

## Regulamin aplikacji edukacyjnej Lekcja Powstanie

Niniejszy regulamin (zwany dalej: „Regulaminem”) określa zasady działania, funkcjonowania i użytkowania aplikacji Lekcja Powstanie a także określa zakres praw i obowiązków użytkowników i graczy. Regulamin stanowi umowę świadczenia usług drogą elektroniczną. Aplikacja przeznaczona jest do celów edukacyjnych. Główną cechą usługi jest udostępnienie aplikacji pozwalającej na organizowanie i przeprowadzanie gry edukacyjnej.

### § 1 Definicje

1. **Usługodawca** - Fundacja Warszawa To Wolność z siedzibą w Warszawie, ul. Williama Heerleina Lindleya 16, 02-013 Warszawa, wpisaną pod numerem KRS 0000896847, NIP: 7011031611, REGON: 388821012.
2. **Konto** - strona/przestrzeń w Aplikacji udostępniona danemu Użytkownikowi po zalogowaniu, w której Użytkownik może organizować rozgrywki opartych na aplikacji;
3. **Użytkownik** - osoba fizyczna będąca organizatorem i tworzącym grę posiadająca Konto będąca usługobiorcą;
4. **Gracz** – osoba korzystająca z aplikacji bez posiadania konta uczestnicząca w grze;
5. **Aplikacja** - aplikacja Lekcja Powstanie, której właścicielem jest Usługodawca, dostępna pod adresem [lekcjapowstanie.edu.pl/aplikacja](http://lekcjapowstanie.edu.pl/aplikacja)
6. **Login** - Nazwa Użytkownika, opisana przez niego podczas logowania w postaci adresu e-mail;
7. **Profil** - część aplikacji zawierająca lub mogąca zawierać informacje o Użytkowniku;
8. **Usługa/Usługi** - wszelkie świadczenia Usługodawcy na rzecz Użytkowników, polegające na udostępnieniu Użytkownikowi funkcjonalności Aplikacji, wykonywane nieodpłatnie, w ramach Regulaminu.

### § 2 Ogólne i techniczne warunki

1. Właścicielem Aplikacji jest Usługodawca.
2. Usługodawca zobowiązany jest do zapewnienia dostarczenia Aplikacji oraz jej sprawnego funkcjonowania. W ramach aplikacji dostępne mają być funkcjonalności pozwalające na przeprowadzenie gry Lekcja Powstanie
3. Do korzystania z Aplikacji przez Użytkownika wystarczy urządzenie (np. laptop, tablet lub inteligentny telefon) z dostępem do Internetu i oficjalną przeglądarką internetową typu Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera lub Safari w najbardziej aktualnej wersji. Jeśli jednak Użytkownik używa specjalnych aplikacji zakłócających funkcjonowanie stron internetowych, w tym Aplikacji, jak aplikacje do blokowania reklam, to może to wpływać na funkcjonowanie Aplikacji i uniemożliwić korzystania z niej.
4. Do skorzystania z aplikacji przez Użytkownika niezbędne jest posiadanie poczty elektronicznej (e-mail).

5. Do skorzystania z Aplikacji przez Gracza niezbędne jest posiadanie urządzenia mobilnego z dostępem do Internetu i oficjalną przeglądarką internetową typu Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera lub Safari w najbardziej aktualnej wersji. Jeśli jednak Gracz używa specjalnych aplikacji zakłócających funkcjonowanie stron internetowych, w tym Aplikacji, jak aplikacje do blokowania reklam, to może to wpływać na funkcjonowanie Aplikacji i uniemożliwić korzystania z niej. Do skorzystania z Aplikacji przez Gracza niezbędne jest by urządzenie, którym mowa powyżej, posiadało działającą kamerą wraz czytnikiem kodów QR.
6. Wpływ na działalność Aplikacji ma szybkość łącza Internetowego po stronie Użytkownika lub Gracza. Niski poziom łącza może się wiązać z utrudnieniami z korzystania z Aplikacji lub nawet niemożliwością.
7. Warunki techniczne korzystania z Aplikacji, mają znaczenie dla prawidłowości jej funkcjonowania oraz jej prawidłowego wyglądu.

### **§ 3 Użytkownik prawa i obowiązki**

1. Użytkownikiem może być tylko osoba pełnoletnia posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Użytkownik jest zobowiązany podawać wyłącznie własne dane osobowe, w tym adres e-mail.
3. Użytkownik nie może wprowadzać do aplikacji danych osobowych innych osób.
4. Użytkownik zobowiązany jest do korzystania z Aplikacji zgodnie z jej przeznaczeniem i w dobrej wierze.
5. Zakazane jest w szczególności wykorzystywanie Aplikacji do popełnienia przestępstwa lub wykroczenia, nawet w sposób pośredni, a także w celu wprowadzenia w błąd, oszustwa, wyłudzenia danych manipulowania itp. Graczami.
6. Zakazane jest dostarczanie przez Użytkownika treści o charakterze bezprawnym.
7. Użytkownik może wykorzystywać Aplikację w celach edukacyjnych i w tych celach może korzystać z wszelkich funkcjonalności Aplikacji, które są do tego przeznaczone.
8. Użytkownik by założyć Profil zobowiązany jest podać adres poczty elektronicznej. Adres ten stanowi jednocześnie login. Po podaniu adresu poczty elektronicznej użytkownik otrzyma wiadomość za pomocą poczty elektronicznej wraz z adresem url (linkiem) dostępu. Podczas zakładania Profilu Użytkownik zobowiązany jest zapoznać się i zaakceptować Regulamin poprzez zaznaczenie dedykowanego check box'a, co stanowi zawarcie umowy.
9. Użytkownik może mieć możliwość zalogowania się za pomocą konta z portalu Facebook dostarczanego przez spółkę Meta Platforms Ireland Limited lub za pomocą konta z portalu Google dostarczanego przez spółkę Google Ireland Limited.
10. W zakresie w jakim Użytkownik wybierze możliwość logowania się z pomocą zewnętrznych portali, o czym mowa w § 3 pkt. 9 Regulaminu, to Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za dostęp do aplikacji, funkcjonowanie jej itp. zewnętrznych portali.

11. Każde logowanie Użytkownika wymaga każdorazowo podania tego samego adresu poczty elektronicznej i kliknięcia w link otrzymany od Usługodawcy, otrzymanego za każdym razem na adres poczty elektronicznej.
12. Użytkownik może w każdym momencie zakończyć korzystanie z usługi świadczonej na podstawie Regulaminu poprzez wyłączenie aplikacji. Użytkownik może rozwiązać umowę pisząc wiadomość na adres poczty elektronicznej [lekcjapowstanie@fwtw.org.pl](mailto:lekcjapowstanie@fwtw.org.pl) lub poprzez wybranie opcji „usuń konto” w aplikacji.
13. Aplikacja co do zasady nie wiąże się z szczególnymi zagrożeniami związanymi z korzystaniem z Aplikacji. Największe zagrożenie dotyczy możliwości podszycia się przez przestępców marki Aplikacji w celu zmylenia użytkownika i wyłudzenia danych osobowych lub wykradzenia danych, w postaci adresu e-mail. Korzystanie z Aplikacji może wiązać się z spowolnieniem funkcjonowania urządzenia, z którego korzysta Użytkownik. W celach bezpieczeństwa zaleca się stosowanie zasady ograniczonego zaufania oraz aktualnego i legalnego programu antywirusowego.
14. Aplikacja poza funkcjonalnościami związanymi z Usługą, może także wykorzystywać technologię cookie lub podobną jako poboczną funkcjonalność.
15. Korzystanie z Aplikacji przez Użytkownika jest bezpłatne.

#### **§ 4 Gracz prawa i obowiązki**

1. Graczem może być osoba powyżej 13 roku życia.
2. Gracz nie jest zobowiązany do podawania jakichkolwiek danych osobowych.
3. Gracz zobowiązany jest do korzystania z Aplikacji zgodnie z jej przeznaczeniem i w dobrej wierze.
4. Zakazane jest w szczególności wykorzystywanie Aplikacji do popełnienia przestępstwa lub wykroczenia, nawet w sposób pośredni.
5. Zakazane jest dostarczanie przez Gracza treści o charakterze bezprawnym.
6. Gracz może wykorzystywać Aplikację w celach edukacyjnych poprzez udział w rozgrywce i w tych celach może korzystać z wszelkich funkcjonalności Aplikacji, które są do tego przeznaczone.
7. Gracz nie zakłada Profilu.
8. Gracz może w każdym momencie zakończyć korzystanie z usługi świadczonej na podstawie Regulaminu poprzez wyłączenie aplikacji.
9. Aplikacja co do zasady nie wiąże się z szczególnymi zagrożeniami związanymi z korzystaniem z Aplikacji. Największe zagrożenie dotyczy możliwości podszycia się przez przestępców lub innych oszustów i wywieszenia fałszywych kodów QR, które Gracz zeskanuje, co może prowadzić do zainfekowania urządzenia wirusem lub próby wyłudzenia danych. W celach bezpieczeństwa zaleca się stosowanie zasady ograniczonego zaufania, stosowania aktualnego i legalnego programu antywirusowego oraz niepodawania danych osobowych, gdyż Usługodawca tego nie wymaga.

10. Aplikacja poza funkcjonalnościami związanymi z Usługą, może także wykorzystywać technologię cookie lub podobną jako poboczną funkcjonalność.
11. Korzystanie z Aplikacji przez gracza jest bezpłatne.
12. Gracz może włączyć się do gry poprzez podanie kodu udostępnianego przez Użytkownika (organizatora gry) lub skanowanie odpowiednio kodu QR.

## **§ 5 Dane Osobowe**

1. Administratorem danych osobowych jest Usługodawca.
2. Usługodawca co do zasady nie przetwarza danych osobowych Gracza w celu wykorzystania Aplikacji do celów edukacyjnych. .
3. Usługodawca przetwarza dane osobowe Użytkownika w celu:
  - a. świadczenia usługi drogą elektroniczną na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO poprzez możliwość założenia konta i korzystania z funkcjonalności aplikacji;
  - b. ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń (art. 6 ust. 1 lit. f RODO) w przypadku gdyby takie wystąpiły.
4. Dostęp do danych osobowych mogą mieć nasi partnerzy, świadczący dla nas usługę oraz organy i podmioty uprawnione, zgodnie z prawem, w szczególności: dostawcy rozwiązań IT oraz infrastruktury technicznej, doradcy jak firmy konsultingowe i kancelarie prawne oraz organy państwowe (np. w przypadku podejrzenia przestępstwa).
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne ale konieczne do zawarcia umowy. Brak podania danych będzie się wiązało z brakiem możliwości korzystania z Aplikacji.
6. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres trwania umowy oraz po jej rozwiązaniu do przedawnienia roszczeń.
7. Użytkownik ma prawo żądania dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, jak również wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych. Przysługuje także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
9. Jeśli Użytkownik wybierze możliwość logowania się za pomocą zewnętrznych portali jak Facebook lub Google, to Usługodawca otrzyma dane osobowe od wskazanych portali tj. Meta Platforms Ireland Limited oraz Google Ireland Limited. W celu korzystania z funkcjonalności logowania się za pomocą wskazanych portali może się wiązać także z przekazaniem danych osobowych Użytkownika do powyższych podmiotów. Wymiana danych następuje w bardzo ograniczonym zakresie, niezbędnym do uwierzytelnienia.
10. W przypadku wyboru logowania za pomocą zewnętrznych dostawców jak Facebook i Google może następować transfer danych do krajów trzecich.
11. Więcej informacji o przetwarzaniu danych osobowych w polityce prywatności aplikacji Lekcja Powstanie.

## **§ 6 Odpowiedzialność**

1. Usługodawca, jest właścicielem oraz administratorem Aplikacji w związku z czym dołoży wszelkich starań, aby Aplikacja oraz wszystkie Usługi udostępniane za jej pośrednictwem działały w sposób ciągły bez jakichkolwiek zakłóceń, jednak Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za niezawinione i niezależne od niego zakłócenia w funkcjonowaniu Aplikacji wywołane siłą wyższą, awarią sprzętu lub niedozwoloną ingerencją Użytkowników lub Graczy i osób trzecich.
2. Usługodawca zastrzega sobie prawo do czasowego całkowitego lub częściowego wyłączenia Aplikacji w celu jego ulepszenia, dodawania usług lub przeprowadzania konserwacji, po uprzednim poinformowaniu o tym Użytkowników z odpowiednim wyprzedzeniem.
3. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za złamanie prawa bądź szkodę wywołaną jego działaniami w Aplikacji.
4. Użytkownik i Gracz odpowiada za wszelkie szkody spowodowane korzystaniem z niezabezpieczonego i pozbawionego ochrony antywirusowej urządzenia podłączonego do sieci Internet.

## **§ 7 Reklamacje**

1. Wszelkie zakłócenia w funkcjonowaniu Aplikacji mogą być reklamowane przez Użytkownika lub Gracza poprzez zgłoszenie wysłane na adres siedziby za pomocą poczty tradycyjnej lub elektronicznie na adres e-mail [lekcjapowstanie@fwtw.org.pl](mailto:lekcjapowstanie@fwtw.org.pl).
2. W ten sam, co wskazany w ust. 1 sposób, Użytkownik może zgłosić reklamację Usługi świadczonej na Aplikacji.
3. Zgłoszenia reklamacyjne będą rozpatrywane przez Usługodawcę w terminie 14 dni od dnia zgłoszenia reklamacji.

## **§ 8 przepisy przejściowe i końcowe**

1. Usługodawca zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
2. Zmiany będą publikowane na bieżąco w postaci ujednoliconego tekstu Regulaminu na łamach Aplikacji wraz z informacją o ich dokonaniu.
3. Regulamin podlega prawu Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Jeżeli jedno lub więcej postanowień Regulaminu jest nieskuteczne, pozostałe postanowienia zachowują swoją skuteczność.
5. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie mają zastosowanie przepisy obowiązującego prawa, w szczególności ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną oraz ustawy z dnia 23 kwietnia 1964r. Kodeks cywilny.

6. Po ukazaniu się na stronie głównej Aplikacji lub w innych miejscach do tego przeznaczonych w Aplikacji informacji o zmianach w Regulaminie, Użytkownik powinien niezwłocznie zapoznać się ze zmianami, gdyż zalogowanie do Aplikacji, jak i korzystanie z Aplikacji po takim ogłoszeniu stanowi akceptację nowej treści Regulaminu przez Użytkownika. W przypadku niezaakceptowania zmian w Regulaminie, Użytkownik powinien powstrzymać się od zalogowania, jak i korzystania z Aplikacji i niezwłocznie powiadomić Usługodawcę o takiej decyzji. Oświadczenie o braku akceptacji zmian w Regulaminie, pociąga za sobą usunięcie Konta Użytkownika.
7. Regulamin jest dostępny nieprzerwanie na stronie internetowej Aplikacji w sposób umożliwiający Użytkownikom jego pozyskanie, odtwarzanie i utrwalanie jego treści poprzez wydrukowanie lub zapisanie na nośniku danych w każdej chwili.
8. Majątkowe prawa autorskie do Aplikacji oraz zawartych w niej treści należą do Usługodawcy.
9. Z Usługodawcą można się skontaktować za pomocą poczty elektronicznej na adres [...] lub za pomocą poczty tradycyjnej pisząc na adres siedziby.