Umowa licencyjna

§1. Strony umowy

1. **Licencjodawca**: Play The Game Ltd. z siedzibą Office M5, Tigne Place, Tigne Street, Sliema, Malta, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców prowadzonym przez MFSA pod numerem C 57080.
2. **Licencjobiorca:** Abonent sieci GSM, który zawarł umowę o świadczenie usług telekomunikacyjnych z operatorem telekomunikacyjnym i jest uprawniony do korzystania z usług telekomunikacyjnych w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 16 lipca 2004r. Prawo telekomunikacyjne i który na mocy niniejszej umowy korzysta z aplikacji „Inwazja Robali".

§2. Przedmiot umowy

1. Umowa licencyjna (dalej „licencja" lub „umowa") reguluje zasady udostępniania i warunki korzystania z aplikacji dedykowanej na urządzenia mobilne - telefon, tablet.
2. Na mocy niniejszej umowy Licencjodawca posiadający pełne i nieograniczone prawa autorskie oraz pokrewne do aplikacji, udziela Licencjobiorcy niewyłącznej, bezpłatnej licencji do korzystania z aplikacji, z możliwością bezpłatnego prowadzenia i rozpoczynania zabawy nieograniczoną ilość razy.
3. Aplikacja jest dystrybuowana bezpłatnie. Aplikację można bezpłatnie zamówić poprzez numer darmowy wskazany przez Licencjodawcę lub pobrać bezpośrednio ze strony internetowej aplikacji. Aplikacja może być używana bezpłatnie. Aplikacja posiada też funkcje, których zamówienie wymaga korzystania z usługi telekomunikacyjnej o podwyższonej opłacie (SMSa o podwyższonej opłacie tzw. Premium Rate).
4. Korzystanie z aplikacji możliwe jest po wyraźnym zaakceptowaniu Umowy Licencyjnej dostępnej bezpośrednio na urządzeniu mobilnym. Po każdorazowym uruchomieniu aplikacji, Licencjobiorca (zwany też użytkownikiem), potwierdza zapoznanie się z warunkami oraz wyraża zgodę na zaproponowane warunki korzystania z aplikacji odpowiednim przyciskiem na klawiaturze swojego urządzenia mobilnego (np. „AKCEPTUJĘ", „OK."). Wciśnięcie klawisza stanowi przystąpienie do Umowy Licencyjnej. Brak akceptacji warunków skutkuje wyłączeniem się aplikacji na urządzeniu mobilnym.

§3. Definicje umowne

1. GSM – (*the Global System for Mobile Communications*) – system komórkowej telefonii cyfrowej;
2. Operator – operator sieci GSM świadczący usługi GSM na terytorium RP;
3. SMS - (*short message system*), system krótkich wiadomości tekstowych;
4. Aplikacja – oprogramowanie wraz z wszelkimi plikami i dokumentami dostępnymi w wersji elektronicznej na dedykowanej stronie internetowej aplikacji prowadzonej przez Licencjodawcę, stanowią utwór w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Aplikacja udostępniana jest bezpłatnie, może być używana bezpłatnie i zawiera nieobowiązkowe opcje płatne.
5. Opcje Płatne - nieobowiązkowe, dodatkowe, specjalne funkcje dostępne w aplikacji, które nie są konieczne do prowadzenia gry. Korzystanie z płatnych opcji jest dobrowolne i następuje poprzez wysłanie SMS pod wyświetlony przez urządzenie mobilne numer Premium Rate (numer o podwyższonej opłacie). Numery Premium służące do wykorzystania specjalnych opcji płatnych oraz dostępne opcje znajdują się cenniku publikowanym bezpośrednio w aplikacji oraz niniejszej umowie. Licencjobiorcy, który zdecyduje się na skorzystanie ze specjalnej, nieobowiązkowej płatnej opcji gry, na ekranie urządzenia mobilnego zostanie wyświetlona prośba o potwierdzenie wysyłki SMS. Akceptacja następuje poprzez wciśnięcie odpowiedniej komendy i skutkuje wysłaniem SMS na wskazany numer Premium Rate. Jednorazowo, tj. wysyłając jednego SMSa pod numer Premium Rate, Licencjobiorca zamawia tylko jedną, wskazaną w komunikacie wyboru, konkretną Opcję Płatną, którą może wykorzystać w dowolnym momencie. W przypadku rezygnacji z wysyłki SMS żadna opłata nie jest pobierana a użytkownik zachowuje prawo do korzystania z aplikacji na warunkach niniejszej Umowy Licencyjnej. Licencjobiorca nie powinien usuwać zabezpieczeń domyślnych swojego urządzenia mobilnego (służących automatycznej notyfikacji o numerze Premium Rate przed każdorazowym wysłaniem SMSa), ponieważ aplikacja korzysta bezpośrednio z systemu operacyjnego urządzenia mobilnego Licencjobiorcy.
6. Licencja – niewyłączne prawo do użytkowania aplikacji na warunkach określonych w niniejszej umowie. Licencjobiorca może być identyfikowany wyłącznie po numerze telefonu komórkowego, jeżeli zostanie on udostępniony w trakcie zamówienia aplikacji lub Opcji Płatnej. Dane osobowe abonenta nie są ujawniane Licencjodawcy.

7. Premium Rate (numery o podwyższonej opłacie) – usługa telekomunikacyjna o podwyższonej opłacie, o charakterze jednorazowym, o której mowa w art. 64 ustawy z dnia 16 lipca 2004 r. Prawo telekomunikacyjne (Dz.U. Nr 171, poz. 1800; dalej ustawa telekomunikacyjna), o natychmiastowym świadczeniu, realizowana na żądanie abonenta, zgodnie z art. 64 ust. 8 w zw. z art. 56 ust. 2 prawa telekomunikacyjnego. Wysłanie SMSa z numeru telefonu abonenta stanowi żądanie natychmiastowej realizacji usługi i skutkuje obciążeniem konta abonenta *post-paid* lub *pre-paid, przez* Operatora telekomunikacyjnego, podwyższoną opłatą w zależności od numeru: 8064, 8063 – bezpłatny, 7228, 7254 – cena 2zł/2,46zł z VAT, 7428, 7439 – cena 4zł/4,92zł z VAT , 7928, 7947 – cena 9zł/11,07zł z VAT. Usługa telekomunikacyjna o podwyższonej opłacie zamawiana jest i realizowana w warunkach, w których nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy (tj. po zrealizowaniu usługi nie ma możliwości zwrócenia jej z żądaniem zwrotu kosztów). Numery 8063, 7254, 7439, 7947 działają tylko w sieci Polkomtel S.A.

§4. Opis i warunki korzystania z aplikacji

1. Aplikacja to interaktywna gra zręcznościowa dedykowana na urządzenia mobilne. Licencjobiorca może używać aplikację bezpłatnie. W przypadku utracenia wszystkich szans, na dowolnym etapie zabawy, aby bezpłatnie kontynuować korzystanie z aplikacji, użytkownik powinien ponownie rozpocząć grę. Licencjobiorca może rozpocząć grę bezpłatnie dowolną ilość razy. Licencjobiorca może w każdej chwili zrezygnować z gry bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów.
2. W aplikacji dostępne są dodatkowe, nieobowiązkowe Opcje Płatne, które mogą być uruchomione przez Licencjobiorcę wyłącznie w trakcie jej używania. Szczegółowe zasady gry oraz dostępne Opcje Płatne są opisane i prezentowane bezpośrednio w aplikacji. Licencjobiorca będzie informowany, w trakcie zabawy, o możliwości zamówienia Opcji Płatnej. Zamówienie Opcji Płatnej jest dobrowolne. Licencjobiorca za pomocą klawiszy funkcyjnych decyduje o skorzystaniu lub odstąpieniu od skorzystania z danej Opcji Płatnej.
3. Nieobowiązkowe Opcje Płatne aplikacji dostępne są na następujących numerach Premium Rate:

Numer Premium Rate	Opcja Płatna
7228, 7254 – cena 2zł/2,46zł z VAT	- dodanie 1 (jednego) życia, - dodanie 1 (jednego) sprayu.
7428, 7439 - cena 4 zł / 4,92 zł z VAT	- dodanie 2 (dwóch) żyć, - dodanie 2 (dwóch) spray-ów.
7928, 7947 - cena 9 zł / 11,07 zł. z VAT	- dodanie 6 (sześciu) żyć, - dodanie 6 (sześciu) spray-ów, - uratowanie biedronki, - premia, - tło trawy, - tło piasku, - tło chodnika, - tło pustyni, - tło żwiru.

4. Koszt wysłania jednej wiadomości SMS z numeru telefonu komórkowego to:
   a. numer Premium Rate 7228, 7254 – cena 2 zł / 2,46 zł. z VAT;
   b. numer Premium Rate 7428, 7439 – cena 4 zł / 4,92 zł z VAT;
   c. numer Premium Rate 7928, 7947 – cena 9 zł / 11,07 zł. z VAT;
   d. numer 8064, 8063 – 0 zł.
   e. numer 2800 – koszt zwykłego SMS-a, zgodnie z cennikiem Operatora GSM.
5. Opłaty za korzystanie z Opcji Płatnych aplikacji pobierane są, zgodnie z Prawem telekomunikacyjnym, przez Operatora GSM, z którym Abonent zawarł umowę o świadczenie usług telekomunikacyjnych.
6. SMS pod numer Premium Rate z zamówieniem nieobowiązkowej opcji płatnej jest wysyłany bezpośrednio z aplikacji, po zatwierdzeniu przez Licencjobiorcę. Każdorazowo Licencjobiorca zamawia jedną, wskazaną w komunikacie wyboru, konkretną Opcję Płatną, spośród wymienionych w ust. 3 powyżej.
7. Opłata za transfer danych nie jest wliczona w cenę usługi, zależna jest od aktualnych stawek Operatora GSM i ponoszona wyłącznie na rzecz Operatora GSM. W przypadku korzystania z sieci *WIFI* Operator nie nalicza opłat za transfer danych.
8. Wybrana przez Użytkownika aplikacja zostanie przesłana pod wskazany przez niego numer telefonu komórkowego, wpisany w formatce dostępnej w aplikacji lub na stronie internetowej. Użytkownik

zlecając dostarczenie aplikacji pod wskazany numer telefonu komórkowego oświadcza, że ma do tego prawo lub posiada zgodę Abonenta wskazanego numeru. Zamówienie dokonane bezpośrednio z aplikacji oznacza wysyłkę SMS pod numer skrócony taryfikowany wg cennika operatora, nie więcej niż jak za zwykły SMS w sieci Użytkownika.

9. Kopiowanie i modyfikowanie aplikacji jest zabronione.

§5. Reklamacje

1. Reklamacje i pytania można składać Licencjodawcy w formie pisemnej na adres korespondencyjny Skrytka Pocztowa 6892, ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa lub elektroniczny na adres e-mail: info@ptgame.eu, lub telefonicznie pod numerem (22) 830 00 37 lub 22 331 93 38, w dni robocze, w godz. 9:00-17:00.
2. Każda reklamacja winna zawierać czytelny numer telefonu komórkowego, krótki opis problemu będącego podstawą złożenia reklamacji, datę i godzinę jego wystąpienia oraz oznaczenie Licencjobiorcy (w tym jego imię, nazwisko, adres pocztowy).
3. Reklamacje będą rozpatrywane niezwłocznie, nie dłużej jednak niż w terminie 14 dni od otrzymania. Licencjodawca poinformuje Licencjobiorcę o wyniku rozpoznania reklamacji pisemnie na wskazany przez niego adres korespondencyjny.
4. Licencjobiorca może zablokować notyfikacje o progach ostrożnościowych związane z usługą telekomunikacyjną o podwyższonej opłacie, wysyłając SMS o treści „STOP" na numer darmowy 8064 lub wysyłając maila na adres Licencjodawcy: info@ptgame.eu lub telefonicznie pod numerem (22) 830 00 37 lub 22 331 93 38.
5. W celu kontroli wykorzystywania usług telekomunikacyjnych o podwyższonej opłacie Licencjobiorca musi zgłosić się bezpośrednio do operatora telekomunikacyjnego, z którym zawarł umowę o świadczenie usług telekomunikacyjnych.

§6. Zakres licencji i odpowiedzialność stron

1. Licencja uprawnia Licencjobiorców do korzystania z aplikacji wyłącznie w celach rozrywkowych, na zasadach w niej określonych.
2. Licencjobiorca może wypowiedzieć niniejszą Umowę Licencyjną w dowolnym momencie poprzez usunięcie aplikacji z telefonu komórkowego. Licencja wygasa ze skutkiem natychmiastowym w przypadku usunięcia aplikacji z urządzenia mobilnego.
3. Licencjobiorca ponosi koszty wynikające z cennika w związku z korzystaniem z dobrowolnych, nieobowiązkowych Opcji Płatnych dostępnych w aplikacji.
4. Licencjodawca oświadcza, że dołoży należytej staranności, aby przedmiot umowy świadczony był na jak najwyższym poziomie.
5. Licencjobiorca ma prawo korzystać ze specjalnych funkcji serwisu WapSter.pl. Szczegółowe informacje zostaną udostępnione bezpośrednio.
6. Zabrania się korzystania z aplikacji w sposób naruszający obowiązujące prawo, ogólnie przyjęte normy moralne, w sposób godzący w dobre obyczaje, obraźliwy czy naruszający czyjąś godność.
7. Każdy kto wskazuje Licencjodawcy numer telefonu komórkowego, na który ma zostać dostarczona aplikacja oświadcza, że dysponuje odpowiednim prawem do tego numeru, lub zgodą abonenta numeru do podania go jako odbiorcy aplikacji.

§7. Postanowienia końcowe

1. Niniejsza Umowa Licencyjna stanowi całość porozumienia między stronami odnośnie przedmiotu niniejszej umowy.
2. Wszelkie spory związane z wykonaniem niniejszej umowy będą rozstrzygane w pierwszej kolejności w sposób polubowny a następnie przez właściwe sądy powszechne.
3. W uzasadnionych przypadkach Licencjodawca zachowuje prawo do dokonywania zmian i modyfikacji umowy licencyjnej. Wszelkie zmiany będą dokonywane z poszanowaniem praw nabytych przez Licencjobiorców i zamieszczane na stronie www.inwazjarobali.pl oraz bezpośrednio w aplikacji. Użytkownik ma obowiązek potwierdzenia zapoznania się z aktualnymi warunkami licencji każdorazowo, przed przystąpieniem do korzystania z aplikacji. W przypadku braku akceptacji warunków korzystania z licencji, aplikacja wyłączy się automatycznie.