

REGULAMIN

A. Postanowienia ogólne.

1. Niniejszy regulamin (dalej: Regulamin) określa ogólne zasady funkcjonowania aplikacji Typer Piłkarski Przeglądu Sportowego (dalej: Aplikacja) dostępnej w serwisie <http://typerpilkarski.przehladsportowy.pl> (dalej: Serwis).
2. Aplikacja umożliwia Użytkownikom Serwisu udział w konkursie poprzez typowanie wyniku wybranego przez Administratora wydarzenia sportowego.
3. Aplikacja administrowana jest przez Ringier Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Domaniewskiej 52, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w Sądzie Rejonowym dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000108017, NIP 5211000198, REGON 010687650, o kapitale zakładowym w wysokości 34 760 000 złotych (dalej: Administrator).
4. Użytkownikiem Aplikacji może zostać każda osoba fizyczna posiadająca w niezbędnym zakresie zdolność do wykonywania czynności prawnych. Korzystanie z Aplikacji jest dobrowolne. Korzystając z Aplikacji dana osoba oświadcza, że zapoznała się w całości z tekstem Regulaminu oraz akceptuje w całości i bezwarunkowo wszystkie jego postanowienia. W przypadku braku akceptacji któregośkolwiek z postanowień Regulaminu korzystanie z Aplikacji nie będzie możliwe.
5. Korzystanie z Aplikacji jest bezpłatne.

B. Czas trwania typowania.

1. Począwszy od dnia 6 października 2015 roku każdy sezon Typera Piłkarskiego będzie trwał rok. Oznacza to, że każdego roku, w pierwszy wtorek października (chyba, że Organizator ogłosi coś innego), wyniki wszystkich graczy będą zerowane i będzie inaugurowany nowy sezon.
2. Możliwość typowania wyniku danego wydarzenia będzie ograniczona w czasie. Czas, w którym będzie można oddać swój głos będzie określony na stronie konkursu w zakładce – TYPYJ oraz ZASADY.
3. Typowanie wyniku danego wydarzenia już po jego rozpoczęciu jest niezgodne z niniejszym Regulaminem. Wszelkie typy zapisane lub w jakimkolwiek stopniu zaktualizowane po godzinie rozpoczęcia wydarzenia zostaną anulowane.
4. Wszelkie wydarzenia będą pojawiać się w Aplikacji w każdy poniedziałek czasu trwania konkursu.
5. Administrator Aplikacji czerpie informacje na temat dat wybranych wydarzeń z poniższych źródeł, których lista nie jest zamknięta i może zostać rozszerzona.

- <http://www.premierleague.com/en-gb.html>
- <http://www.bundesliga.com/en/>
- <http://www.ligabbva.com/>
- <http://www.legaseriea.it/en/>
- <http://www.ligue1.com/ligue1>
- <http://www.uefa.com/>
- <http://www.fifa.com/>
- <http://www.rfef.es/copa-del-rey>
- <http://www.thefa.com/>
- <http://www.dfb.de/start/>
- <http://www.ligue1.com/coupeLigue>
- <http://www.legaseriea.it/en/tim-cup/calendario-e-risultati>

6. Administrator Aplikacji nie ponosi odpowiedzialności za zmiany w terminarzu rozgrywek.

C. Rejestracja.

1. Aby skorzystać z Aplikacji, należy zarejestrować się za pomocą formularza dostępnego na stronie rejestracji (dalej: Formularz).
2. Jeden zarejestrowany Użytkownik może posiadać tylko jeden profil przypisany do jego osoby i tylko on jest uprawniony do korzystania z niego. Zakazane jest przenoszenie praw przysługujących Użytkownikowi na inne osoby, bez wyraźnej zgody Administratora wyrażonej w formie pisemnej, pod rygorem nieważności. Administrator ma prawo sprawdzenia, czy zarejestrowany Użytkownik korzysta z więcej niż jednego profilu. Jeżeli z jednego adresu IP korzysta więcej niż jeden zarejestrowany Użytkownik, należy zgłosić to Administratorowi za pośrednictwem maila wysłanego na adres: typer@przegladSPORTOWY.pl.

D. Nagrody.

1. W konkursie przewidziano Nagrody, które będą przyznawane co miesiąc. Rodzaj i wysokość Nagród będzie komunikowana wraz z pojawieniem się pierwszej kolejki w danym miesiącu.
2. Nie jest możliwe odstąpienie prawa do nagrody osobom trzecim. Nie jest możliwa rezygnacja z części nagrody.
3. Nagrody będą przesyłane i wydawane przez Organizatora w terminie ustalonym ze zwycięzcami, ale nie później niż 21 dni od momentu przesłania Organizatorowi danych osobowych przez laureatów.
4. Laureat ma obowiązek przesłać Organizatorowi swoje dane osobowe niezbędne do przekazania nagrody w terminie 72 godzin od momentu otrzymania maila z powiadomieniem o zwycięstwie.

5. Jakiegokolwiek roszczenia Użytkowników Aplikacji z tytułu nie otrzymania nagród, które nie zostały im przyznane, nie będą uznawane.
6. Nieodebranie nagrody w ciągu 21 dni od dnia otrzymania przez Organizatora danych osobowych niezbędnych do przekazania nagrody oznacza wygaśnięcie prawa do nagrody i powoduje wygaśnięcie wszelkich roszczeń z tego tytułu wobec Organizatora.
7. Organizator, w przypadku gdy zaistnieje obowiązek wynikający z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 roku (Dz.U. nr 14 poz. 176 z 2000 r.), przed wydaniem Nagród obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy od wartości Nagrody, w wysokości 10%.
8. W przypadku, gdy kilku Użytkowników będzie posiadać taką samą liczbę punktów, decydować będzie kolejność/szybkość typowania w danym etapie.
9. Zliczanie punktów będzie odbywać się do 24 godzin po zakończeniu danej Kolejki.

E. Rodzaje typowań.

1. W grze należy wytypować konkretny wynik danego spotkania. Poniżej prezentujemy krótki opis wraz z przykładem obrazującym typowanie wyniku. Głosujemy poprzez wpisanie cyfry lub liczby w polu wynik, a następnie klikając w przycisk "Typuj".

Przykład: W meczu Manchester City – Real Madryt pada wynik 3:1. Wytypowanie wyniku 3:1 dla City oznacza zdobycie 10 punktów za dokładne wytypowanie rezultatu, a także 5 punktów za poprawne wskazanie zwycięzcy. Wytypowanie wyniku 2:1 (lub innego zwycięstwa City) oznacza zdobycie tylko 5 punktów. Za wytypowanie remisu lub zwycięstwa Realu, Użytkownik zostanie ukarany odjęciem 1 punktu.

2. Dodatkowo, okazjnie może pojawić się dodatkowy typ, w postaci np. wskazania, który z zawodników danej drużyny zdobędzie więcej bramek w danym meczu. Typowanie będzie się odbywało za pomocą symboli 1, X i 2.

Przykład: Na pytanie o to, czy w drużynie FC Barcelona w danej kolejce więcej goli zdobędzie Neymar, czy Messi, będzie można odpowiedzieć 1 (Neymar), X (zobędą po tyle samo bramek), 2 (Messi). W zależności od poprawności typu Użytkownik będzie mógł zdobyć 5 punktów (typ poprawny) lub -1 punkt (typ niepoprawny).

3. W grze istnieją jeszcze dwa dodatkowe elementy wzbogacające rozgrywkę – Pewniak i Niepewny. Są to opcje, które można wykorzystać jednorazowo, przy danym typowaniu. Zgodnie z tą zasadą jeden, wybrany typ staje się Pewniakiem, dając Użytkownikowi trzykrotność punktów za trafne wytypowanie wyniku (lub trzykrotność punktów minusowych w przypadku typu niepoprawnego). Analogicznie, Niepewnym może być typ, co do którego Użytkownik ma najmniejszą pewność – skorzystanie z tej opcji pozwoli uniknąć kary za nieprawidłowe wytypowanie wyniku.

Pewniak i Niepewny są możliwe do wykorzystania tylko raz w danej kolejce.

F. Punktacja.

1. Punkty będą przyznawane następująco:
 - a. Dokładne wytypowanie wyniku: 10 punktów
 - b. Dobrze wytypowany zwycięzca lub remis, ale nie wynik: 5 punktów
 - c. Źle wytypowany wynik i zwycięzca: -1 punkt
2. Punkty za poprawne wytypowanie dokładnego wyniku danego zdarzenia i poprawne wytypowanie zwycięzcy lub remisu tego samego zdarzenia sumują się.
3. Premie punktowe wynikające ze skorzystania z Pewniaka i Niepewnego będą naliczane automatycznie w następujący sposób:

Pewniak – zdobycz punktowa x3.
Niepewny – uniknięcie minusowych punktów w sytuacji niepoprawnego typu.
4. W przypadku braku rozstrzygnięcia wydarzenia sportowego w sposób dla niego typowy, tj. w szczególności w skutek przerwania wydarzenia, anulowania jego wyniku przez odpowiednie organy, zmiany wyniku na skutek kar dyscyplinarnych np. walkower, Komisja Konkursowa wyłoniona przez Organizatora będzie uprawniona do wydania niezwłocznie decyzji, iż na potrzeby Konkursu uznawać się będzie wydarzenie za niebyłe. Decyzja Komisji będzie podana do wiadomości Użytkowników niezwłocznie.

G. Ligi Prywatne, Publiczne i Ekspertów.

1. Typer umożliwia Użytkownikom organizowanie się w ligi, które wzbogacają rozgrywkę poprzez zestawianie wyników ich uczestników. Np. jeśli wśród Użytkowników znajduje się grupa znajomych, która chciałaby rywalizować ze sobą i porównywać trafność swoich typów może założyć Ligę Prywatną.
2. Po stworzeniu Ligi Prywatnej Użytkownik zostaje jej administratorem, a system generuje numer PIN, który jest kluczem do uczestnictwa w niej. Administrator ligi przekazuje PIN wybranym przez siebie Użytkownikom, a oni wpisują go w wyszukiwarkę w sekcji Ligi Prywatne (pole: Dołącz do ligi), dołączając do niej. Alternatywnym sposobem dołączenia do ligi jest wyszukanie jej w tabeli w tej samej sekcji, kliknięcie w link do niej prowadzący, a następnie kliknięcie w przycisk "Aplikuj". Po wykonaniu tej akcji należy poczekać na akceptację administratora danej ligi.

3. Nieco inaczej ma się sytuacja w przypadku Ligi Publicznej. Tu, po odnalezieniu żądanej Ligi w tabeli lub za pomocą wyszukiwarki, wystarczy na nią kliknąć, a następnie użyć przycisku "Dołącz". Ligi Publiczne są otwarte dla wszystkich, stąd nie potrzebna jest zgoda administratora.
4. Ostatnim rodzajem Ligi jest Liga Ekspertów. Są to ligi zamknięte, do których zaprosiliśmy ekspertów redakcji Przeglądu Sportowego oraz ich gości. Dzięki nim wszyscy Użytkownicy mają możliwość porównania trafności swoich typów z wynikami Ligi Ekspertów.

H. Reklamacje.

1. Reklamacje związane z korzystaniem z Aplikacji powinny być przesyłane na adres e-mail Administratora: typer@przehladsportowy.pl. Reklamacje mogą być składane do 14 (czternastu) dni od daty ogłoszenia wyników (decyduje data otrzymania reklamacji przez Administratora). Reklamacje zgłoszone po upływie wskazanego terminu lub w innej formie nie będą rozpatrywane.
2. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres osoby składającej reklamację, jak również dokładny opis i powód reklamacji. O wyniku reklamacji Użytkownik zostanie poinformowany pisemnie (na adres podany w reklamacji), w ciągu 30 (trzydziestu) dni od daty otrzymania reklamacji przez Administratora.
3. Reklamacje będą rozpatrywane przez Komisję powołaną przez Administratora Aplikacji. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługują od nich odwołania.
4. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - doręczenie i terminowość doręczenia przez właściwych operatorów, w tym za pośrednictwem systemów teleinformatycznych (również poczty elektronicznej) listów, wiadomości i przesyłek kierowanych do i przez Uczestników,
 - zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie typowania, których nie był w stanie przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej,
5. Administrator zastrzega sobie prawo do wykluczenia lub zablokowania wybranych Użytkowników Aplikacji, w sytuacji w której stwierdzi on, że naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu.
6. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za nieprzestrzeganie przez Uczestników postanowień niniejszego Regulaminu.

I. Postanowienia końcowe.

1. Administrator oświadcza, iż dokłada wszelkich starań, by Aplikacja dostępna była nieprzerwanie oraz by świadczone w jej ramach usługi stały na najwyższym możliwym poziomie. Mając na uwadze charakter działania Aplikacji, Administrator nie wyklucza czasowego zawieszenia dostępności Aplikacji, w przypadku konieczności przeprowadzenia napraw, konserwacji, modernizacji lub rozbudowy systemów ją obsługujących. Z tytułu działań Administratora określonych w niniejszym punkcie Użytkownikowi nie przysługują w stosunku do Organizatora jakiegokolwiek roszczenia odszkodowawcze.
2. Dane osobowe Użytkowników typowania podane w momencie rejestracji są przetwarzane wyłącznie w celu korzystania z Aplikacji, w tym wyłonienia zwycięzców typowania. Dodatkowo, po wyrażeniu zgody dane mogą też zostać wykorzystane na potrzeby wysyłki newslettera Aplikacji. Podanie danych osobowych jest dobrowolne. Podając swoje dane osobowe, Użytkownik wyraża zgodę na ich przetwarzanie. Administratorem danych osobowych Użytkowników jest Administrator – Ringier Axel Springer Polska Sp. z o.o., Warszawa ul. Domaniewska 52. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich poprawiania, a także żądania ich usunięcia.
3. W celu korzystania z Aplikacji i możliwości typowania, Użytkownik powinien podać Administratorowi swoje dane osobowe i wyrazić zgodę na ich przetwarzanie dla celów korzystania z Aplikacji. Podanie danych osobowych jest przy tym dobrowolne, jednakże w przypadku, gdy Użytkownik odmówi podania danych lub odmówi wyrażenia zgody na ich przetwarzanie, Administrator będzie miał prawo odmówić takiemu Użytkownikowi dostępu do Aplikacji.
4. Zgłaszając swój udział w typowaniu i biorąc w nim udział uczestnik podporządkowuje się postanowieniom niniejszego Regulaminu i akceptuje jego treść.
5. Postanowienia niniejszego Regulaminu są wyłączną podstawą prowadzenia typowania, a ich wykładnia i interpretacja należy wyłącznie do Administratora.
6. Niniejszy regulamin jest dostępny do wglądu w siedzibie Organizatora, a także listownie, po przesłaniu przez uczestnika zaadresowanej zwrotnie koperty wraz z uiszczoną opłatą pocztową.
7. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany zasad działania Aplikacji, w tym treści niniejszego Regulaminu w trakcie trwania typowania.
8. W przypadku pytań lub wątpliwości związanych z aplikacją prosimy o kontakt mailowy pod adresem: typer@przehladsportowy.pl.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia wybranym Użytkownikom dostępu do części lub całości prezentowanych w Serwisie treści w przypadku stosowania przez tych użytkowników sprzętu lub oprogramowania wpływającego na

sposób odbioru treści prezentowanych w Serwisie, w tym w szczególności ograniczającego lub wyłączającego publikację określonych treści z Serwisu.