

## **Regulamin - umowa licencyjna aplikacji „Anakonda”**

Zawarta pomiędzy:

1. Firmą Workshop Theme, mającą siedzibę w Ozimku, przy ul. 1 Maja 4/17, 46 - 040 Ozimek, wpisaną do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, NIP 9910440605, REGON 161446981, zwanym dalej **Licencjodawcą**

a

2. Abonentem sieci GSM w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 16 lipca 2004r. Prawo telekomunikacyjne, identyfikowanym w systemie elektronicznym po numerze telefonu komórkowego, który na mocy niniejszej umowy rozpocznie korzystanie z aplikacji „Anakonda”, zwanym dalej **Licencjobiorcą**,

razem zwanych **Stronami**.

### **I. Przedmiot umowy.**

1. Przedmiotem umowy jest aplikacja „Anakonda” będąca utworem w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, dalej zwana aplikacją „Anakonda”
2. Aplikacja „Anakonda” jest grą udostępnianą na telefonie komórkowym, składającą się z oprogramowania wraz z wszelkimi plikami i dokumentami dostępnymi w wersji elektronicznej na stronie internetowej [www.androidforgames.pl](http://www.androidforgames.pl) prowadzonej przez Licencjodawcę. Aplikacja udostępniana jest przez Licencjodawcę do pobrania za darmo przez stronę internetową.
3. Niniejsza umowa licencyjna, zwana dalej „umową” lub „licencją”, reguluje zasady i warunki korzystania z aplikacji „Anakonda”, udostępnianej na telefon komórkowy Licencjobiorcy używającemu aktywnej karty SIM, u jednego z polskich operatorów sieci GSM. Niniejsza Umowa Licencyjna stanowi jednocześnie regulamin usługi.

### **II. Oświadczenia stron.**

1. Licencjodawca oświadcza, że posiada pełne i niczym nieograniczone prawa autorskie do aplikacji „Anakonda”.
2. Licencjodawca oświadcza, że aplikacja „Anakonda” jest wolna od praw osób trzecich.
3. Datą zawarcia umowy jest data zainstalowania aplikacji „Anakonda” na telefonie komórkowym licencjobiorcy.
4. Licencjobiorca oświadcza, że zapoznał się z warunkami, oraz wyraża zgodę na zaproponowane w niniejszej umowie warunki korzystania z aplikacji, poprzez zatwierdzenie przyciskiem zgody (np. „AKCEPTUJE”, „OK”), wyświetlanym na ekranie telefonu.
5. W przypadku braku akceptacji niniejszej umowy, aplikację należy odinstalować z telefonu komórkowego.

### **III. Zakres licencji.**

1. Licencjodawca udziela Licencjobiorcy niewyłącznej licencji na korzystanie z aplikacji „Anakonda” bez ograniczeń czasowych, lub terytorialnych na następujących polach eksploatacji:
  - a) utrwalenie i zwielokrotnienie aplikacji „Anakonda” w pamięci telefonu komórkowego Licencjobiorcy
  - b) rozpowszechnianie aplikacji „Anakonda” przy pomocy urządzeń mobilnych w ramach technologii SMS, MMS, IVR i telewizji mobilnej DVB-H, oraz wyświetlanie na ekranie urządzeń mobilnych użytkownika końcowego,
  - c) rozpowszechnianie aplikacji „Anakonda” za pośrednictwem Internetu.
2. Licencja na korzystanie z aplikacji „Anakonda” udzielana jest na czas nieokreślony.
3. Licencja na korzystanie z aplikacji „Anakonda” jest nieodpłatna, zezwala na bezpłatne rozpoczęcie gry dowolną ilość razy.
4. Licencjobiorca przed przystąpieniem do korzystania z aplikacji, zobowiązany jest do zaakceptowania niniejszej umowy licencyjnej, udostępnianej niezwłocznie po uruchomieniu aplikacji na telefonie komórkowym.

#### **IV. Warunki korzystania z aplikacji.**

1. W celu rozpoczęcia korzystania z aplikacji „Anakonda”, Licencjodawca powinien pobrać grę bezpośrednio ze strony [www.androidforgames.pl](http://www.androidforgames.pl).
2. Aplikacja „Anakonda” umożliwia bezpłatną zabawę. Szczegółowe zasady gry, prezentowane są Licencjodawcy podczas gry. W przypadku utracenia wszystkich szans, aby kontynuować korzystanie z aplikacji, Użytkownik powinien ponownie rozpocząć grę.
3. Licencjodawca może w każdej chwili zrezygnować z korzystania z aplikacji „Anakonda”, bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów.
4. Usunięcie aplikacji z telefonu komórkowego przez Licencjodawcę powoduje wypowiedzenie Umowy Licencyjnej i jej wygaśnięciu ze skutkiem natychmiastowym.
5. W przypadku stwierdzenia naruszenia przez Licencjodawcę warunków korzystania z licencji, obowiązującego prawa, lub ogólnie przyjętych norm moralnych, Licencjodawca zastrzega sobie prawo do rozwiązania umowy licencyjnej ze skutkiem natychmiastowym i zablokowania dostępu do przedmiotu licencji.

#### **V. Dodatkowe Opcje Płatne.**

1. Licencjodawca aplikacji w trakcie prowadzenia gry, ma możliwość dobrowolnego skorzystania z dodatkowych, nieobowiązkowych Opcji Płatnych, które wymagają wysłania SMS pod wskazany numer Premium Rate.
2. Opcje Płatne nie są konieczne do prowadzenia gry i mają charakter nieobowiązkowy. Korzystanie z Opcji Płatnych jest całkowicie dobrowolne i następuje poprzez wysłanie SMS pod wyświetlony przez aparat telefoniczny numer Premium Rate.
3. Licencjodawca, który zdecyduje się na skorzystanie z Opcji Płatnej, zostanie wyświetlona prośba o potwierdzenie wysyłki SMS. Akceptacja następuje poprzez zatwierdzenie odpowiedniej komendy i skutkuje wysłaniem SMS na wskazany numer Premium Rate, i odblokowaniem wybranej Opcji Płatnej. W przypadku rezygnacji z wysyłki SMS żadna opłata nie jest pobierana a Licencjodawca zachowuje prawo do korzystania z aplikacji na warunkach niniejszej Umowy Licencyjnej.
4. 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.
5. Nieobowiązkowe Opcje Płatne gry dostępne są na następujących numerach Premium Rate:
  - a) dodatkowy „LEVEL” – SMS Premium Rate numer 7668 - cena 6,00 zł = 7,38 zł z VAT.
  - b) dodatkowa „PREMIA” – SMS Premium Rate numer 7368 - cena 3,00 zł = 3,69 zł z VAT,
6. Strony ustalają następujące znaczenie, użytych w umowie pojęć:
  - a) Premium Rate - skrócone numery specjalne o podwyższonej wartości umożliwiające po wysłaniu SMS obciążenie konta abonenta post-paid lub pre-paid sieci Operatora, dodatkową kwotą do zapłaty wynikającą z zamawianej usługi.
  - b) Operator - operator sieci GSM świadczący usługi GSM na terytorium RP;
  - c) GSM - (the Global System for Mobile Communications) - system komórkowej telefonii cyfrowej;
  - d) SMS - (short message system), system krótkich wiadomości tekstowych;
  - e) Link tekstowy - link do strony internetowej, z którą należy się połączyć w celu pobrania kontentu. Koszt transferu danych jest zależny od aktualnych stawek Operatora GSM.

#### **VI. Płatna subskrypcja.**

1. Aplikacja „Anakonda” umożliwia zapis do płatnej subskrypcji z dodatkami takimi jak: tapety mobilne. Aby aktywować serwis należy wysłać wiadomość SMS z hasłem „TAPETY” na numer 60368, lub potwierdzić przyciskiem „AKCEPTUJE” lub „TAK” w wyświetlanym oknie telefonu, z zapytaniem o chęć wpisania się do subskrypcji.
2. Usługodawca może opcjonalnie umożliwić aktywację Serwisu MT poprzez stronę [www.androidforgames.pl](http://www.androidforgames.pl) W takim wypadku, należy wprowadzić na stronie [www.androidforgames.pl](http://www.androidforgames.pl) reklamującą SMS MT, numer telefonu usługodawcy, oraz wybrać operatora a następnie wprowadzić otrzymany w SMS-ie od Operatora kod aktywacyjny PIN.
3. Po prawidłowym zatwierdzeniu płatnej subskrypcji w sposób wskazany w ust. 1 i 2, Licencjodawca będzie dostawał trzy razy w tygodniu (poniedziałek, środa, piątek o godzinie 12.00) link do ściągnięcia tapety z przeznaczeniem na telefon komórkowy. Koszt każdego odebranego SMS to 3.0 zł = 3,69 z VAT.
4. W przypadku rezygnacji z subskrypcji Licencjodawca powinien wysłać zwykłego SMS z hasłem „STOP TAPETY” na numer 60368. W takiej sytuacji Licencjodawca zaprzestanie dostarczania danych, chyba że

Licencjodawca ponownie złoży zamówienie pod numer Premium Rate.

5. Licencjodawca nie ponosi żadnych kosztów za wysłanie SMS-a na numer 60368. Zarówno zapisanie się do subskrypcji, jak i wypisanie się z niej jest darmowe. W razie problemów Licencjodawca służy pomocą pod adresem: [pomoc@androidforgames.pl](mailto:pomoc@androidforgames.pl).

6. SMS pod numer Premium Rate może być wysłany wyłącznie z telefonu komórkowego.

7. Płatna subskrypcja obejmuje komunikaty systemowe SMS lub notyfikacje zawierające: a) tapety mobilne.

8. Opłata za połączenie internetowe jest zależna od aktualnych stawek Operatora GSM i jest ponoszona przez Abonenta wyłącznie na rzecz Operatora GSM. W przypadku korzystania z sieci WiFi Operator nie nalicza opłat za transfer danych.

## **VII. Reklamacje.**

1. Reklamacje techniczne dotyczące działania aplikacji można składać telefonicznie pod numerem 785685641, w dni robocze w godz. 9:00-17:00, lub przysyłać na adres e-mail: [pomoc@androidforgames.pl](mailto:pomoc@androidforgames.pl), bądź pisemnie na adres: Workshop Theme 46-040 Ozimek ul.1 maja 4/17.

2. Reklamacje dotyczące wszystkich innych kwestii, należy składać wyłącznie w formie pisemnej na adres: Workshop Theme, 46-040 Ozimek ul.1Maja 4/17.

3. Reklamacja powinna zawierać: krótki opis problemu będącego przyczyną złożenia reklamacji, datę i godzinę jego wystąpienia, czytelny numer telefonu komórkowego, oraz dane Licencjodawcy (w tym jego imię, nazwisko, adres pocztowy).

4. Reklamacja zostanie rozpatrzona w ciągu 14 dni licząc od dnia następnego po otrzymaniu reklamacji. O wyniku rozpoznania reklamacji, Licencjodawca poinformuje Licencjodawcę pisemnie na wskazany uprzednio adres pocztowy.

## **VIII. Odpowiedzialność stron**

1. Licencjodawca oświadcza, że dołoży wszelkich starań, aby przedmiot umowy świadczony był na jak najwyższym poziomie.

2. Licencjodawca informuje Licencjodawcę o wprowadzonych zabezpieczeniach antyfraudowych, limitujących ilość SMS/MMS Premium Rate, Premium MT, które mogą zostać wysłane w określonym przedziale czasowym z jednego/ na jeden numeru MSISDN.

3. Licencjodawca ma obowiązek potwierdzenia i zapoznania się z aktualnymi warunkami licencji przed przystąpieniem do korzystania z aplikacji.

4. Licencjodawca ponosi pełne ryzyko i koszty związane z korzystaniem z dobrowolnych Opcji Płatnych dostępnych w aplikacji.

5. Dostęp do Opcji Płatnych może zostać wyłączony w dowolnym momencie bez podania przyczyny.

6. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne powstałe szkody w wyniku korzystania (lub niemożności korzystania) z oprogramowania przez Licencjodawcę.

7. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie aplikacji, zaistniałe z winy Operatora komórkowego obsługującego w telefonie kartę SIM, lub dostawcy usług dla funkcjonowania Serwisu SMS Premium Rate, firmy Mobiltek.

## **IX. Postanowienia końcowe**

1. Licencjodawca jest zobowiązany do respektowania autorskich praw osobistych, w szczególności jest zobowiązany do rzetelnego wykorzystywania aplikacji „Anakonda” .

2. Licencjodawca zachowuje prawo do dokonywania zmian i modyfikacji warunków licencji.

3. Wszelkie zmiany będą zamieszczane na stronie [www.androidforgames.pl](http://www.androidforgames.pl), oraz bezpośrednio w aplikacji i będą wchodzić w życie z dniem ich publikacji.

4. Rezygnacja z korzystania z aplikacji „Anakonda” jest równoznaczna z wypowiedzeniem umowy.

5. Podmiotem realizującym dodatkowe świadczenie jest Centrum Technologii Mobilnych Mobiltek S.A. „SMS Powered by Mobiltek”, (<http://www.mobiltek.pl>).

6. Żadna informacja zamieszczona na stronach www przedmiotu umowy nie stanowi oferty sprzedaży (w rozumieniu przepisów kodeksu cywilnego) i nie może stanowić podstawy do formułowania roszczeń o zawarcie umowy sprzedaży.

7. Zabronione jest modyfikowanie aplikacji „Anakonda” przez Licencjodawcę w sposób sprzeczny z postanowieniami niniejszej umowy.

8. Wszelkie spory związane z wykonaniem niniejszej umowy będą rozstrzygane w pierwszej kolejności w sposób polubowny a następnie przez właściwe sądy powszechne.