- przeglądanie informacji o ofertach handlowych Partnerów i Profesjonalistów,
  - pobieranie kuponów rabatowych,
  - zakup produktów lub usług z Oferty Partnerów – na zasadach wynikających z niniejszego Regulaminu oraz regulaminów poszczególnych Partnerów,
  - udział w konkursach, programach lojalnościowych lub loteriach, dostępnych poprzez Aplikację na podstawie odrębnych regulaminów,
  - wspieranie wybranych NGO.
- e. News feed, który umożliwia Użytkownikowi przeglądanie i uzyskanie informacji dotyczących Aplikacji, w tym o nowościach a także informacji handlowych i marketingowych dotyczących Aplikacji, ofert Administratora, Partnerów oraz Profesjonalistów jeśli Użytkownik przystąpi do danej Społeczności. W przypadku korzystania z innego kanału komunikacji do wysyłki informacji handlowej i marketingowej np. poprzez email, telefonicznie czy poprzez sms/wiadomości push Użytkownik zostanie poproszony o odrębną zgodę.
7. Aplikacja może korzystać z następujących uprawnień:
- a. Notyfikacje Push – Aplikacja może wysyłać powiadomienia użytkownikowi za pomocą technologii push. Użytkownik może nie zgodzić się na ich otrzymywanie zmieniając ustawienia w Aplikacji,
  - b. Zapisywanie danych na karcie SD – dzięki temu uprawnieniu Aplikacja może zapisywać dane w pamięci urządzenia co pozwala na użycie wielu funkcjonalności w trybie offline,
  - c. Komunikacja z usługami Google (Google Play Services) – wykorzystujemy ją do poprawnego działania usługi Google Analytics oraz możliwości bezpośredniego komunikowania się z aplikacjami Google takim jak Google Maps czy Gmail.
  - d. Dostęp do aparatu – uprawnienie potrzebne do funkcjonalności, które wymagają zrobienie zdjęcia, do skanerów kodów QR/kreskowych,
  - e. Dostęp do Galerii Zdjęć – wykorzystywany w funkcjonalnościach, które dają możliwość zamieszczenie swojego zdjęcia oraz przesyłania zdjęć, w tym udostępniania zdjęć na CZAT.
  - f. Dostęp do książki telefonicznej.

W zależności od wersji systemu operacyjnego Urządzenia, Użytkownik pytany jest o nadanie uprawnień.

#### **IV. Rejestracja w Aplikacji i utworzenie Konta, przystępowanie do społeczności i zapraszanie nowych Użytkowników.**

1. Założenie Konta w Aplikacji jest dobrowolne i bezpłatne.

2. Jeden Użytkownik może posiadać jedno Konto.
3. Założenie Konta pozwala Użytkownikowi między innymi na:
  - a. korzystanie z funkcjonalności dostępnych w Aplikacji,
  - b. zapoznanie się z Ofertą handlową na Marketplace,
  - c. dobrowolne wykonania transakcji zakupu produktów i usług prezentowanych w postaci ofert na Marketplace,
  - d. przystępowanie i udział w programach lojalnościowych, na podstawie odrębnych regulaminów.
4. Administrator może udostępnić Użytkownikom posiadającym Konto inne funkcjonalności niż określone w pkt. III.6. O wprowadzeniu nowej funkcjonalności Administrator powiadomi Użytkowników w Aplikacji.
5. W celu założenia Konta, należy przejść proces rejestracji w Aplikacji.
6. W procesie rejestracji konieczne jest wskazanie przez Użytkownika:
  - a. adresu e-mail,
  - b. podania hasła, którego Użytkownik będzie używać do logowania - hasło powinno zawierać minimum 6 znaków
  - c. wskazać datę urodzenia,
  - d. numer telefonu, w celu weryfikacji rejestracji poprzez SMS,
  - e. kod pocztowy.
7. Dodatkowo Użytkownik może:
  - a. ustawić własny avatar – zdjęcie widoczne przy imieniu lub pseudonimie Użytkownika
  - b. podać kod społeczności – zeskanować kod QR lub wpisać kod
8. Tworzenie notatek szyfrowanych:
  1. Notatki szyfrowane (end-to-end) do poprawnego działania wymagają Klucza. Bezpieczeństwo jego lokalnego przechowywania zapewnia systemowy mechanizm AndroidKeyStore (dla urządzeń z systemem operacyjnym Android) oraz Keychain (dla urządzeń iOS). Klucz tworzony jest wraz z pierwszą notatką szyfrowaną. Może być eksportowany i importowany pomiędzy urządzeniami użytkownika przy użyciu mechanizmów dostarczonych przez dany system operacyjny (sekcja ustawienia).
  2. Użytkownik może przenieść Klucz skanując wygenerowany kod QR lub samodzielnie wpisując jego wartość.
  3. Aby utworzyć szyfrowaną notatkę lub przenieść Klucz, Aplikacja wymaga kodu PIN. Każde urządzenie potrzebuje niezależnego ustawienia kodu PIN. Kod PIN nie jest współdzielony pomiędzy urządzeniami.
  4. Otworzenie szyfrowanej notatki wymaga podania kodu PIN do pobrania zawartości notatki z serwera oraz posiadania zainstalowanego Klucza (celem jej odszyfrowania).
  5. Nadpisanie Klucza w Aplikacji wiąże się z nieodwracalnym utraceniem dostępu do notatek, które były zaszyfrowane poprzednim Kluczem.
  6. Odinstalowanie Aplikacji przez Użytkownika spowoduje utratę wcześniej ustawionego Klucza oraz PINu. Przed odinstalowaniem Aplikacji zalecane jest wyeksportowanie Klucza.
9. W celu założenia Konta konieczne jest zapoznanie się z Informacją o przetwarzaniu danych osobowych i Regulaminem oraz ich akceptacja. Brak akceptacji, któregokolwiek z postanowień Regulaminu oraz akceptacji Informacji o przetwarzaniu

danych osobowych równoznaczny jest z niemożliwością Rejestracji i założenia Konta w Aplikacji.

10. Administrator może odmówić założenia Konta w przypadku stwierdzenia, że potencjalny Użytkownik dopuszcza się działań zabronionych prawem lub Regulaminem, albo naruszających zasady współzycia społecznego lub godzących w usprawiedliwiony interes Administratora. W przypadku odmowy Rejestracji, Użytkownikowi przysługuje prawo do reklamacji i żądania uzasadnienia odmowy.
11. W momencie zakończenia procesu rejestracji dochodzi do zawarcia pomiędzy Administratorem a Użytkownikiem umowy o świadczenie usług elektronicznych. Umowa zostaje zawarta na czas nieoznaczony.
12. Zmiana adresu e-mail przypisanego do Konta wymaga przesłanie wniosku na adres e-mail Administratora: [reklamacje@zgosa.com](mailto:reklamacje@zgosa.com) Po pozytywnej weryfikacji wniosku Administrator dokona zmiany adresu e-mail przypisanego do Konta poprzez utworzenie nowego Konta Użytkownika i transmisję wszystkich danych i ustawień na nowo utworzone Konto.
13. Społeczności w Aplikacji mogą mieć charakter:
  - a. Publiczny:
    - społeczność widoczna zamknięta – jest widoczna w Katalogu, dołączenie użytkownika wymaga akceptu administratora tej społeczności,
    - społeczność widoczna otwarta - jest widoczna w Katalogu, dołączenie użytkownika nie wymaga akceptu administratora społeczności
  - b. Ukryty:
    - społeczność ukryta zamknięta - nie jest widoczna w Katalogu, dołączenie użytkownika wymaga akceptu administratora społeczności
    - społeczność ukryta otwarta - nie jest widoczna w Katalogu, dołączenie użytkownika nie wymaga akceptu administratora społeczności.
14. Dołączyć do społeczności można poprzez wybranie społeczności w module Grupy jak również poprzez zeskanowanie kodu tekstowego QR, przy użyciu którego można przypisać się do danej społeczności zarówno na etapie rejestracji Konta jak również już po jego utworzeniu. W zależności od rodzaju wybranej społeczności (zamknięta lub otwarta) dołączenie do społeczności może wymagać zgody jej administratora.
15. Użytkownik ma możliwość zaproszenia do rozmowy na CZAT oraz do społeczności innych Użytkowników aplikacji jak również osób nie będących Użytkownikami. Wysłanie zaproszenia do osoby nie będącej Użytkownikiem Aplikacji równoznaczne jest zaproszeniem tej osoby do utworzenia Konta oraz wiąże się z wprowadzeniem jej numeru telefonu do bazy danych Administratora. W razie braku rejestracji Konta przez zaproszoną osobę w ciągu 72 godzin od wysłania zaproszenia, jej numer telefonu zostanie usunięty z bazy, a zaproszenie stanie się nieaktywne.

## **V. Prawa i obowiązki Użytkownika**

1. Użytkownicy są zobowiązani do korzystania z Aplikacji w sposób zgodny z obowiązującym prawem, Regulaminem, a także z zasadami współzycia społecznego, w tym ogólnymi zasadami korzystania z sieci Internet i aplikacji mobilnych, a także z poszanowaniem praw osób trzecich i Administratora.
2. Użytkownicy są zobowiązani w szczególności do:
  - a. korzystania z Aplikacji w sposób niezakłócający jej funkcjonowania,

- b. korzystania z Aplikacji w sposób nieuciążliwy dla innych Użytkowników oraz Administratora, z poszanowaniem dóbr osobistych osób trzecich (w tym prawa do prywatności) i wszelkich innych przysługujących im praw,
  - c. korzystania z wszelkich informacji i materiałów udostępnionych za pośrednictwem Aplikacji jedynie w zakresie dozwolonego użytku.
- 3. Użytkownik zobowiązany jest do niedostarczania treści o charakterze bezprawnym lub obraźliwym, treści których jawność została wyłączona, treści naruszających dobra osobiste osób trzecich, nawołujących do popełnienia przestępstwa a także wypowiedzi wulgarnych, a także treści o charakterze reklamowym bez zgody Administratora.
- 4. Użytkownicy są zobowiązani niezwłocznie powiadomić Administratora o każdym przypadku naruszenia ich praw w związku z korzystaniem z Aplikacji. Powiadomienie można przesłać drogą mailową na adres: kontakt@zgosa.com.
- 5. W przypadku stwierdzenia, że Użytkownik dopuszcza się działań zabronionych prawem lub Regulaminem, albo naruszających zasady współzycia społecznego lub godzących w usprawiedliwiony interes Administratora, Administrator może podjąć wszelkie prawem dozwolone działania, w tym ograniczyć możliwość korzystania przez Użytkownika z Aplikacji i świadczonych za jej pośrednictwem Usług.
- 6. Administrator aplikacji może usunąć treści wprowadzone przez Użytkownika, jeżeli są one niezgodne z prawem, zasadami współzycia społecznego lub Regulaminem. W zakresie treści publikowanych w ramach Społeczności usunąć je może również administrator społeczności, do której dołączył Użytkownik.
- 7. Użytkownik nie może przekazywać Hasła i dostępu do Konta osobom trzecim lub podawać się za inne podmioty lub innych Użytkowników.
- 8. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za korzystanie przez Użytkownika z Aplikacji w sposób sprzeczny z postanowieniami Regulaminu.
- 9. Użytkownik ponosi w stosunku do Administratora, Partnerów, innych Użytkowników lub osób trzecich pełną i wyłączną odpowiedzialność za swoje działania, w tym wszelkie przypadki naruszenia przez niego prawa lub postanowień Regulaminu oraz za treści i wypowiedzi zamieszczane przez niego w Aplikacji.

## **VI. Prawa i obowiązki Administratora**

1. Administrator ma możliwość zablokowania lub usunięcia Konta Użytkownika lub zablokowania możliwości skorzystania z niektórych funkcjonalności lub usunięcia przesłanych, publikowanych lub zamieszczonych przez Użytkownika w Aplikacji informacji, plików lub treści, w przypadkach:
  - a. naruszania postanowień Regulaminu lub przepisów prawa,
  - b. zagrożenia bezpieczeństwa Konta,
  - c. podejmowania działań na szkodę innego Użytkownika, Partnera,
  - d. po powzięciu przez Administratora wiarygodnej informacji o podaniu przez Użytkownika w trakcie Rejestracji informacji niezgodnej z prawdą,
  - e. braku reakcji Użytkownika na upomnienia Administratora.
2. Działania określone w ust. 2 trwają do momentu ustania przyczyny jego zablokowania lub wyjaśnienia przez Administratora czy Użytkownik naruszył postanowienia Regulaminu. Informacja o zablokowaniu Konta jest przesyłana Użytkownikowi na jego adres e-mail.
3. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za:
  - a. udostępnienie Konta lub Hasła przez Użytkownika osobom trzecim,
  - b. treści, informacje lub pliki zamieszczane przez Użytkowników, w tym za ich prawdziwość i aktualność,

- c. wadliwe działanie Aplikacji wywołane siłą wyższą lub niedozwoloną ingerencją Użytkowników lub innych podmiotów,
  - d. niezgodne z prawem wykorzystanie przez Użytkowników, w związku z korzystaniem z Aplikacji, jakiegokolwiek utworu, wzoru przemysłowego, znaku towarowego, patentu lub jakichkolwiek innych praw własności intelektualnej,
  - e. naruszenie przez Użytkowników przepisów prawa lub Regulaminu bądź za jakiegokolwiek działania Użytkowników w związku z korzystaniem z Aplikacji, na podstawie których u innych Użytkowników, Partnerów lub osób trzecich wystąpiła jakakolwiek szkoda, majątkowa lub niemajątkowa lub zostałyby popełnione względem nich przestępstwo, co stanowiłoby podstawę do żądania odszkodowania, zadośćuczynienia lub jakichkolwiek innych roszczeń,
  - f. ujawnienie treści, do których dostęp uzyskali inni Użytkownicy i osoby trzecie, a które zostały dobrowolnie ujawnione w Aplikacji przez Użytkownika,
  - g. szkody poniesione przez Użytkownika na skutek korzystania z Aplikacji przy wykorzystaniu urządzenia pozbawionego ochrony antywirusowej, w tym w szczególności za sytuacje przechwycenia Hasła Użytkownika przez osoby lub podmioty trzecie. Użytkownik powinien stosować odpowiednie aplikacje, oprogramowania lub inne środki techniczne, w tym oprogramowania chroniące prywatność, hasła oraz antywirusowe, w celu bezpiecznego korzystania z Aplikacji,
4. Administrator zastrzega sobie prawo do:
- a. zamieszczenia, zmiany lub usunięcia dowolnej Oferty z Marketplace, bez uprzedniego powiadomienia,
  - b. czasowego zawieszenia lub zablokowania możliwości korzystania z Aplikacji lub niektórych jej usług lub treści, w tym zamieszczonych w Aplikacji przez Użytkownika w przypadku przeprowadzania napraw, prac modernizacyjnych, aktualizacji oraz regularnych konserwacji technicznych Aplikacji. Administrator przekazuje informację o terminach dokonywania napraw, modernizacji, aktualizacji lub regularnych konserwacji technicznych za pośrednictwem Aplikacji na 7 dni przed terminem ich rozpoczęcia. W przypadku modernizacji, aktualizacji lub konserwacji powstałych z przyczyn niezależnych od Administratora, Administrator przekazuje informację o rozpoczęciu i zakończeniu prac nie później niż wraz z rozpoczęciem tych prac.

## **VII. Zasady korzystania z Marketplace**

### **1. Zasady ogólne:**

- a. Marketplace jest platformą handlową udostępnioną i obsługiwaną przez Administratora w Aplikacji skierowaną do zarejestrowanych Użytkowników Aplikacji.
- b. Administratorem platformy handlowej Marketplace w Aplikacji jest " PLZ" jest spółka Z GO S.A. (zwana dalej: „Usługodawcą”) z siedzibą w Warszawie, ul. Grójecka 5, 02-019 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000646372, nr NIP: 6751565680, kapitał: 1 115 000.000,00 zł.

- c. Oferty Partnerów skierowane są do zarejestrowanych Użytkowników Aplikacji i dostępne są w Marketplace Aplikacji .
- d. Administrator nie pobiera od Użytkowników opłat z tytułu dokonywania zakupów za pośrednictwem Marketplace.
- e. Na Marketplace publikowane są jedynie Oferty możliwe do realizacji na terytorium Polski i dla osób przebywających na terytorium Polski.

## 2. Opisy i zdjęcia

- a. Wszelkie informacje dotyczące produktów, w tym w szczególności materiały informacyjne lub reklamowe nie stanowią oferty w rozumieniu przepisów prawa, a są wyłącznie zaproszeniem do składania ofert. Użytkownik dokonując zamówienia za pomocą narzędzi dostępnych w Aplikacji, składa ofertę kupna określonego produktu na warunkach podanych w ich opisie.
- b. Partnerzy dokładają wszelkich starań, aby zdjęcia, opisy i dane techniczne produktów w Marketplace, były najbardziej jak to możliwe, zgodnie z rzeczywistością.

## 3. Ceny

- a. Wszystkie ceny podawane w Marketplace są wyrażone w złotych polskich i zawierają podatek VAT. Podane ceny nie obejmują kosztów dostawy. Podana wartość zamówienia obejmuje cenę powiększoną o koszty dostawy.
- b. Wszystkie ceny podawane w Marketplace wiążące są wyłącznie przy złożeniu zamówienia przez Aplikację i obowiązują w chwili złożenia zamówienia.
- c. Partnerzy mają prawo do zmiany cen produktów i usług, wprowadzania nowych produktów do swojej oferty, przeprowadzania i odwoływania akcji promocyjnych bądź wprowadzania w nich zmian. Skorzystanie z tego uprawnienia nie ma skutku względem zamówień złożonych przed dokonaniem tych zmian.

## 4. Zamówienia

- a. Zamówienie produktów z Oferty Partnerów zamieszczonej w Marketplace odbywa się poprzez wybranie kafelka Oferty, określającej wybrany produkt, a następnie dokonanie zapłaty.
- b. Zamówienia można składać 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.
- c. Płatność za produkt oraz koszty dostawy może zostać dokonana przez Użytkownika za pośrednictwem **operatora płatniczego Blue Media S.A. z siedzibą w Sopocie, ul. Powstańców Warszawy 6, 81-718 Sopot, NIP 585-13-51-185.**
- d. Dostępne formy płatności to: Karty płatnicze: Visa, MasterCard, przelewy online, BLIK.
- e. W przypadku płatności kartą termin realizacji liczy się od momentu pozytywnej autoryzacji transakcji.
- f. W przypadku wystąpienia konieczność zwrotu środków za transakcję dokonaną przez klienta kartą płatniczą sprzedający – Partner, dokonana zwrotu na rachunek bankowy przypisany do karty płatniczej Zamawiającego.
- g. Z chwilą złożenia i opłacenia zamówienia dochodzi do zawarcia umowy sprzedaży pomiędzy użytkownikiem a Partnerem.
- h. Opłacenie zamówienia jest potwierdzane przez operatora płatniczego Blue Media S.A. na wskazany przez Użytkownika adres e-mailowy zgodnie z

postanowieniami **Regulaminu korzystania z Systemu płatności online BM.**

- i. Kontakt w przedmiocie realizacji zamówienia odbywa się między Partnerem a Użytkownikiem. za pośrednictwem Aplikacji lub poza nią, w szczególności:
  - Partner przesyła Użytkownikowi w formie trwałego nośnika (cyfrowego pliku) potwierdzenie zawarcia umowy wraz z jej warunkami oraz wzór formularza reklamacji i formularza odstąpienia od umowy.
  - Partner wystawia i przekazuje Użytkownikowi dokument sprzedaży (paragon lub fakturę VAT).
- j. Partner ma prawo do odstąpienia od realizacji złożonego zamówienia jeżeli płatności za produkt oraz koszty dostawy nie zostaną uiszczone przez Użytkownika w terminie 5 dni roboczych od dnia złożenia zamówienia.
- k. Realizacja zamówienia rozpoczyna się w chwili uregulowania płatności za produkt oraz koszty dostawy.
- l. Wydanie zamówionego produktu/usługi następuje poprzez:
  - w przypadku produktów cyfrowych: Udostępnienie kuponu Użytkownikowi w Aplikacji, który uprawnia do wydania zamówionego produktu/usługi;
  - w przypadku produktów fizycznych: odbiór osobisty lub wysyłkę pocztową lub kurierską;
  - w przypadku usługi – w sposób zgodny z Ofertą Partnera oraz ustalony przez strony transakcji.

## **5. Rola Administratora.**

- a. Administrator nie jest stroną umowy sprzedaży zawartą między Partnerem a Użytkownikiem. Określone w Ofercie usługi lub sprzedaż towarów na rzecz Użytkownika świadczy Partner, we własnym imieniu i na własny rachunek. W związku z tym Partner jest podmiotem odpowiedzialnym za wykonanie usługi lub prawidłowe dostarczenie towaru, określonych w Ofercie, w tym za realizację Kuponu, jeżeli Oferta go zawiera. Zakup towaru lub skorzystanie z usługi Partnera przez Użytkownika w sposób wskazany w treści Oferty są równoznaczne z zapoznaniem się przez Użytkownika z jej warunkami i ich zaakceptowaniem.
- b. Administrator nie jest podmiotem zobowiązany do realizacji względem Użytkownika obowiązków wynikających z Ustawy z dnia 30 maja 2014 roku o prawach konsumenta oraz obowiązków informacyjnych w relacji Użytkownik – Partner/Doradca/NGO, które to obowiązki spoczywają na Partnerze/Doradcy/NGO.
- c. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie zobowiązania przez Partnera, w tym za dostępność lub jakość towarów lub usług po stronie Partnera, za realizację Kuponów, za zgodność zamówionych produktów z umową zawartą z Partnerem, sposób zapakowania produktu przez sprzedawcę oraz termin realizacji zamówienia jak również wykonanie przez sprzedawcę obowiązków z gwarancji i z tytułu rękojmi za wady oraz realizację prawa do odstąpienia od umowy.
- c. Administrator nie jest podmiotem wprowadzającym do obrotu towary zakupione przez Użytkownika.

## **6. Procedura reklamacyjna**

- a. Partner ponosi odpowiedzialność za niezgodność Oferty Partnera, Kuponu, produktu lub usługi nabytych u Partnera, z umową zawartą z Użytkownikiem za pośrednictwem platformy Marketplace.
- b. Celem sprawnej realizacji uprawnień Użytkownika może on złożyć reklamację stosownie do postanowień niniejszego Regulaminu.
- c. W celu złożenia reklamacji Użytkownik może skorzystać z *formularza reklamacji*, który winien przesłać na adres e-mail Partnera, z którym dokonał transakcji oraz e-mail Administratora [reklamacje@zgosa.com](mailto:reklamacje@zgosa.com)
- d. Aby usprawnić rozpatrywanie reklamacji, w zgłoszeniu reklamacji winny być podane następujące informacje:
- e. imię i nazwisko lub nazwa Użytkownika,
- f. inne dane kontaktowe Użytkownika, w szczególności adres e-mail, nr telefonu,
- g. dane identyfikujące umowę (numer lub inne oznaczenie umowy np. numer paragonu lub faktury, data zawarcia umowy, data realizacji umowy, nazwa produktu, ilość zakupionych sztuk, itp.),
- h. przyczyny reklamacji, w tym określenie wad w sposób umożliwiający prawidłowe i rzetelne rozpoznanie reklamacji,
- i. sugerowany sposób załatwienia reklamacji (wymiana produktu na wolny od wad, usunięcie wady lub żądanie obniżenia ceny albo odstąpienie od umowy sprzedaży).
- j. W razie gdyby zgłoszenie Użytkownika nie zawierało danych niezbędnych do rozpatrzenia reklamacji, Partner lub Administrator mogą skontaktować się z Użytkownikiem celem niezwłocznego uzupełnienia braków. Dotyczy to w szczególności wypadków, w których określony brak w zgłoszeniu uniemożliwia jego należyte rozpoznanie.
- k. Celem należytego rozpoznania zgłoszonej reklamacji Partner lub Administrator może podejmować z Użytkownikiem bieżący kontakt telefoniczny lub e-mailowy.
- l. Decyzję o sposobie rozpatrzenia reklamacji podejmuje Partner w oparciu o przesłanki określone w obowiązujących przepisach prawa, zwłaszcza przepisach Kodeksu cywilnego dotyczących rękojmi.
- m. Partner rozpozna reklamację w terminie 14 dni od daty jej otrzymania. O sposobie rozpoznania zgłoszonej reklamacji Partner poinformuje Użytkownika oraz Administratora drogą mailową.

### **VIII. Zasady funkcjonowania społeczności Partnerów**

1. W ramach Aplikacji Partnerzy mogą tworzyć Społeczności o charakterze komercyjnym. Partner na podstawie umowy z Administratorem Aplikacji moderuje utworzoną przez siebie Społecznością i nią zarządza. Partner może zarządzać wyglądem kafelka Społeczności.
2. W celu dołączenia do Społeczności konieczne jest zapoznanie się z Informacją o przetwarzaniu danych osobowych wybranej Społeczności oraz jej akceptacja. Brak akceptacji Informacji o przetwarzaniu danych osobowych równoznaczny jest z niemożliwością dołączenia do danej Społeczności. Dołączenie do Społeczności Partnera wiąże się z przekazaniem danych osobowych Użytkownika temu Partnerowi.
3. Partner ma możliwość:

- a. zapraszania Użytkowników do swoich Społeczności poprzez wysłanie wiadomości email, która trafia do potencjalnego użytkownika ze skrzynki PLZ [plz-no-reply@zgosa.com](mailto:plz-no-reply@zgosa.com)
  - b. może usuwać i blokować Użytkowników
  - c. może przypisać funkcje administratora utworzonej przez niego Społeczności kilku Użytkownikom.
4. Dołączając do Społeczności Partnera Użytkownik może zapoznać się ze szczegółami społeczności: opis, strona www, adres, dane kontaktowe, klauzula informacyjna RODO Partnera).
5. Użytkownik może zarządzać powiadomieniami w Społeczności włączyć je lub wyłączyć.
6. Partner może uruchomić w swojej Społeczności funkcjonalności:
  - a. CZAT – umożliwia komunikowanie się i przesyłanie zdjęć na czacie grupowym z innymi Uczestnikami tej Społeczności,
  - b. NEWS - zakładka z ważnymi informacjami dla Społeczności np. aktualności, promocje, konkursy, quizy itp.,
  - c. DLA MNIE – umożliwia kupowanie/ pobieranie produktów, dale możliwość skorzystania z oferty Partnera,
  - d. MAM - Użytkownik widzi tutaj wszystkie pobrane / zakupione produkty z oferty tej Społeczności
  - e. JA - karta społeczności - Użytkownik ma dostęp do zdigitalizowanej karty klienta czyli grafiki wraz z kodem QR lub kodem kreskowym unikatowym dla każdego Użytkownika
7. Użytkownik może w każdym czasie opuścić Społeczność. Opuszczenie społeczności Partnera oznacza usunięcia danych osobowych Użytkownika z bazy tego Partnera.

## **IX. Dane osobowe i ochrona prywatności – Informacja o przetwarzaniu danych osobowych**

W związku z treścią Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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) (dalej „RODO”) informujemy o gromadzeniu Państwa danych osobowych w ramach korzystania z Aplikacji PLZ, szczegółowe warunki przetwarzania danych zawarte są w klauzuli informacyjnej RODO stanowiącej załącznik do niniejszego regulaminu.

## **X. Prawa własności intelektualnej**

1. Niedozwolone jest przesyłanie, publikowanie i udostępnianie w ramach Aplikacji jakichkolwiek materiałów chronionych prawem własności intelektualnej, w tym prawem autorskim, zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych lub znakiem towarowym, zgodnie z ustawą z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej lub innym prawem, bez wyraźnej zgody właściciela takich praw. Użytkownik ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszelkie szkody wynikające z jakiegokolwiek naruszenia przez niego prawa, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym lub innego prawa osoby trzeciej.
2. Administrator posiada prawa licencyjne do logo "PLZ" i Aplikacji. Utwory i znaki towarowe znajdujące się w Aplikacji, w tym materiały objęte prawem własności intelektualnej, o których mowa w ust. 1, stanowią własność

Profesjonalisty, Partnera lub Administratora. Żaden z utworów lub znaków towarowych znajdujących się w Aplikacji nie może być w całości ani w części powielany, rozpowszechniany, kopiowany, modyfikowany, publikowany, pobierany, wyświetlany, gdziekolwiek zamieszczany, odtwarzany lub transmitowany w żadnej formie ani za pośrednictwem żadnych środków, nie może być też sprzedawany, wypożyczany, odsprzedawany, użyczany w ramach licencji lub podlicencji, wykorzystywany do tworzenia utworów lub opracowań lub innych dzieł pochodnych bądź używany w jakikolwiek inny sposób bez pisemnej zgody Administratora lub właściciela praw, chyba że takie działanie jest wyraźnie dozwolone w ramach prawa lub zgodne z niniejszym regulaminem.

## **XI. Reklamacje dotyczące nieprawidłowego funkcjonowania Aplikacji lub nieprawidłowego sposobu świadczenia usług przez Administratora**

1. Reklamacje dotyczące nieprawidłowego funkcjonowania Aplikacji lub nieprawidłowego sposobu świadczenia usług przez Administratora, powinny być składane na adres: [kontakt@zgosa.com](mailto:kontakt@zgosa.com)
2. Reklamacje mogą dotyczyć również nieprawidłowego zachowania innych Użytkowników Aplikacji lub Partnerów i Profesjonalistów w tym przesyłania przez nich niezamówionej informacji handlowej czy marketingowej, zamieszczania niedozwolonych treści, zaburzania funkcjonowania Aplikacji.
3. Reklamacja powinna zawierać opis problemu oraz dane umożliwiające identyfikację osoby dokonującej zgłoszenia reklamacyjnego, tj. co najmniej imię i nazwisko oraz adres e-mail zgłaszającego. Jeżeli dane zgłaszającego będą w tym zakresie wymagały uzupełnienia, Administrator zwróci się do zgłaszającego – o ile będzie to możliwe – o ich uzupełnienie. Administrator może również zwrócić się do zgłaszającego z prośbą o uzupełnienie reklamacji o inne informacje niezbędne dla jej rozpatrzenia.
4. Administrator ustosunkuje się do zgłoszenia reklamacyjnego w terminie 30 dni od chwili zgłoszenia reklamacji.
5. Odpowiedź w sprawie reklamacji jest wysyłana na adres e-mail podany w niej przez zgłaszającego reklamację lub, z którego została wysłana reklamacja.
6. W przypadku uznania reklamacji, Administrator niezwłocznie podejmuje działania w celu realizacji jej treści.
7. Decyzja Administratora w przedmiocie rozpatrywanej reklamacji nie wyłącza ani nie ogranicza uprawnień Użytkownika do zwrócenia się o bezpłatną pomoc do Miejskich lub Powiatowych Rzeczników Praw Konsumenta lub dochodzenia swoich roszczeń na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa w tym wystąpienia z powództwem do sądu powszechnego.
8. W razie sporu strony mogą korzystać z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, w szczególności przed właściwymi inspektoratami Inspekcji Handlowej. Więcej informacji Użytkownik może znaleźć na stronie [http://www.uokik.gov.pl/spory\\_konsumenckie.php](http://www.uokik.gov.pl/spory_konsumenckie.php).

## **XII. Zmiana regulaminu**

1. Administrator może dokonywać zmian Regulaminu.
2. Zmienione warunki Regulaminu zostaną udostępnione Uczestnikom w Aplikacji na 7 dni przed wejściem w życie zmienionego Regulaminu, chyba że bezwzględnie obowiązujące przepisy stanowią inaczej. Administrator równocześnie poinformuje Użytkowników o zmianie Regulaminu i jego udostępnieniu w Aplikacji. Treść regulaminu uwzględniająca dokonane zmiany zostanie przesłana Użytkownikowi w formie trwałego nośnika na adres e-mail.

3. W celu dalszego korzystania z Aplikacji, Użytkownik poproszony zostanie o akceptację Regulaminu. Brak akceptacji Regulaminu uniemożliwia dalsze korzystanie z Aplikacji. W przypadku, w którym Użytkownik nie akceptuje nowej treści Regulaminu, obowiązany jest zawiadomić o tym Administratora drogą e-mailową zwracając się z wnioskiem i usunięcie Konta Użytkownika.

### **XIII. Rozwiązanie i odstąpienie od umowy**

1. Użytkownik może bez podawania przyczyny odstąpić od umowy z Usługodawcą w terminie 14 dni od dnia założenia Konta. Dla odstąpienia niezbędne jest powiadomienie Administratora o odstąpieniu w dowolnej formie pisemnej (list, e-mail). W przypadku odstąpienia od Umowy przez Użytkownika, jest ona uważana za niezawartą. Administrator prześle Użytkownikowi niezwłocznie na jego adres e-mail potwierdzenie otrzymania informacji o odstąpieniu.
2. Wycofanie akceptacji Regulaminu przez Użytkownika w toku korzystania z Aplikacji, jest równoznaczne z uniemożliwieniem świadczenia usług przez Administratora.
3. Użytkownik ma prawo do wypowiedzenia umowy w każdym czasie ze skutkiem natychmiastowym. Wypowiedzenie umowy jest jednoznaczne z usunięciem Konta.
4. Administrator ma prawo do wypowiedzenia niniejszej umowy za jednomiesięcznym okresem wypowiedzenia. Wypowiedzenie umowy jest jednoznaczne z usunięciem Konta.
5. Oświadczenie o wypowiedzeniu umowy pomiędzy Użytkownikiem a Administratorem, może zostać złożone przez Użytkownika w dowolnej formie pisemnej (list, e-mail). Wypowiedzenie umowy przez Administratora następuje poprzez wysłanie wiadomości na adres e-mail Użytkownika.
6. Jeżeli umowa pomiędzy Administratorem a Użytkownikiem została wypowiedziana przez Administratora, dokonanie ponownej Rejestracji przez Użytkownika może wymagać uprzedniej zgody Administratora.

### **XIV. Informacja o zagrożeniach w sieci.**

Administrator informuje, że korzystaniem z usługi świadczonej drogą elektroniczną wiąże się z zagrożeniami w sieci, którymi są w szczególności.

1. możliwość otrzymania spamu, czyli niezamówionej informacji handlowej przekazywane drogą elektroniczną;
2. obecność i działanie oprogramowania typu malware, w tym wirusów komputerowych, czyli szczególnego oprogramowania, które jest w stanie, po uruchomieniu, zarazić pliki w sposób samopowielający, zazwyczaj nie będąc zauważonym przez użytkownika; wirusy mogą być mniej lub bardziej szkodliwe dla systemu operacyjnego, w którym się znajdują, ale nawet w najmniej poważnym przypadku są marnotrawstwem pamięci RAM, CPU i miejsca na twardym dysku.
3. obecność i działanie robaków internetowych (worm), czyli szkodliwego oprogramowania zdolnego do samopowielania; e-mail worm jest niszczącym atakiem przeciwko sieci, polegającym na zebraniu wszystkich adresów e-mail znajdujących się w lokalnym programie (na przykład w MS Outlook) i wysłaniu na nie setek e-maili zawierających robaka w niewidocznym załączniku;
4. możliwość zadziałania oprogramowania typu spyware, to jest oprogramowania szpiegującego działania użytkownika w Internecie, instalującego się bez jego wiedzy, zgody i kontroli;
5. możliwość bycia narażonym na cracing lub phishing (łowanie haseł) - w kontekście informatycznym phishing oznacza technikę łamania zabezpieczeń (cracking),

używaną do pozyskania osobistych i poufnych informacji w celu kradzieży tożsamości, poprzez wysyłanie fałszywych wiadomości elektronicznych przypominających do złudzenia autentyczne;

6. piractwo - termin używany przez piratów komputerowych do określenia oprogramowania, z którego zdjęto zabezpieczenie przed kopiowaniem i które udostępniono w Internecie, skąd może być pobrane;
7. sniffing - niedozwolony podsłuch, inny niż mieszczący się w granicach pojęcia cracking i phishing, polegający na wykorzystaniu sniffera - programu komputerowego, którego zadaniem jest przechwytywanie i ewentualne analizowanie danych przepływających w sieci;
8. czynności kryptoanalizy, to jest odnalezienia słabości systemu kryptograficznego, a tym samym umożliwienia jego złamania lub obejścia;
9. możliwość bycia narażonym na działania innego niechcianego lub "złośliwego" oprogramowania, wykonującego czynności niezamierzone przez użytkownika, niewchodzące w granice definicji wymienionych powyżej, a występujące pod nazwami: wabbit, trojan, backdoor, exploit, rootkit, keylogger, dialer, hoax.

## **XV. Przepisy końcowe**

1. Miejscem świadczenia usług dostępnych w Aplikacji jest terytorium Polski.
2. Prawem właściwym dla umowy pomiędzy Administratorem a Użytkownikiem jest prawo polskie.
3. Umowa pomiędzy Użytkownikiem a Administratorem zostaje zawarta na czas nieoznaczony. Zobowiązania Użytkownika wynikające z Umowy trwają do momentu odstąpienia od umowy, jej rozwiązania lub upływu okresu wypowiedzenia.
4. Użytkownik nie może przekazywać w całości ani części praw ani obowiązków wynikających z umowy z Administratorem, nie może też w żaden inny sposób nimi rozporządzać, bez uprzedniej zgody Administratora.
5. Regulamin jest przesyłany Użytkownikowi w postaci trwałego nośnika na adres email wskazany w procesie rejestracji.