

REGULAMIN

Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa: zasady i sposób funkcjonowania aplikacji, świadczenia za jej pośrednictwem usług drogą elektroniczną, prowadzenia akcji promocyjnych i konkursów prowadzonych za jej pośrednictwem oraz zapewnienia prywatności i ochrony danych osobowych przyjęte przy korzystaniu z niej.

§1

DEFINICJE

1. **Administrator Danych** - administratorem Danych Osobowych jest Atrium Poland Real Estate Management sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ulicy ul. Ostrobramskiej 75c, 4 piętro, klatka biurowa 2, 04-175 Warszawa, zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS: 0000007144, NIP 526-24-89-619, kapitał zakładowy: 500.000PLN;
2. **Adres Usługodawcy** – adres e-mail: pomoc@shopfun.eu, służący do kontaktu Użytkownika z Usługodawcą;
3. **Aplikacja** – aplikacja mobilna „ShopFun” posiadająca funkcjonalności dalej opisane;
4. **Dane Geolokalizacyjne** – informacje zbierane przez Urządzenie na temat lokalizacji Urządzenia wewnątrz centrum handlowego;
5. **Dane Gromadzone** - dane o Konkursach i Promocjach w których uczestniczył Użytkownik, zgromadzone w trakcie używania Aplikacji, w tym Dane Geolokalizacyjne, czasy logowania i wylogowania, okresy korzystania z Aplikacji;
6. **Dane Osobowe** – dane osobowe Użytkownika Aplikacji: adres e-mail, ID Aplikacji, MAC adres Urządzenia, na którym zainstalowana jest Aplikacja oraz informacja potwierdzającą pełnoletność Użytkownika;
7. **Grupa Atrium** - grupa spółek prowadzących zarządzanie lub będących właścicielami centrów handlowych Atrium w Polsce, powiązanych bezpośrednio lub pośrednio ze spółką Atrium European Real Estate Limited z siedzibą w Jersey;
8. **ID Aplikacji** – unikalny numer przypisany do danej aplikacji pozwalający zidentyfikować jej Użytkownika bez ujawniania jego Danych Osobowych;
9. **Informacje o Przetwarzaniu** – szczegółowo informacje o sposobie i celach przetwarzania Danych Osobowych, a także o uprawnieniach przyługujących Użytkownikowi, przedstawiane Użytkownikowi w procesie Rejestracji, dostępne w każdym momencie z poziomu Aplikacji w zakładce „Polityka Prywatności”, a także na stronie www: shopfun.eu;
10. **Konkursy** – organizowane za pośrednictwem Aplikacji konkursy polegające na wypełnieniu zadań związanych z obecnością Użytkownika w określonym miejscu w centrum handlowym lub wykonaniem określonych zadań, w tym również zakupu określonych towarów lub usług w określonym czasie i miejscu na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie;

11. **Konto** – konto Użytkownika w Aplikacji, stworzone na jego rzecz przez Usługodawcę po Rejestracji;
12. **Nagrody** – nagrody za wykonanie czynności składających się na Konkurs. Użytkownik może otrzymać od Partnerów nagrody rzeczowe, bony towarowe, uczestniczyć w Promocjach lub czerpać inne korzyści; procedura odbioru nagrody jest każdorazowo opisana w Regulaminie oraz Aplikacji;
13. **Partner** – podmiot oferujący w Aplikacji Promocje, emitujący w niej reklamy, lub współpracujący w realizacji i przeprowadzeniu Konkursu;
14. **Pliki Cookie** - pliki tekstowe, umieszczane na Urządzeniu przez Aplikację;
15. **Promocje** – możliwości zakupu towarów lub usług Partnerów po obniżonej cenie; zarówno ogólnodostępne jak i takie, do których uzyskanie dostępu wymaga Rejestracji i dokonania zleconych zadań;
16. **Rejestracja** – dobrowolna czynność wymagana dla uzyskania przez Użytkownika dostępu do części funkcjonalności Aplikacji, dokonywana na zasadach dalej przewidzianych;
17. **Serwisy** – serwisy „Google Play” oraz „Apple App Store”, za pośrednictwem których udostępniana jest Aplikacja;
18. **Usługi** – nieodpłatne usługi świadczone przez Usługodawcę w imieniu i na rzecz Administratora dla Użytkownika poprzez Aplikację, takie jak: przedstawienie oferty centrów handlowych Grupy Atrium, przekazywanie informacji o ofercie i Promocjach w centrach handlowych, pomoc w nawigacji po nich, dostarczanie bieżących informacji o wydarzeniach i imprezach w nich organizowanych, a także możliwość uczestniczenia przez Użytkownika w Konkursach, oraz oferowanie Użytkownikom możliwości skorzystania z Promocji;
19. **Urządzenie** – urządzenie, na którym instalowana jest Aplikacja;
20. **Usługodawca** – OmniData sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Łukasiewicza 10, 31-429, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieście w Krakowie XI Wydział KRS pod numerem 0000670979, NIP 6751587635 and REGON 366902957, który świadczy w imieniu i na rzecz Administratora Danych usługę utrzymania i rozwoju Aplikacji oraz inne usługi wspierające Aplikację;
21. **Użytkownik** - osoba fizyczna korzystająca z Aplikacji, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, lub osoba o ograniczonej zdolności do czynności prawnych, pod warunkiem działania za zgodą swojego przedstawiciela ustawowego.

§2

ZASADY OGÓLNE KORZYSTANIA Z APLIKACJI

1. W celu skorzystania z Aplikacji niezbędne jest Urządzenie wyposażone w system Android lub iOS, zgodnie z wymogami technicznymi opisanymi w Serwisach.
2. Usługodawca udostępnia Aplikację w Serwisach i zarządza nią poprzez te Serwisy.

3. Użytkownik pobiera i instaluje Aplikację na urządzeniu poprzez Serwisy. Niedozwolona jest instalacja Aplikacji bez pośrednictwa jednego z Serwisów, a zasady i warunki korzystania z Serwisów, które umożliwiają instalację Aplikacji są niezależne od Usługodawcy.
4. Niedozwolone jest korzystanie przez Użytkownika z Aplikacji w sposób niezgodny z powszechnie obowiązującym prawem, dobrymi obyczajami lub moralnością, naruszający czyjekolwiek dobra osobiste, a także takie wykorzystywanie przez Użytkownika Aplikacji które może ograniczyć lub wyłączyć możliwość korzystania z Aplikacji lub jej funkcjonalności. Gdy Usługodawca podejmie uzasadnione podejrzenie, iż Użytkownik dopuszcza się działań opisanych powyżej, Usługodawca jest uprawniony do zablokowania takiemu Użytkownikowi dostępu do Aplikacji, z jednoczesnym poinformowaniem Użytkownika o nałożeniu takiej blokady. Usługodawca może również usunąć konto Użytkownika, a tym samym zaprzestać świadczenia Usług z jednoczesnym wypowiedzeniem umowy o ich świadczenie, jeżeli w sposób rażący lub uporczywy narusza powyższe zobowiązanie.

§3

REJESTRACJA

1. Użytkownik może dobrowolnie dokonać Rejestracji, w trakcie której, po otrzymaniu Informacji o Przetwarzaniu, przekaze Dane Osobowe określone w formularzu rejestracji, co umożliwi dostęp do Konkursów oraz funkcjonalności Aplikacji.
2. Podczas Rejestracji Użytkownik zawiera z Usługodawcą umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną, w zakresie świadczenia Usług oraz prowadzenia i utrzymania konta użytkownika w Aplikacji, zapewnienia dostępu do konta oraz zapewnienia funkcjonalności Aplikacji.
3. Rejestracja może nastąpić również w sposób zautomatyzowany poprzez skorzystanie z mechanizmu autoryzacyjnego protokołu OAuth lub podobnego, z którego korzystają takie serwisy jak „Google+” czy „Facebook”. Dane Osobowe, które posłużą do Rejestracji, zostaną wtedy pozyskane od zewnętrznego dostawcy, po potwierdzeniu danemu dostawcy hasła do takiego serwisu, a profil użytkownika w Aplikacji zostanie powiązany z danym profilem serwisu z którego skorzystał Użytkownik.
4. Użytkownik, który dokonał Rejestracji, może zażądać usunięcia Konta poprzez panel użytkownika udostępniony w Aplikacji. Po otrzymaniu takiego żądania Usługodawca bezzwłocznie usunie Konto Użytkownika, oraz Dane Osobowe do niego przypisane.

§4

OKRES ŚWIADCZENIA USŁUG ORAZ LICENCJA

1. Po zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu przez Użytkownika, Usługodawca rozpoczyna świadczenie Usług.
2. Na okres korzystania przez Użytkownika z Aplikacji oraz świadczenia Usług, Usługodawca udziela Użytkownikowi bezpłatnej, nieograniczonej terytorialnie, niezbywalnej, niewyłącznej i nieprzenaszalnej licencji do korzystania z Aplikacji w celu uruchomienia Aplikacji oraz wprowadzania Aplikacji do pamięci Urządzenia.

3. Świadczenie Usług zostanie zakończone, a Licencja wypowiedziana w dniu zaprzestania świadczenia usług wskutek wypowiedzenia lub rozwiązania umowy na świadczenie Usług. Dla uniknięcia wątpliwości Strony potwierdzają, iż usunięcie Aplikacji z danego Urządzenia nie jest równoznaczne z rozwiązaniem lub wypowiedzeniem umowy w zakresie Usług.

§5

KONKURS

1. Użytkownicy po dokonaniu Rejestracji mogą korzystać z Konkursów oraz Promocji dostępnych dla zarejestrowanych Użytkowników.
2. Konkursy polegać będą na wykonywaniu jednego z poniższych zadań konkursowych, w terminie, ilości i kolejności wskazanej każdorazowo w informacji o Konkursie umieszczonej w zakładce *Oh!Nagrody*:
 - a. *Wejść w sekcję Aplikacji*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa zakładki - należy otworzyć w Aplikacji zakładkę o nazwie określonej w zasadach szczegółowych;
 - b. *Dodaj dowolną Promocję do ulubionych* - należy wykonać akcję w Aplikacji "dodaj do ulubionych" przy dowolnej Promocji znajdującą się na liście promocji w zakładce *Promocje*;
 - c. *Dodaj dowolny sklep do ulubionych* - należy wykonać akcję w Aplikacji "dodaj do ulubionych" przy dowolnym sklepie Partnera znajdującym się w zakładce *Sklepy*;
 - d. *Dodaj dowolne wydarzenie do ulubionych* - należy wykonać akcję w Aplikacji "dodaj do ulubionych" przy dowolnym wydarzeniu znajdującym się w zakładce *Wydarzenia*;
 - e. *Dodaj dowolną aktualność do ulubionych* - należy wykonać akcję w Aplikacji "dodaj do ulubionych" przy dowolnej aktualności znajdującym się w zakładce *Aktualności*;
 - f. *Udostępnij dowolne wydarzenie na Facebooku* - należy wykonać akcję "udostępnij" w aplikacji przy dowolnym wydarzeniu znajdującym się w zakładce *Wydarzenia*;
 - g. *Udostępnij dowolną promocję na Facebooku* - należy wykonać akcję "udostępnij" z wykorzystaniem portalu Facebook, w Aplikacji przy dowolnej promocji Partnerów znajdującą się w zakładce *Promocje*;
 - h. *Udostępnij dowolny sklep na Facebooku* - należy wykonać akcję "udostępnij" z wykorzystaniem portalu Facebook, w Aplikacji przy dowolnym sklepie znajdującym się w zakładce *Sklepy*;
 - i. *Przyjdź w pobliże*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa sklepu lub miejsca - aby wykonać to zadanie należy udać się wraz z urządzeniem, na którym uruchomiona jest Aplikacja pod wejście do sklepu Partnera lub do miejsca wyznaczonego w zadaniu. Do wykonania tego zadania konieczne jest włączenie Bluetooth w telefonie;
 - j. *Udostępnij wydarzenie*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie Nazwa wydarzenia - należy wykonać akcję "udostępnij" w Aplikacji przy wydarzeniu o nazwie wskazanej w szczegółowych zasadach Konkursu, znajdującym się w zakładce *Wydarzenia*;
 - k. *Udostępnij promocję*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa Promocji - należy wykonać akcję "udostępnij" w Aplikacji przy promocji o nazwie wskazanej w szczegółowych zasadach Konkursu, znajdującą się w zakładce *Promocje*;

- l. *Udostępnij aktualność*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa aktualności - należy wykonać akcję "udostępnij" w Aplikacji przy aktualności o nazwie wskazanej w szczegółowych zasadach Konkursu, znajdującej się w zakładce *Aktualności*;
 - m. *Dodaj do ulubionych promocję*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa Promocji - należy wykonać akcję w aplikacji "dodaj do ulubionych" przy Promocji wskazanej w szczegółowych zasadach Konkursu, znajdującej się w zakładce *Promocje*;
 - n. *Dodaj do ulubionych sklep*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa sklepu Partnera- należy wykonać akcję w Aplikacji "dodaj do ulubionych" przy sklepie Partnera wskazanym w szczegółowych zasadach Konkursu, znajdującym się na liście sklepów w zakładce *Sklepy*;
 - o. *Odwiedź centrum handlowe* - należy pojawić się w centrum handlowym wraz z urządzeniem, na którym uruchomiona jest Aplikacja. Do wykonania tego zadania konieczne jest włączenie Bluetooth w urządzeniu;
 - p. *Odwiedź sklep*: w szczegółowych zasadach Konkursu określona zostanie nazwa sklepu Partnera - należy udać się do sklepu Partnera wskazanego w szczegółowych zasadach Konkursu wraz z urządzeniem, na którym uruchomiona jest Aplikacja. Do wykonania tego zadania konieczne jest włączenie Bluetooth w urządzeniu;
 - q. *Quiz* - należy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie jednokrotnego wyboru, udostępnione za pośrednictwem Aplikacji.
3. Warunki Konkursu mogą przewidywać, że niektóre zadania muszą być wykonane wielokrotnie dla uzyskania prawa do Nagrody. W takim wypadku ilość powtórzeń zadania określona będzie obok jego nazwy w zakładce Oh!Nagrody. Zadania, które należy wykonać więcej niż jeden raz dla spełnienia wymogów Konkursu, naliczane są jedynie raz dziennie.
4. W ramach Konkursu Użytkownik za pomocą Urządzenia, na którym jest zalogowany, wykona serię zadań konkursowych przedstawionych w Aplikacji w zakładce Oh!Nagrody, po wykonaniu których otrzyma Nagrodę na zasadach określonych Partnera w zakładce Oh!Nagrody
5. W przypadku Konkursów, w których wykonanie zadania konkursowego nie wymaga dodatkowej aktywności Użytkownika w Aplikacji (w szczególności w przypadku zadań *Odwiedź centrum handlowe* lub *Odwiedź sklep*), Użytkownik może otrzymać prawo do Nagrody automatycznie po wykonaniu zadania, w tym również w przypadku gdy jego zachowanie nie było nakierowane na wypełnienie zadania konkursowego (np. samo odwiedzenie do centrum handlowego).
6. Po potwierdzeniu wypełnienia zadań Konkursu przez Aplikację, Usługodawca udostępnia Użytkownikowi w ramach Aplikacji kod niezbędny do odbioru Nagrody w miejscu wskazanym w Aplikacji, upoważniający do otrzymania Nagrody, w tym także do skorzystania z Promocji.
7. W celu odbioru Nagrody, Użytkownik przedstawia osobie wydającej Nagrodę kod promocyjny oraz ID Aplikacji, w celu weryfikacji możliwości odbioru Nagrody.
8. Usługodawca i Administrator Danych nie odpowiadają za Promocje prezentowane przez Partnerów w ramach Aplikacji oraz prezentowane poza Aplikacją. Usługodawca i Administrator Danych nie odpowiadają za treści przygotowane przez Partnerów w ramach Konkursów ani za towary będące Nagrodami.

9. Konkurs kończy ważność, a kod konkursowy wygasa w okresie każdorazowo opisanym w szczegółowych zasadach Konkursu, w Aplikacji w zakładce Oh!Nagrody.

§6

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Prawa własności intelektualnej do treści umieszczonej w Aplikacji, w szczególności takie jak znaki towarowe czy grafiki, oraz wszelkie prawa do oznaczeń i tekstów przysługują Usługodawcy, z wyłączeniem przypadków gdy przysługują Partnerowi, podmiotom z Grupy Atrium lub innym osobom trzecim.
2. Korzystanie przez Użytkownika z ww. treści umieszczonych w Aplikacji bez uprzedniej pisemnej zgody, odpowiednio: Usługodawcy, Partnera, podmiotów z Grupy Atrium lub innych uprawnionych podmiotów jest niedozwolone, o ile bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa nie stanowią inaczej.

§7

REKLAMACJE

1. Użytkownik jest uprawniony w każdym czasie do zgłaszania reklamacji dotyczących nieprawidłowego funkcjonowania Aplikacji lub nieprawidłowego sposobu świadczenia Usług, w tym trybie także rozstrzygane będą reklamacje związane z Konkursami. Reklamacje należy wносить w drodze pisemnej, tj. listownie na adres siedziby Usługodawcy wskazany na wstępie Regulaminu lub drogą mailową na adres Usługodawcy.
2. Reklamacja powinna zawierać opis problemu lub żądania oraz dane umożliwiające identyfikację osoby dokonującej zgłoszenia reklamacyjnego, tj. co najmniej imię i nazwisko oraz adres email zgłaszającego, z podaniem ID Aplikacji.
3. Usługodawca rozpatruje reklamacje w terminie 14 dni od dnia otrzymania prawidłowo złożonej reklamacji, tj. obejmującej wszystkie dane i informacje niezbędne dla udzielenia odpowiedzi. Odpowiedź na reklamację udzielana jest w ten sam sposób, w jaki została ona zgłoszona do Usługodawcy.
4. Zakończenie postępowania reklamacyjnego nie zamyka Użytkownikowi drogi do dochodzenia jego roszczeń na podstawie jakichkolwiek ogólnych przepisów prawa lub skorzystania z pomocy jakichkolwiek instytucji państwowych lub publicznych.

§8

OCHRONA PRYWATNOŚCI I DANYCH OSOBOWYCH

1. Administrator Danych administruje Danymi Osobowymi oraz jest odpowiedzialny za ich zabezpieczenie.
2. Szczegółowe zasady oraz cele przetwarzania Danych Osobowych oraz informacje o przysługujących Użytkownikowi prawach są określone w **Informacji o Przetwarzaniu**, która jest, przedstawiana Użytkownikowi w procesie Rejestracji, oraz jest dostępna w każdym momencie z poziomu Aplikacji „*Polityka Prywatności*”, a także na stronie [www: shopfun.eu](http://www.shopfun.eu);

3. Użytkownik podczas Rejestracji w sposób dobrowolny przekazuje Administratorowi Danych, za pośrednictwem Usługodawcy, Dane Osobowe, jednakże przekazanie ich w niezbędnym zakresie wskazanym podczas Rejestracji jest niezbędne dla jej przeprowadzenia i założenia w Aplikacji Konta.
4. Dane Osobowe przetwarzane będą jedynie na podstawie stosownych przepisów powszechnie obowiązującego prawa, w tym również po uzyskaniu dobrowolnej, świadomej zgody Użytkownika i podaniu Użytkownikowi Informacji o Przetwarzaniu.
5. Użytkownikowi przysługuje prawo do rozwiązania umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną w każdym czasie, bez podawania przyczyn. Oświadczenie o wypowiedzeniu umowy może być złożone w formie pisemnej lub za pośrednictwem poczty elektronicznej na Adres Usługodawcy. Usługodawca wraz z momentem otrzymania takiego oświadczenia, bezzwłocznie usunie Konto oraz jego Dane Osobowe.
5. Żądanie usunięcia Danej Osobowej w postaci adresu email lub żądanie zaprzestania jej przetwarzania uniemożliwi prawidłowe funkcjonowanie Aplikacji i będzie się wiązało z koniecznością usunięcia Konta i rozwiązaniem umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną, zawieranej z chwilą Rejestracji.
6. Pliki Cookies są umieszczane w Aplikacji w celu zapewnienia funkcjonalności stron internetowych lub zwiększenia efektywności ich funkcjonowania, pomocy w rozpoznaniu Urządzenia i zapisania informacji o wizycie użytkownika pod danym adresem strony internetowej.

§9

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin dostępny jest w odpowiedniej zakładce pod adresem: shopfun.eu, oraz w samej Aplikacji w zakładce „Ustawienia”.
2. Prawem właściwym dla rozwiązywania sporów wynikających z korzystania z Aplikacji oraz niniejszego Regulaminu jest prawo polskie.
3. Usługodawcy przysługuje prawo do wprowadzenia zmian do Regulaminu, każdorazowo obowiązujących w 14 dni po ich publikacji. Każda zmiana Regulaminu będzie publikowana poprzez aktualizację treści Regulaminu, i zostanie zakomunikowana za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres Użytkownika podany podczas Rejestracji, a w przypadku braku Rejestracji – poprzez komunikat w Aplikacji. Użytkownik, który nie akceptuje nowej treści Regulaminu, może wypowiedzieć umowę o świadczenie usług w trybie przewidzianym w Regulaminie.