

Regulamin świadczenia usług przez Ten Square Games SA  
(dalej również: „Regulamin”)

**§ 1.**

**Przedmiot Regulaminu, Usługodawca**

1. Regulamin określa zasady korzystania z gier udostępnianych on-line przez Usługodawcę w rozumieniu ust. 2 poniżej (dalej również: „Gra” lub „Serwis”), a także zasady korzystania z usług świadczonych przez Usługodawcę w rozumieniu ust. 2 poniżej (dalej również: „Usługa”), w związku z udostępnieniem przez niego Gry oraz jej rozwojem/rozbudowywaniem przez Usługodawcę. Usługodawca udostępnia Gry oraz świadczy Usługi bez wad. W zależności od ich rodzaju, Gry lub Usługi mogą zostać oznaczone wyróżniającą je nazwą.
2. Usługodawcą jest Ten Square Games S.A. z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Długosza 60, 51-162 Wrocław, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego - rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS: 0000704863, o kapitale zakładowym w wysokości 727.500 złotych, posiadająca nr NIP: 8982196752, REGON: 021744780 (dalej również: „Usługodawca” lub „TSG”).
3. Regulamin określa prawa i obowiązki użytkowników Gry i Usługi, w rozumieniu § 2. poniżej, zakres odpowiedzialności Usługodawcy oraz jednocześnie stanowi umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną (dalej również: „Umowa”). Umowa zawierana jest w języku polskim.
4. Nazwa Gry, jej koncepcja, wygląd graficzny, logo, elementy grafiki, znaki towarowe, oprogramowanie, Aplikacja oraz baza danych podlegają ochronie prawnej.

**§ 2.**

**Użytkownik**

Użytkownikiem Gry i Usług może być wyłącznie osoba fizyczna działająca w celach niezwiązanych z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, która w chwili rejestracji ukończyła 18 rok życia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych (dalej również: „Użytkownik”).

**§ 3.**

**Wymagania techniczne**

1. Właścicielem Serwisu jest Usługodawca.
2. Niezbędne dla korzystania z Serwisu i Usług jest posiadanie przez Użytkownika urządzenia pozwalającego na dostęp do sieci Internet, włącznie z programem służącym do przeglądania jej zasobów (przeglądarka internetowa), akceptującym pliki typu cookies oraz konto poczty e-mail (z wyłączeniem tzw. tymczasowych adresów e-mail). Obsługiwane typy przeglądarek to w szczególności: Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer - najnowsze wersje. Ponadto, prawidłowe działanie Gry i Usług wymaga zainstalowania programów Adobe Flash Player w wersji 10.3 lub nowszej.
3. W ramach Serwisu i Usług zabronione jest korzystanie z wirusów, botów, robaków bądź innych kodów komputerowych, plików lub programów (w szczególności automatyzujących procesy skryptów i aplikacji bądź innych kodów, plików lub narzędzi).
4. Użytkownik jest świadomy, że korzystanie z oprogramowania typu Adblock lub Flashblock może spowodować nieprawidłowe funkcjonowanie Serwisu i Usług lub może całkowicie uniemożliwić korzystanie z nich.
5. Użytkownicy, którzy swobodnie, dobrowolnie i opcjonalnie wyrazili Usługodawcy zgodę na wykorzystywanie swoich danych osobowych w celach marketingowych (w celu promowania usług i produktów kontrahentów bezpośrednich i pośrednich Usługodawcy w ramach usług świadczonych przez Usługodawcę) oraz otrzymywanie informacji handlowych, mają możliwość korzystania z dodatkowej funkcji polegającej na prezentowaniu im dopasowanych treści reklamowych.
6. Korzystanie z usług świadczonych drogą elektroniczną, wiąże się z typowymi zagrożeniami dotyczącymi przekazywania danych poprzez Internet, takimi jak rozpowszechnienie danych Użytkownika lub uzyskiwanie do nich dostępu przez osoby nieuprawnione.

### § 3a. Aplikacja

1. Usługodawca udostępnia również Użytkownikowi oprogramowanie (aplikację mobilną), przeznaczoną do instalacji na posiadanym przez Użytkownika urządzeniu mobilnym i pozwalającą w szczególności na korzystanie z Gry bez konieczności uruchamiania przeglądarki internetowej („**Aplikacja**”).
2. W tym przypadku niezbędne dla korzystania z Gry i Usług jest posiadanie przez Użytkownika urządzenia mobilnego pozwalającego na dostęp do sieci Internet.
3. Usługodawca umożliwi Użytkownikowi bezpłatne pobranie Aplikacji na urządzenie mobilne Użytkownika z następujących sklepów internetowych z aplikacjami mobilnymi:
  - a. Apple App Store, dla urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym iOS;
  - b. Google Play, dla urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym Android.
4. Korzystanie z Aplikacji pobranej z innego źródła niż wskazane w ust. 3 powyżej wiąże się z ryzykiem naruszenia integralności Aplikacji i połączenia ze szkodliwym oprogramowaniem, co stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa urządzenia mobilnego Klienta i przechowywanych w nim danych.
5. W celu korzystania z Aplikacji Użytkownik powinien:
  - a. zapoznać się z niniejszym Regulaminem oraz informacjami o Aplikacji udostępnianymi w ramach sklepów, o których mowa w ust. 3 powyżej i zaakceptować je, oraz
  - b. pobrać Aplikację ze sklepu, o którym mowa ust. 3 powyżej, oraz
  - c. zainstalować Aplikację na urządzeniu mobilnym Użytkownika, postępując zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi po uruchomieniu procesu instalacji lub podawanymi przez sklepy, o których mowa w ust. 3 powyżej.
6. Aplikacja może połączyć się z kontem użytkownika na Lets-Fish.com lub jego kontem na Facebook, jeśli Użytkownik skorzysta z takiej opcji.
7. Aplikacja korzysta z technologii przechowującej i uzyskującej dostęp do identyfikatora Klienta.

### § 4. Zawarcie Umowy i Konto Użytkownika

1. Korzystanie z Gry i Usług wymaga uprzedniego zawarcia Umowy. Umowa zostaje zawarta z chwilą utworzenia konta, w rozumieniu ust. 2 poniżej lub odpowiednio z chwilą zainstalowania Aplikacji na urządzeniu mobilnym Użytkownika, wyłącznie po uprzednim zapoznaniu się przez Użytkownika z postanowieniami Regulaminu i ich zaakceptowaniu w całości.
2. Utworzenie konta Użytkownika tj. dedykowanej mu przestrzeni na serwerze Usługodawcy (dalej również: „**Konto**”) wymaga rejestracji. Rejestracja dokonywana jest poprzez wypełnienie przez Użytkownika elektronicznego formularza udostępnionego przez Usługodawcę i podanie wskazanych w nim informacji/danych, w tym w szczególności utworzenie hasła, co jednocześnie stanowi ofertę zawarcia Umowy kierowaną przez Użytkownika do Usługodawcy. Usługodawca weryfikuje prawdziwość podanego przez Użytkownika adresu poczty elektronicznej poprzez wysłanie na ten adres linku weryfikacyjnego. Konto zostaje utworzone z chwilą potwierdzenia przez Usługodawcę adresu poczty elektronicznej Użytkownika zgodnie ze zdaniem poprzednim i przyjęciem oferty zawarcia Umowy przez Usługodawcę, co zostanie potwierdzone przyznaniem Użytkownikowi dostępu do Konta. Każdy Użytkownik może posiadać w tym samym czasie tylko jedno Konto.
3. W ramach Konta, Aplikacji Użytkownik może mieć możliwość przechowywania wybranych przez siebie treści, w szczególności dotyczących przebiegu Gry, a także zamieszczenia identyfikującej go grafiki (dalej również: „**Avatar**”), komentarzy i wypowiedzi w ramach udostępnianych przez Usługodawcę narzędzi (dalej również: „**Treści**”).
4. Zawarcie Umowy upoważnia Użytkownika do nieodpłatnego, z zastrzeżeniem § 6 poniżej, korzystania z Gry i Usług, wyłącznie w celach prywatnych, związanych z rozrywką oraz na zasadach określonych Umową. Użytkownik nie jest uprawniony do tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub dokonywania jakichkolwiek innych zmian w Grze, w tym poprawiania ewentualnych błędów. Zakazane jest także celowe wykorzystywanie błędów w Grze, wszelkie zauważone błędy należy niezwłocznie zgłaszać Usługodawcy za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres [support.letsfish@tensquaregames.com](mailto:support.letsfish@tensquaregames.com) lub przez formularz kontaktowy w Aplikacji. W przypadku wyrażenia przez Użytkownika zgody, o której mowa w § 7 ust. 4

Regulaminu, udostępnianie Użytkownikowi Gry następuje z chwilą zawarcia Umowy. W przypadku braku wyrażenia zgody, o której mowa w zdaniu poprzednim udostępnianie Gry rozpocznie się po upływie 14 dni od zawarcia Umowy.

5. Akceptacja Regulaminu przez Użytkownika jest równoznaczna ze złożeniem oświadczeń następujących treści:
  - a. zapoznałem się z Regulaminem i akceptuję wszystkie jego postanowienia bez zastrzeżeń;
  - b. dobrowolnie przystąpiłem do korzystania z usług Usługodawcy objętych Umową (Serwisu);
  - c. dane osobowe zawarte w formularzu rejestracyjnym oraz ewentualnie następnie zmienione w trakcie korzystania z Serwisu, są prawdziwe oraz Treści umieszczone w ramach Konta, Aplikacji są zgodne z prawem, w szczególności nie naruszają praw osób trzecich;
  - d. zezwalam na wykorzystywanie mojego Avatara umieszczonego w Serwisie w celu świadczenia Usług i dostarczania funkcjonalności Serwisu;
  - e. wyrażam zgodę na otrzymywanie na wskazany w ustawieniach Konta adres poczty elektronicznej informacji systemowych i proszę o przesyłanie na ten adres wiadomości od Usługodawcy, w szczególności informacji o utrudnieniach, zmianach czy przerwach technicznych w działaniu Serwisu;
  - f. akceptuję i zobowiązuje się korzystać z Serwisu zgodnie z Regulaminem oraz przeznaczeniem Serwisu, wynikającym z postanowień Regulaminu;
  - g. akceptuję i wyrażam zgodę na usunięcie przez Usługodawcę w szczególności umieszczanych przeze mnie Treści, które naruszają Regulamin, prawo lub dobre obyczaje;
  - h. akceptuję i wyrażam zgodę na podyktowane w szczególności względami technicznymi lub prawnymi, modyfikowanie przez Usługodawcę wyglądu Serwisu, w tym wyglądu/układu, etc. mojego Konta, jak również umieszczania w ramach Serwisu, informacji, okien, banerów, reklam.
6. Użytkownik zobowiązuje się do utrzymywania w ścisłej tajemnicy danych dostępowych (dane do logowania, hasła etc.) do Konta, Aplikacji w szczególności do ich nieudostępniania osobom trzecim. W przypadku powzięcia wątpliwości co do uzyskania przez osoby nieuprawnione dostępu do tych danych, Użytkownik niezwłocznie dokona zmiany hasła dostępu.
7. Użytkownik nie jest uprawniony do sprzedaży swojego Konta osobom trzecim, ani przekazania go im w jakikolwiek inny sposób.
8. Użytkownik poprzez umieszczenie Treści, w szczególności Avatara, materiałów lub wypowiedzi na Koncie, w Aplikacji, udziela Usługodawcy niewyłącznej i nieodpłatnej licencji na wykorzystywanie, utrwalania w pamięci komputera, zmienianie, usuwanie, uzupełnianie, wykonywanie publiczne, wyświetlanie publiczne, zwielokrotnianie i rozpowszechnianie (w szczególności w Internecie) tych Treści, w celach związanych z wykonywaniem Umowy.
9. O ile Umowa nie stanowi inaczej, w celu sprawnej komunikacji pomiędzy Usługodawcą a Użytkownikiem, wszelkie powiadomienia, informacje i oświadczenia, będą następowały w pierwszej kolejności za pośrednictwem środków komunikacji elektronicznej (w tym Konta lub poczty elektronicznej, na ostatni podany przez Użytkownika adres e-mail).

## **§ 5.**

### **Korzystanie z Gry**

1. Korzystanie z Gry dozwolone jest wyłącznie przy pomocy przeglądarki internetowej, Aplikacji lub specjalnych, udostępnionych przez Usługodawcę lub wyraźnie przez niego dopuszczonych narzędzi. W szczególności zakazane jest stosowanie jakichkolwiek programów/skryptów/kodów/botów, które powodują nadmierne obciążenie serwera Usługodawcy, wpływają na przebieg Gry lub w sposób zautomatyzowany sterują Grą. Niedozwolone jest także reprodukcje lub analizowanie Gry, jej elementów lub Treści innych Użytkowników.
2. Zabronione jest korzystanie z Gry w jakikolwiek sposób naruszający prawo lub zasady współżycia społecznego, w szczególności zabronione jest:
  - a. wprowadzanie jakichkolwiek Treści o charakterze erotycznym czy pornograficznym, jak również treści epatujących choćby częściową nagością lub sugestywnych, odnoszących się w sposób dorozumiany do ww. treści, naruszających polskie lub międzynarodowe normy prawne lub moralne, obrazujących lub propagujących przemoc, nienawiść, dyskryminację (rasową, kulturową, etniczną, religijną lub filozoficzną, itp.);
  - b. wprowadzanie Treści naruszających dobra osobiste lub obrażających godność innych osób;
  - c. rozsyłanie spamu/niezamówionej informacji handlowej;

- d. prowadzenie działalności komercyjnej, reklamowej, promocyjnej, itp. za wyjątkiem indywidualnych uzgodnień z Usługodawcą w ramach których postanowiono inaczej;
- e. wielokrotne wysłanie tej samej wiadomości lub wielu różnych wiadomości w bardzo krótkich odstępach czasu (flooding).

Powyższy zakaz dotyczy także wprowadzania hiperłączy (linków) do zasobów sieci Internet zawierających ww. oraz podobnych zachowań, których skutkiem może być chociażby pośrednie rozpowszechnianie za pomocą Serwisu lub Gry ww. treści.

3. Zawierając Umowę Użytkownik zobowiązuje się w szczególności do:
- a. powstrzymywania się od jakichkolwiek działań mogących utrudnić lub zakłócić funkcjonowanie Serwisu oraz od korzystania z Serwisu w sposób uciążliwy dla innych Użytkowników;
  - b. przestrzegania autorskich praw majątkowych oraz praw wynikających z rejestracji wynalazków, patentów, znaków towarowych, wzorów użytkowych i przemysłowych Usługodawcy oraz innych podmiotów;
  - c. powstrzymywania się od jakichkolwiek działań, które naruszałoby prywatność innych Użytkowników, przede wszystkim polegających na zbieraniu, przetwarzaniu i rozpowszechnianiu informacji o innych Użytkownikach bez ich wyraźnej zgody, z wyjątkiem sytuacji, gdy czynności te są zgodne z przepisami prawa i postanowieniami niniejszego Regulaminu;
  - d. powstrzymywania się od jakichkolwiek działań, które mogłyby utrudniać lub zakłócać funkcjonowanie Serwisu, a także działań polegających w szczególności na niszczeniu, zmianie, usuwaniu, uszkodzaniu, utrudnianiu dostępu do Kont innych Użytkowników;
  - e. niepodejmowania jakichkolwiek działań na szkodę Usługodawcy, Użytkowników i innych podmiotów, w szczególności poprzez zamieszczanie Treści upokarzających, poniżających, szargających opinię osób trzecich, jak również poprzez wykorzystywanie nieprawdziwych lub poufnych informacji;
  - f. powstrzymywania się od jakichkolwiek działań, które szerzą propagandę lub symbole organizacji, które w Rzeczypospolitej Polskiej są uznane za niekonstytucyjne lub nielegalne;
  - g. powstrzymywania się od jakichkolwiek działań, które służą do podstępного uzyskiwania od innych Użytkowników haseł i danych identyfikacyjnych, w szczególności w szeroko rozumianych celach komercyjnych lub w celach niezgodnych z prawem;
  - h. powstrzymywania się od jakichkolwiek działań z wykorzystaniem w szczególności wirusów, botów, robaków bądź innych kodów komputerowych, plików lub programów, które przerywają, niszczą lub ograniczają działanie Serwisu lub sprzętu komputerowego albo w inny sposób umożliwiają nieuprawnione korzystanie lub dostęp do komputera bądź sieci komputerowej;
  - i. powstrzymywania się od jakiegokolwiek działalności, która wpływa na automatyzację korzystania z Serwisu;
  - j. niewykorzystywania Serwisu w sposób sprzeczny z prawem lub powszechnie przyjętymi standardami postępowania w sieci Internet;
  - k. niewprowadzania w ramach Treści słów powszechnie uznanych za obelżywe lub wulgarne.

## § 6.

### Funkcje Premium

1. Usługodawca może udostępniać Użytkownikom możliwość skorzystania z dodatkowych funkcjonalności w ramach Gry, na zasadach określonych niniejszym paragrafem.
2. Udostępnienie dodatkowych funkcjonalności odbywa się poprzez (i) udostępnienie Użytkownikowi usługi przyznawania określonych znaków graficznych przez Usługodawcę w ramach Serwisu, które, na zasadach określonych Regulaminem, umożliwiają uzyskanie ułatwionego dostępu do innych funkcjonalności Gry w ramach Serwisu (dalej również: „**Znaki**”) za wynagrodzeniem Usługodawcy zapłaconym z góry za pośrednictwem jednego z dostępnych w ramach Serwisu kanałów płatności lub (ii) udostępnienie mu Znaków w inny sposób przewidziany przez Usługodawcę. W żadnym wypadku Znaki nie stanowią znaków pieniężnych lub pieniądza elektronicznego w rozumieniu właściwych przepisów.
3. Usługodawca umożliwia Użytkownikowi złożenie zamówienia na Znaki (dalej również: „**Zamówienie**”) w następujący sposób, kolejno:
  - a. Zamówienia można składać 24h na dobę 7 dni w tygodniu;
  - b. Użytkownik wybiera ilość Znaków;
  - c. Użytkownik wybiera sposób zapłaty wynagrodzenia;

- d. Użytkownik potwierdza dane niezbędne do złożenia Zamówienia i wykonania umowy o świadczenie Znaków;
  - e. do momentu uruchomienia przez Użytkownika funkcjonalności oznaczonej komunikatem „Zamawiam i płacę” (moment złożenia Zamówienia) Użytkownik ma możliwość samodzielnego korygowania wprowadzonych do Zamówienia danych, w szczególności ich edycji i poprawy, w tym ma on możliwość dodawania/ usuwania Znaków oraz modyfikacji sposobu płatności;
  - f. Użytkownik składa Zamówienie poprzez uruchomienie funkcjonalności oznaczonej komunikatem „Zamawiam i płacę”;
  - g. w zależności od wybranego sposobu zapłaty, Użytkownik może zostać przekierowany do stron zewnętrznego dostawcy usług płatniczych, w celu zapłaty wynagrodzenia;
  - h. Usługodawca w odpowiedzi na Zamówienie Użytkownika niezwłocznie wysyła do niego wiadomość elektroniczną na podany w tym celu przez Użytkownika adres e-mail, z potwierdzeniem otrzymania Zamówienia i przyjęciem oferty składanej przez Użytkownika bądź informacji o braku możliwości jej przyjęcia.
  - i. z chwilą potwierdzenia, poprzez wiadomość e-mail, przyjęcia Zamówienia do realizacji przez Usługodawcę, umowa o świadczenie Znaków uważana jest za zawartą, pod warunkiem zapłaty wynagrodzenia w terminie 3 od złożenia Zamówienia. W przypadku braku zapłaty wynagrodzenia w terminie, o którym mowa w zdaniu poprzednim, umowę o świadczenie Znaków uważa się za niezawartą, po uprzednim wezwaniu Użytkownika przez Usługodawcę, wyznaczeniu dodatkowego 7 dniowego terminu na zapłatę wynagrodzenia i braku jego zapłaty w wyznaczonym terminie;
  - j. Umowa o świadczenie Znaków zostaje zawarta na czas oznaczony, do dnia wykorzystania Znaków albo upływu Okresu Aktywnego.
4. Znaki są udostępniane w pakietach, za wynagrodzeniem każdorazowo aktualnie określonym w ramach Serwisu, po wniesieniu opłaty za skorzystanie z tej usługi (dalej również: „**Doładowanie**”). Wynagrodzenie zawiera wszystkie należne podatki, w tym w szczególności VAT. Doładowanie każdorazowo zwiększa limit Znaków udostępnionych Użytkownikowi co przekłada się na możliwość skorzystania przez niego z większej ilości dodatkowych funkcjonalności Gry, w okresie od Doładowania do chwili ustania niniejszej Umowy (dalej również: „**Okres Aktywny**”).
  5. Użytkownik może korzystać z dodatkowych funkcjonalności określonych w Grze w granicach udostępnionej mu ilości Znaków i wyłącznie w trakcie Okresu Aktywnego. W toku wykorzystywania Znaków zmniejsza się ich ilość w ramach Konta, Aplikacji. Po wykorzystaniu Znaków Użytkownik nie może się nimi posługiwać i nie są one wykazywane w ramach Konta, Aplikacji.
  6. Żaden Użytkownik nie ma obowiązku korzystania ze Znaków uzyskanych w wyniku Doładowania.
  7. Znaki są udostępniane wyłącznie w Okresie Aktywnym, co oznacza w szczególności brak możliwości korzystania ze Znaków po ustaniu Umowy.
  8. W przypadku wyrażenia przez Użytkownika zgody, o której mowa w § 7 ust. 6 Regulaminu, udostępnienie Użytkownikowi Znaków następuje z chwilą pozytywnej weryfikacji płatności za tę usługę. W przypadku braku wyrażenia zgody, o której mowa w zdaniu poprzednim Znaki zostaną udostępnione po upływie 14 dni od zawarcia umowy o świadczenie Znaków.
  9. Usługę Znaki uważa się za wyświadczoną przez Usługodawcę z chwilą udostępnienia Użytkownikowi Znaków, w ramach jego Konta, do wykorzystania w Grze.
  10. Zapłaty wynagrodzenia można dokonać m.in. za pośrednictwem systemu płatności elektronicznych akceptowanego w danym momencie przez Usługodawcę i prezentowanego w ramach Konta Użytkownika, za pomocą karty płatniczej lub przelewu elektronicznego.
  11. Jeżeli Użytkownik dokonał płatności kartą płatniczą lub przelewem elektronicznym, za pośrednictwem systemu płatności elektronicznych, zwrot należności (na przykład z tytułu odstąpienia przez Użytkownika od umowy o świadczenie Znaków) następuje odpowiednio na kartę płatniczą lub na rachunek bankowy, z którego nastąpiła pierwotna płatność. Użytkownik może również wyrazić zgodę na dokonanie zwrotu przy użyciu innych środków płatniczych, niż użytych w początkowej transakcji, które nie będzie wiązało się dla niego z poniesieniem kosztów.
  12. Szczegółowe warunki dokonywania płatności za usługę Znaki mogą określać regulaminy podmiotów pośredniczących, wedle wyboru i na zlecenie Użytkownika, w dokonaniu przez niego płatności na rzecz Usługodawcy.

## **§ 7. Odstąpienie**

1. Utrwalenie, zabezpieczenie, udostępnienie oraz potwierdzenie Użytkownikowi istotnych postanowień zawieranej Umowy oraz umowy o świadczenie Znaków następuje poprzez przesłanie Użytkownikowi wiadomości e-mail.
2. Użytkownikowi przysługuje prawo do odstąpienia odpowiednio od umowy o świadczenie Znaków albo Umowy, w terminie 14 dni od dnia jej zawarcia, bez podawania jakichkolwiek powodów oraz bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów niż przewidziane przez przepisy prawa.
3. W celu poinformowania Usługodawcy o odstąpieniu, Użytkownik powinien złożyć oświadczenie, w którym informuje o swojej decyzji o odstąpieniu. Oświadczenie może zostać złożone z wykorzystaniem wzoru formularza odstąpienia, stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu. Nie ogranicza to uprawnień Użytkownika do złożenia jakiegokolwiek innego jednoznacznego oświadczenia, w którym informuje o swojej decyzji o odstąpieniu.
4. Użytkownik, który został poinformowany przed udostępnieniem Gry, że po jej udostępnieniu przez Usługodawcę utraci prawo odstąpienia od Umowy, może wyrazić zgodę na udostępnianie przez Usługodawcę Gry natychmiast po zawarciu Umowy. W przypadku wyrażenia zgody, o której mowa w zdaniu poprzednim, Użytkownikowi nie przysługuje prawo odstąpienia od Umowy po udostępnieniu Gry.
5. W przypadku odstąpienia od umowy o świadczenie Znaków Usługodawca zwraca wszystkie płatności otrzymane od Użytkownika, bez zbędnej zwłoki, a w każdym razie nie później niż w terminie 14 dni od dnia, w którym został poinformowany o decyzji Użytkownika o odstąpieniu od umowy, z zastrzeżeniem ust. 6 poniżej.
6. Użytkownik, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po jego spełnieniu przez Usługodawcę utraci prawo odstąpienia od umowy o świadczenie Znaków, może wyrazić zgodę na wykonanie przez Usługodawcę w pełni tej Usługi natychmiast po zawarciu umowy o świadczenie Znaków. W przypadku wyrażenia zgody, o której mowa w zdaniu poprzednim, Użytkownikowi nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy o świadczenie Znaków po spełnieniu tego świadczenia.
7. Potwierdzenie udzielonych przez Użytkownika zgód, o których mowa w ust. 4 i 6 powyżej, następuje w drodze wiadomości e-mail przesłanej na adres e-mail podany przez Użytkownika w formularzu rejestracyjnym oraz w ramach Konta.

## **§ 8. Dane osobowe**

1. Dane osobowe Użytkownika udostępnione w ramach Gry, będą przetwarzane przez Ten Square Games S.A. w konkretnych, określonych celach wskazanych w ramach Gry oraz opisanych szczegółowo w „Informacji o przetwarzaniu danych”. Użytkownikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do organu właściwego dla ochrony danych osobowych, prawo dostępu do jego danych osobowych, żądania ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz przenoszenia danych na zasadach określonych w obowiązujących przepisach prawa.
2. Administratorem danych osobowych Użytkownika jest Usługodawca, tj. spółka Ten Square Games S.A. z siedzibą we Wrocławiu, która dokonuje przetwarzania danych osobowych Użytkowników zgodnie z przepisami prawa, w tym w szczególności z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. 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) z dnia 27 kwietnia 2016 r. (Dz.Urz.UE.L Nr 119, str. 1), ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (tj. z dnia 13 czerwca 2016 r., Dz.U. z 2016 r. poz. 922) oraz ustawy z dnia 18 lipca 2002 roku o świadczeniu usług drogą elektroniczną (tj. z dnia 9 czerwca 2017 r., Dz.U. z 2017 r. poz. 1219).

## **§ 9. Dostępność i Odpowiedzialność**

1. Strony nie ponoszą odpowiedzialności za opóźnienie, niewykonanie lub niewłaściwe wykonanie Umowy lub świadczenie usług drogą elektroniczną wywołane siłą wyższą, to jest zdarzeń

obiektywnie znajdujących się poza kontrolą stron, nie dających się przewidzieć, wojen, kataklizmów.

2. Usługodawca dochowuje należytej staranności dla utrzymania parametrów Gry na stałym poziomie. Dopuszczalne jest czasowe ograniczenie możliwości korzystania przez Użytkowników z funkcji Serwisu, wynikające z dokonywania zmian i ulepszeń w Grze. O przerwach technicznych i czasie ich trwania Użytkownicy zostaną powiadomieni. Usługodawca dokłada starań, aby łączny czas przerw, o których mowa w poprzednim zdaniu oraz innych przerw w działaniu Gry nie przekraczał 10 % w ujęciu miesięcznym.
3. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za złamanie prawa bądź szkodę wywołaną jego działaniami w Serwisie, w szczególności za podanie niezgodnych z prawem Treści, ujawnienie tajemnicy służbowej lub innej informacji poufnej, naruszenie dóbr osobistych lub praw autorskich oraz praw pokrewnych.
4. Usługodawca nie premoderuje Treści ani w inny sposób nie wpływa na ich zawartość czy adresatów. Użytkownicy wysyłający wiadomości (w tym Treści), których treść narusza prawo lub prawem chronione dobra osób trzecich, mogą ponieść z tego tytułu odpowiedzialność karną lub cywilną. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności w przypadku skierowania do Usługodawcy przez osoby trzecie roszczeń związanych z opublikowaniem Treści. Odpowiedzialność w tym zakresie ponosi wyłącznie Użytkownik, który opublikował sporne Treści

## **§ 10. Reklamacje**

1. Wszelkie zakłócenia w funkcjonowaniu Serwisu i Usług mogą być reklamowane przez Użytkownika w szczególności poprzez zgłoszenie Usługodawcy na następujący adres e-mail [support.letsfish@tensquaregames.com](mailto:support.letsfish@tensquaregames.com) lub za pośrednictwem Gry w zakładce „Pomoc”.
2. Użytkownik może zgłosić reklamację w dowolnej formie. W celu przyspieszenia rozpatrzenia reklamacji zgłoszenie reklamacyjne powinno obejmować co najmniej: imię, nazwisko, login oraz numer identyfikacyjny użytkownika (UID).
3. Zgłoszenia reklamacyjne będą rozpatrywane przez Usługodawcę w terminie 14 dni od dnia zgłoszenia reklamacji.
4. Usługodawca zastrzega sobie prawo do ingerencji w Konto, Aplikację w celu usunięcia nieprawidłowości w funkcjonowaniu Serwisu oraz zakłóceń lub problemów w funkcjonowaniu Konta, Aplikacji.
5. W przypadku, jeśli Użytkownik nie zgadza się z decyzją Usługodawcy dotyczącą reklamacji może korzystać także z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, np. poprzez złożenie stosownego wniosku do właściwego terenowo Wojewódzkiego Inspektoratu Inspekcji Handlowej.

## **§ 11. Rozwiązanie Umowy**

1. Użytkownik może rozwiązać Umowę w każdym czasie ze skutkiem natychmiastowym i bez podania przyczyny.
2. Rozwiązanie Umowy przez Użytkownika następuje niezwłocznie po odebraniu przez Usługodawcę odpowiedniego żądania Użytkownika przesłanego na adres e-mail [support.letsfish@tensquaregames.com](mailto:support.letsfish@tensquaregames.com) z adresu poczty elektronicznej Użytkownika podanego w Koncie lub przesłanego za pośrednictwem Gry w zakładce „Pomoc”. Z chwilą rozwiązania Umowy Usługodawca usuwa Konto. Użytkownik traci dostęp do Konta i/lub Aplikacji. W efekcie dane osobowe Użytkownika, wprowadzone w ramach Konta czy Aplikacji, zostaną usunięte. Ten Square Games S.A. zastrzega sobie jednak możliwość zatrzymania danych osobowych wprowadzonych przez Użytkownika na potrzeby dochodzenia ewentualnych roszczeń, związanych z korzystaniem przez Użytkownika z Gry oraz w celu wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa, udostępniania tych danych osobowych właściwym organom oraz w innych prawnie uregulowanych przypadkach.
3. Po utracie dostępu do Konta czy Aplikacji przez Użytkownika, Usługodawca przetwarza dane osobowe Użytkowników Serwisu w zakresie określonym w ustawie o świadczeniu usług drogą elektroniczną, w celu:
  - a. należytego rozliczenia usług w ramach Serwisu;

- b. należytego zakończenia wykonywania usług na rzecz Użytkownika;
  - c. objęcia Użytkowników szczególną ochroną.
4. Umowa może zostać rozwiązana przez Usługodawcę za wypowiedzeniem, z terminem wypowiedzenia równym 14 dni z następujących ważnych przyczyn:
- a. zmiana przepisów prawa regulujących świadczenie usług drogą elektroniczną przez Usługodawcę wpływająca na wzajemne prawa i obowiązki określone w Umowie zawieranej pomiędzy Użytkownikiem a Usługodawcą lub zmiana interpretacji powyższych przepisów prawa wskutek orzeczeń sądów, decyzji, rekomendacji lub zaleceń właściwych w danym zakresie urzędów lub organów;
  - b. zmiana sposobu świadczenia usług i Serwisu spowodowana wyłącznie względami technicznymi lub technologicznymi;
  - c. zmiana zakresu lub świadczenia usług i Serwisu, do których stosują się zapisy Regulaminu, poprzez wprowadzenie nowych lub wycofanie przez Usługodawcę dotychczasowych funkcjonalności;
  - d. zmiana sposobu świadczenia usług i Serwisu spowodowana zmianą umów lub regulaminów podmiotów współpracujących z Usługodawcą, spowodowanych zmianą przepisów prawa regulujących ich działalność, wpływająca na wzajemne prawa i obowiązki określone w Umowie zawieranej pomiędzy Użytkownikiem a Usługodawcą lub zmianą interpretacji powyższych przepisów prawa wskutek orzeczeń sądów, decyzji, rekomendacji lub zaleceń właściwych w danym zakresie urzędów lub organów;
5. Umowa może zostać rozwiązana bez zachowania okresu wypowiedzenia albo Usługodawca może zawiesić jej wykonywanie na czas niezbędny do wyjaśnienia sprawy poprzez zablokowanie dostępu do Konta, w sytuacji:
- a. naruszenia przez Użytkownika postanowień Regulaminu lub obowiązującego prawa;
  - b. podejmowania przez Użytkownika celowych działań na szkodę innych Użytkowników, osób trzecich lub Usługodawcy;
  - c. otrzymania przez Usługodawcę wiarygodnej wiadomości o bezprawnym charakterze Treści lub związanej z nimi działalności danego Użytkownika;
  - d. otrzymaniu urzędowego zawiadomienia o bezprawnym charakterze Treści lub związanej z nimi działalności danego Użytkownika;
  - e. kierowania przez Użytkownika do innych Użytkowników treści naruszających w obiektywnej ocenie dobre obyczaje, a w szczególności zniesławiających, obraźliwych, naruszających w jakikolwiek sposób dobra osobiste, nawołujących, nakłaniających lub podżegających do popełnienia przestępstwa lub wykroczenia, nękania innych osób.
6. W przypadku zablokowania Konta przez Usługodawcę lub rozwiązania Umowy z przyczyn, o których mowa w ust. 5 powyżej, założenie nowego Konta przez tego samego Użytkownika wymaga uprzedniej zgody Usługodawcy.
7. W przypadku przesyłania przez Użytkownika spamu (niezamówionych informacji o charakterze handlowym), Usługodawca zastrzega sobie prawo do czasowego lub trwałego uniemożliwienia temu Użytkownikowi przesyłania wiadomości w ramach Serwisu.

## **§ 12.**

### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin jest dostępny w jego aktualnej wersji pod adresem <http://tensquaregames.com/wp-content/uploads/regulamin-letsfish-pl.pdf>.
2. Regulamin oraz załączniki do Regulaminu stanowią wzorec umowy w rozumieniu art. 384 § 1 KC.
3. Usługodawca zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu w każdej chwili w przypadku wystąpienia przynajmniej jednej ze wskazanych poniżej ważnych przyczyn:
  - a. zmiana przepisów prawa regulujących świadczenie usług drogą elektroniczną przez Usługodawcę wpływająca na wzajemne prawa i obowiązki określone w Umowie zawieranej pomiędzy Użytkownikiem a Usługodawcą lub zmiana interpretacji powyższych przepisów prawa wskutek orzeczeń sądów, decyzji, rekomendacji lub zaleceń właściwych w danym zakresie urzędów lub organów;
  - b. zmiana sposobu świadczenia usług i Serwisu spowodowana wyłącznie względami technicznymi lub technologicznymi;
  - c. zmiana zakresu lub świadczenia usług i Serwisu, do których stosują się zapisy Regulaminu,



- poprzez wprowadzenie nowych lub wycofanie przez Usługodawcę dotychczasowych funkcjonalności;
- d. zmiana sposobu świadczenia usług i Serwisu spowodowana zmianą umów lub regulaminów podmiotów współpracujących z Usługodawcą, spowodowanych zmianą przepisów prawa regulujących ich działalność, wpływająca na wzajemne prawa i obowiązki określone w Umowie zawieranej pomiędzy Użytkownikiem a Usługodawcą lub zmianą interpretacji powyższych przepisów prawa wskutek orzeczeń sądów, decyzji, rekomendacji lub zaleceń właściwych w danym zakresie urzędów lub organów;
4. W przypadku dokonania zmian w Regulaminie zgodnie z ust. 2 i 3 powyżej, Usługodawca doręczy Użytkownikom jednolity tekst Regulaminu, co strony uznają za wprowadzenie informacji o zmianie do środka komunikacji elektronicznej w taki sposób, żeby Użytkownik mógł zapoznać się z jej treścią
  5. Zmiana niniejszego Regulaminu wchodzi w życie w terminie 7 dni od momentu wysłania zmienionego Regulaminu zgodnie z postanowieniami ust. 4 powyżej. Użytkownik, który nie wyrazi zgody na postanowienia zmienionego Regulaminu, do czasu jego wejścia w życie, może rozwiązać Umowę bez zachowania okresu wypowiedzenia, poprzez przesłanie wiadomości w sposób określony w § 11 ust. 2 powyżej.
  6. W zakresie w jakim jest to dopuszczalne na podstawie obowiązujących przepisów prawa, za miejsce świadczenia usług stanowiących przedmiot Umowy strony uważają siedzibę Usługodawcy. Umowa podlega wyłącznie prawu Rzeczypospolitej Polskiej. W najszerszym dopuszczalnym zakresie wyłącza się stosowanie postanowień prawa międzynarodowego prywatnego oraz ustala się wyłączną jurysdykcję sądów polskich.
  7. Wymienione w treści Regulaminu załączniki stanowią jego integralną część.
  8. Regulamin zastępuje z dniem jego wejścia w życie wszelkie wcześniejsze postanowienia Usługodawcy w zakresie objętym Regulaminem.

#### **Załączniki:**

Załącznik nr 1 do Regulaminu

#### **Wzór formularza odstąpienia od umowy**

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

- Adresat:  
Ten Square Games SA ul. Długosza 60,  
51-162 Wrocław Poland  
e-mail: [support.letsfish@tensquaregames.com](mailto:support.letsfish@tensquaregames.com)
  - Ja/My<sup>o</sup> niniejszym informuję/informujemy<sup>(\*)</sup> o moim/naszym odstąpieniu od umowy sprzedaży następujących rzeczy<sup>(\*)</sup> umowy dostawy następujących rzeczy<sup>(\*)</sup> umowy o dzieło polegającej na wykonaniu następujących rzeczy<sup>(\*)</sup>/o świadczenie następującej usługi<sup>(\*)</sup>
  - Data zawarcia umowy<sup>(\*)</sup>/odbioru<sup>(\*)</sup>
  - Imię i nazwisko konsumenta(-ów)
  - Adres konsumenta(-ów)
  - Podpis konsumenta(-ów) (tylko jeżeli formularz jest przesyłany w wersji papierowej)
  - Data
- (\*) Niepotrzebne skreślić.