Regulamin Aplikacji PLAYBALL

1. Postanowienia ogólne

Niniejszy regulamin określa zasady korzystania z aplikacji mobilnej **"Playball"** (dalej: **Aplikacja**).

Właścicielem oraz podmiotem posiadającym wszelkie prawa własności intelektualnej do Aplikacji, w tym do jej kodu źródłowego, znaków towarowych oraz bazy danych, jest **Sportendo** z siedzibą w **4527 W 142nd St, Hawthorne, CA 90250, USA**.

Na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej wyłącznym operatorem Aplikacji oraz podmiotem odpowiedzialnym za jej lokalne funkcjonowanie, w tym organizację wydarzeń sportowych i obsługę użytkowników, jest **Playball Polska sp. z o.o.** z siedzibą w 02-943, **Warszawa**, Bolesława Limanowskiego 7/1,
wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0001162271, NIP 5214110243, REGON 541202503.

Aplikacja jest przeznaczona do organizacji wydarzeń sportowych (dalej: Wydarzenia), takich jak treningi, mecze, turnieje oraz inne aktywności sportowe, a także umożliwia użytkownikom zapis na te Wydarzenia i dokonywanie płatności online.

Korzystając z Aplikacji, użytkownicy akceptują warunki niniejszego Regulaminu.

2. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższe terminy mają następujące znaczenie:

Aplikacja – aplikacja mobilna „Playball” zarządzana przez sp. z o.o. Playball Polska, umożliwiająca organizację Wydarzeń oraz korzystanie z dodatkowych funkcji opisanych w Regulaminie.

Wydarzenia – aktywności sportowe organizowane za pośrednictwem Aplikacji, w tym treningi, mecze, turnieje oraz inne wydarzenia sportowe.

Użytkownik – osoba fizyczna korzystająca z Aplikacji zgodnie z jej przeznaczeniem.

Organizator – osoba lub podmiot odpowiedzialny za organizację Wydarzeń dostępnych w Aplikacji.

Opłata – koszt udziału w Wydarzeniach, określony w Aplikacji, który Użytkownik zobowiązuje się uiścić.

Konto – indywidualny profil Użytkownika w Aplikacji, umożliwiający korzystanie z jej funkcjonalności.

Administrator – osoba lub podmiot zarządzający danymi osobowymi Użytkowników w ramach Aplikacji, zgodnie z Polityką Prywatności.

Uczestnik – osoba biorąca udział w Wydarzeniach zorganizowanych za pośrednictwem Aplikacji.

3. Rejestracja i Konto Użytkownika

1. Aby korzystać z Aplikacji, Użytkownik musi założyć Konto, podając prawdziwe i aktualne dane: imię, nazwisko, numer telefonu oraz adres e-mail.

2. Jeden Użytkownik może posiadać tylko jedno Konto.

3. Użytkownik może edytować swoje dane w Koncie, ale zobowiązany jest do podawania informacji zgodnych ze stanem faktycznym.

4. Aplikacja ma prawo do weryfikacji podanych danych, a w przypadku podejrzeń o ich nieprawdziwość – do zażądania dodatkowej weryfikacji.

5. Organizator i Aplikacja mają prawo do identyfikacji Użytkownika zapisującego się na Wydarzenie.

6. Użytkownik jest zobowiązany do zachowania poufności swoich danych logowania i nieudostępniania ich osobom trzecim.

7. Aplikacja nie ponosi odpowiedzialności za skutki udostępnienia dostępu do Konta innym osobom.

4. Zasady korzystania z Aplikacji

1. Użytkownicy mogą korzystać z Aplikacji wyłącznie w celach zgodnych z jej przeznaczeniem, tj. do zapisywania się na Wydarzenia, organizowania Wydarzeń (w przypadku Organizatorów) oraz dokonywania płatności.

2. Użytkownik zobowiązuje się do przestrzegania zasad obowiązujących podczas Wydarzeń, w tym do:

a) Punktualnego przybycia na Wydarzenia,

b) Przestrzegania zasad fair play i szacunku wobec innych uczestników,

c) Stosowania się do poleceń Organizatora,

d) Posiadania odpowiedniego stroju i obuwia sportowego (zakaz gry w butach z metalowymi korkami),

e) Przestrzegania zasad danej dyscypliny sportowej.

3. W Aplikacji zabronione jest:

a) Podawanie fałszywych danych osobowych,

b) Zachowania agresywne i niekulturalne wobec innych Użytkowników,

c) Publikowanie treści niezgodnych z prawem, obraźliwych lub naruszających dobre obyczaje,

d) Nadużywanie funkcjonalności Aplikacji w sposób, który może zaszkodzić innym Użytkownikom lub jej działaniu.

4. Organizator ma prawo odmówić udziału w Wydarzeniu Użytkownikowi, który:

a) Naruszył zasady korzystania z Aplikacji lub regulamin Wydarzenia,

b) Znajduje się w stanie mogącym stanowić zagrożenie dla siebie lub innych uczestników (np. pod wpływem alkoholu lub środków odurzających),

c) Aplikacja może czasowo lub na stałe zablokować Konto Użytkownika w przypadku naruszenia regulaminu.

5. Użytkownik wyraża zgodę na to, że jego wizerunek (zdjęcia, nagrania wideo), imię, nazwisko oraz informacje dotyczące udziału w meczach (w tym data, miejsce, format i inne dane dotyczące wydarzenia) mogą być wykorzystywane przez Aplikację w celach reklamowych, marketingowych i promocyjnych. Może to obejmować publikację na stronie internetowej, w aplikacji mobilnej, w mediach społecznościowych oraz w innych materiałach promujących działalność Aplikacji. Aplikacja zobowiązuje się nie udostępniać danych osobowych osobom trzecim bez wyraźnej zgody Użytkownika.

5. Zasady organizowania Wydarzeń

1. Tylko Użytkownicy posiadający rolę Organizatora mogą tworzyć Wydarzenia w Aplikacji.

2. Aby uzyskać rolę Organizatora, Użytkownik musi złożyć wniosek poprzez Aplikację lub stronę internetową, podając wymagane dane (imię, nazwisko, numer telefonu, adres e-mail, miasto, w którym chce organizować Wydarzenia).

3. Organizatorzy są zatwierdzani przez Administratorów Aplikacji, którzy mają prawo odmówić nadania tej roli, jeśli Użytkownik nie posiada odpowiednich kwalifikacji lub doświadczenia albo jeśli Aplikacja nie jest zainteresowana organizacją Wydarzeń w danym mieście lub regionie.

4. Organizator zobowiązuje się do:

a) Przestrzegania czasu rozpoczęcia i zakończenia Wydarzenia zgodnie z informacjami w podglądzie i karcie wydarzenia,

b) Zapewnienia niezbędnego sprzętu do przeprowadzenia Wydarzenia (zgodnie z jego formatem),

c) Dbania o porządek i bezpieczeństwo uczestników w ramach swoich możliwości.

5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za życie i zdrowie uczestników Wydarzeń.

6. Organizator i Aplikacja mają prawo do przetwarzania ocen i opinii uczestników w celu stałego podnoszenia jakości usług.

7. Organizator nie może pobierać dodatkowych opłat poza systemem płatności dostępnym w Aplikacji.

6. Zasady płatności

1. Płatności za udział w Wydarzeniach są realizowane wyłącznie online w Aplikacji.

2. Użytkownicy mogą dokonywać płatności za pomocą metod dostępnych u dostawców usług płatności online.

a) Dostępne formy płatności:
-BLIK
-Przelewy online
-Karty płatnicze: Visa, Visa Electron, Mastercard, MasterCard Electronic, Maestro

b) Podmiotem świadczącym obsługę płatności online w zakresie płatności kartami jest Autopay S.A.

c) Czas realizacji zamówienia jest liczony od momentu

uzyskania pozytywnej autoryzacji płatności.

3. Gotówka nie jest akceptowana jako forma płatności.

4. Organizator nie ma prawa pobierać dodatkowych opłat bezpośrednio od uczestników poza systemem płatności w Aplikacji.

5. Opłata za udział w Wydarzeniu pobierana jest z góry w momencie zapisu na Wydarzenie.

6. Za standardowe płatności za udział w Wydarzeniach Aplikacja nie pobiera od użytkownika dodatkowych opłat ani prowizji. Koszty prowizji operatorów płatności online pokrywa Aplikacja.

7. Użytkownicy mogą korzystać ze środków zgromadzonych na saldzie Aplikacji do opłacania kolejnych Wydarzeń lub mogą wnioskować o ich zwrot.

8. W przypadku zwrotu środków użytkownik pokrywa koszty prowizji operatora płatności.

9. Minimalna kwota do wypłaty środków z salda wynosi 10 PLN.

7. Zasady zwrotów i rezygnacji z Wydarzeń

1. Użytkownik może zrezygnować z udziału w Wydarzeniu.

2. Zasady zwrotu środków zależą od momentu rezygnacji:

a) Jeśli Użytkownik odwoła swoje uczestnictwo wcześniej niż 12 godzin przed rozpoczęciem Wydarzenia, wpłacona kwota w pełni wróci na saldo Użytkownika w Aplikacji, skąd może zostać wykorzystana przy zapisie na kolejne Wydarzenia lub zwrócona na żądanie.

b) Jeśli Użytkownik odwoła swoje uczestnictwo mniej niż 12 godzin przed rozpoczęciem Wydarzenia, wpłacona kwota nie podlega zwrotowi.

c) Jeśli Użytkownik zapłacił za Wydarzenie, ale nie wziął w nim udziału, wpłacona kwota nie podlega zwrotowi.

3. W przypadku zwrotu środków Użytkownik pokrywa koszty prowizji operatora płatności.

4. Jeśli Wydarzenie zostanie odwołane przez Organizatora, Użytkownicy zostaną powiadomieni przez Aplikację (poprzez powiadomienie push, e-mail lub inny dostępny kanał).

5. W przypadku odwołania Wydarzenia przez Organizatora, wpłacona kwota w pełni wróci na saldo Użytkownika w Aplikacji, skąd może zostać wykorzystana przy zapisie na kolejne Wydarzenia lub zwrócona na żądanie.

6. Jeśli Wydarzenie zostanie odwołane, Użytkownik może wybrać inne Wydarzenie w katalogu i zapisać się na nie w zamian.

7. Jeśli Wydarzenie zostanie odwołane z przyczyn niezależnych od Aplikacji lub Organizatora (np. z powodu siły wyższej, klęsk żywiołowych lub wojny), zastrzegamy sobie prawo do niewypłacenia zwrotu opłaconych środków.

8. W przypadku wystąpienia konieczności zwrotu środków za transakcję dokonaną przez Użytkownika kartą płatniczą Aplikacja dokonana zwrotu na rachunek bankowy przypisany do karty płatniczej Użytkownika.

8. Zasady korzystania z salda w Aplikacji

1. Środki zgromadzone na saldzie Użytkownika mogą być wykorzystane do opłacenia kolejnych Wydarzeń.

2. Użytkownik może wnioskować o zwrot środków poprzez przycisk "**Skontaktuj się z nami**" w Aplikacji lub wysyłając zgłoszenie na adres e-mail support@playball.world.

3. Minimalna kwota do wypłaty środków wynosi 10 PLN.

4. W przypadku zwrotu środków Użytkownik pokrywa koszty prowizji operatora płatności.

5. Środki zgromadzone na saldzie są ważne przez 90 dni od momentu ich

przyznania, po tym czasie wygasają i nie podlegają zwrotowi.

9. Odpowiedzialność Użytkownika i Organizatora

1.Użytkownicy zobowiązani są do przestrzegania zasad regulaminu oraz przepisów prawa obowiązujących w kraju, w którym odbywa się Wydarzenie.

2. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za swoje działania podczas Wydarzeń oraz w Aplikacji, w tym za:

a) Uszkodzenie sprzętu lub mienia Organizatora,

b) Wyrządzenie szkody innym uczestnikom,

c) Nieprzestrzeganie zasad fair play lub agresywne zachowanie.

3. Organizator ma prawo odmówić udziału w Wydarzeniu Użytkownikowi, który:

a) Znajduje się w stanie mogącym stanowić zagrożenie dla siebie lub innych uczestników (np. pod wpływem alkoholu lub środków odurzających),

b) Wcześniej naruszał zasady regulaminu,

c) Nie spełnia warunków udziału w danym Wydarzeniu.

4. Aplikacja oraz Organizator nie ponoszą odpowiedzialności za:

a) Utracone, skradzione lub uszkodzone rzeczy osobiste uczestników,

b) Zachowanie innych Użytkowników,

c) Kontuzje lub inne szkody zdrowotne poniesione podczas Wydarzenia.

5. Użytkownik bierze udział w Wydarzeniach na własne ryzyko i jest świadomy potencjalnych zagrożeń wynikających z aktywności sportowych.

10. Blokada i usunięcie Konta

1. Aplikacja zastrzega sobie prawo do czasowego lub stałego zablokowania Konta Użytkownika w przypadku naruszenia regulaminu.

2. Konto może zostać zablokowane lub usunięte w szczególności w sytuacjach, gdy Użytkownik:

a) Publikuje treści niezgodne z prawem, obraźliwe lub naruszające dobre obyczaje,

b) Narusza zasady fair play, zachowuje się agresywnie lub niekulturalnie wobec innych uczestników,

c) Notorycznie spóźnia się na Wydarzenia,

d) Podaje fałszywe dane lub dopuszcza się oszustwa,

e) Nadużywa funkcji Aplikacji lub działa na jej szkodę.

3. Aplikacja może również usunąć Konto Użytkownika na jego wniosek, zgodnie z zasadami opisanymi w regulaminie.

4. Usunięcie Konta oznacza rozwiązanie umowy z Aplikacją i trwałe usunięcie wszystkich danych Użytkownika.

11. Zmiany w regulaminie

1. Aplikacja zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.

2. W przypadku aktualizacji regulaminu Użytkownicy zostaną o tym poinformowani za pomocą powiadomienia e-mail, powiadomienia push w Aplikacji, informacji wyświetlanej podczas następnego logowania do Aplikacji.

3. Kontynuowanie korzystania z Aplikacji po wprowadzeniu zmian oznacza akceptację nowej wersji regulaminu.

4. Najnowsza wersja regulaminu jest zawsze dostępna do pobrania na stronie internetowej playball.world lub w Aplikacji w sekcji Playball - Regulamin.

12. Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje na czas nieokreślony do momentu opublikowania jego nowej wersji.

2. Usunięcie Konta przez Użytkownika jest równoznaczne z rozwiązaniem umowy z Aplikacją.

3. Aplikacja nie ponosi odpowiedzialności za działania osób trzecich, w tym systemów płatności, partnerów i Organizatorów, ale podejmie wszelkie możliwe

działania w celu rozwiązania sporów między Użytkownikami a osobami trzecimi związanymi z Aplikacją oraz w celu poprawy jakości świadczonych usług.

4. Wszelkie spory wynikające z korzystania z Aplikacji będą rozstrzygane zgodnie z prawem kraju, w którym odbywa się Wydarzenie.

5. W przypadku rozbieżności pomiędzy różnymi wersjami językowymi regulaminu, wiążąca jest wersja w języku kraju, w którym odbywa się Wydarzenie.

6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie odpowiednie przepisy prawa obowiązujące w kraju, w którym odbywa się Wydarzenie.

7. Kontakt z administracją Aplikacji jest możliwy poprzez:
E-mail: support@playball.world
Formularz kontaktowy na stronie playball.world
Opcję "Skontaktuj się z nami" w Aplikacji.