

## **REGULAMIN RZEMIOSŁO.IT**

### **§ 1 Postanowienia ogólne**

1. Regulamin określa:
  - a. rodzaj i zakres usług świadczonych przez Prime Bit Games S.A. w związku z organizacją konferencji RZEMIOSŁO.IT,
  - b. zasady świadczenia przez Prime Bit Games usług związanych z konferencją RZEMIOSŁO.IT,
  - c. warunki na jakich zawierana i rozwiązywana jest umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną,
  - d. warunki korzystania ze strony rzemioslo.it, w szczególności sposób nabycia biletu, uprawniającego do udziału w Konferencji,
  - e. procedurę reklamacyjną.
2. Użytkownik ma obowiązek zapoznania się z Regulaminem.
3. Wszelkie czynności związane z udziałem w Konferencji, w tym zakup Biletu, użytkownik może podejmować dopiero po zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu.
4. Regulamin został zamieszczony na stronie <http://rzemioslo.it/>.
5. Konferencja RZEMIOSŁO.IT jest wspólną inicjatywą rzeszowskiego środowiska IT a jej celem jest promocja i integracja lokalnego środowiska programistycznego, wzmacnianie jego potencjału poprzez pogłębianie wiedzy oraz promowanie lokalnych społeczności IT w Polsce.
6. W sprawach nieobjętych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego.

### **§ 2 Umowa**

1. Rozpoczęcie świadczenia usług objętych Regulaminem następuje po zakupie zgonie z cennikiem Biletu z wykorzystaniem serwisu EVENEA, udostępnionego na stronie rzemioslo.it. Przed dokonaniem zakupu Biletu Użytkownik akceptuje Regulamin, a także regulamin Evenea oraz inne zgody i oświadczenia związane ze świadczeniem Usług przez Prime Bit Games. Opłata obejmuje udział w Konferencji oraz imprezy towarzyszące.
2. Uznanie rachunku bankowego Prime Bit Games kwotą stanowiącą cenę Biletu oznacza przyjęcie oferty przez Użytkownika i zawarcie Umowy uprawniającej do udziału w Konferencji.
3. Użytkownik informowany jest o zawarciu Umowy w chwili jej zawarcia poprzez przesłanie wiadomości email na podany przy rejestracji adres poczty elektronicznej Użytkownika wraz z Biletem uprawniającym do wejścia na konferencję.
4. Po otrzymaniu wpłaty na wskazany w formularzu Evenea numer konta Prime Bit Games wystawi fakturę w postaci elektronicznej z uwzględnieniem podatku od towarów i usług według stawki 23%. Użytkownik poda dane do faktury oraz wyraża zgodę na wystawienie jej przez Prime Bit Games bez podpisu osoby upoważnionej do wystawienia faktury oraz bez podpisu osoby upoważnionej do odbioru faktury.
5. Użytkownik winien okazać bilet (w formie tradycyjnej lub elektronicznej) w celu wejścia do pomieszczeń konferencyjnych.
6. Użytkownik oświadcza iż w przypadku zawarcia Umowy w okresie 14 lub mniej dni przed terminem Konferencji żądanie rozpoczęcia świadczenia Usługi przed upływem terminu do odstąpienia od umowy zawartej poza lokalem przedsiębiorstwa,

- przedsiębiorca wymaga od konsumenta złożenia wyraźnego oświadczenia zawierającego takie żądanie na trwałym nośniku.
7. W przypadku stwierdzenia podania przez Użytkownika nieprawidłowych danych Administrator uprawniony jest do:
    - a. wezwania Użytkownika do poprawienia nieprawidłowości,
    - b. w braku podjęcia czynności przez Użytkownika na wezwanie, Administrator może rozwiązać umowę i zwrócić Użytkownikowi cenę zakupu Biletu.
  8. W przypadku cofnięcia zgody na którykolwiek z warunków Regulaminu, Użytkownik zobowiązany jest do natychmiastowego usunięcia konta.
  9. Umowa jest zawarta na czas nieokreślony.
  10. Każda ze stron może rozwiązać Umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną bez podania przyczyn i w trybie natychmiastowym.
  11. Rozwiązanie Umowy następuje poprzez usunięcie konta.
  12. Prime Bit Games zastrzega sobie prawo do rozwiązania umowy o świadczenie usług drogą elektroniczną, w następujących sytuacjach:
    - a. Użytkownik narusza niniejszy regulamin,
    - b. działania Użytkownika są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszają dobra osobiste lub interes Prime Bit Games,
    - c. Usługi są wykorzystywane przez Użytkownika niezgodnie z ich przeznaczeniem,
    - d. Użytkownik zamieszcza treści sprzeczne z prawem.
  13. Użytkownik ma prawo do założenia jednego konta, w ramach którego może nabyć więcej niż jeden Bilet.
  14. Prime Bit Games nie wyraża zgody na udostępnianie swojego konta, bądź korzystanie z kont należących do innych Użytkowników.

### **§ 3 Ochrona danych osobowych**

1. Przetwarzanie danych osobowych Użytkownika odbywa się za jego zgodą wyrażoną przy rejestracji, podczas zakupu Biletu, na rzemiosło.it. Przetwarzanie danych odbywa się zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz.U. 2016 poz. 922 ze zm.) oraz ustawą z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (t.j. Dz.U. 2017 poz. 1219 ze zm.).
2. Prime Bit Games uprawniony jest do przetwarzania danych osobowych Użytkownika niezbędnych do zawarcia i rozwiązania umowy o świadczeniu Usług oraz wyłącznie w celu związanym z organizacją Konferencji.
3. Użytkownikowi przysługuje prawo wglądu i żądania poprawienia lub usunięcia swoich danych osobowych. Skierowanie żądania usunięcia danych osobowych przed terminem Konferencją jest jednoznaczne z rezygnacją z uczestnictwa w Konferencji.
4. Prime Bit Games upoważniony jest do przetwarzania danych osobowych Użytkowników w celu ustalenia odpowiedzialności Użytkowników za niezgodne z prawem i Regulaminem zachowania w zakresie zawartej Umowy.
5. Prime Bit Games może przetwarzać również dane eksploatacyjne:
  - a. oznaczenie identyfikujące zakończenie sieci telekomunikacyjnej lub system teleinformatyczny, z którego korzystał Użytkownik;
  - b. informacje o rozpoczęciu, zakończeniu oraz zakresie każdorazowego korzystania z Usług.
6. Prime Bit Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Rzeszowie, ul. Słowackiego 24/1107, 35-060 Rzeszów, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Rzeszowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000693763, NIP: 8133733409, REGON: 366104954, wysokość kapitału zakładowego: 642 673,30 złotych jest administratorem danych osobowych w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych.

7. Użytkownik w dowolnym czasie ma prawo do odwołania zgody na przetwarzanie danych osobowych za pomocą wiadomości email wysłanej na adres office@primebitgames.com z jasnym oświadczeniem o niewyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych.
8. Prime Bit Games jest uprawniony do weryfikacji danych Użytkowników.

#### **§ 4 Wymagania techniczne**

1. Prime Bit Games dołoży należytej staranności w celu stałego i nieprzerwanego świadczenia usług.
2. Dokonanie rejestracji w celu zakupu Biletu wymaga połączenie z siecią Internet oraz najnowszej wersji ogólnodostępnych przeglądarek internetowych.
3. Użytkownik jest odpowiedzialny za poufność przesyłanych danych na urządzeniach z których używa do rejestracji.
4. Prime Bit Games ponosi odpowiedzialność za bezpieczeństwo danych przesyłanych przez Użytkowników dopiero od chwili zapisania ich w formularzu Evenea.
5. Prime Bit Games stosuje zabezpieczenia serwisu rzemiosło.it w postaci filtrów ruchu typu firewall, zabezpieczeń przeciwko atakom DoS, DDoS, szyfrowania transmisji przez protokół https, szyfrowania haseł dostępu oraz wykorzystania cloudflare.

#### **§ 5 Odpowiedzialność Organizatora**

1. Prime Bit Games zastrzega sobie prawo do modyfikacji Usług, w szczególności harmonogramu.
2. Prime Bit Games nie ponosi odpowiedzialności za treści zamieszczane na stronie internetowej Konferencji, których nie jest autorem oraz nie ponosi odpowiedzialności za skutki dokonywanych przez osoby trzecie tzw. „kradzieży kont”, jeżeli nie wynikają one z zaniedbań po stronie Administratora.
3. Prime Bit Games nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody powstałe w wyniku błędów, awarii i przerw w funkcjonowaniu strony internetowej rzemiosło.it, jeżeli nie wynikają one z działań samej Spółki.

#### **§ 6 Odpowiedzialność Uczestnika**

1. Uczestnik zobowiązuje się zastosować się do wymagań niniejszego Regulaminu, jak również stosowania się podczas Konferencji do zasad bezpieczeństwa oraz instrukcji i poleceń organizacyjno-technicznych przedstawicieli Prime Bit Games.
2. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność materialną za dokonane przez siebie zniszczeni na terenie obiektu, na którym odbywa się Konferencja.
3. Użytkownik wyraża zgodę na wyświetlanie mu treści reklam, a także przesyłanie reklam i innych treści o charakterze handlowym na skrzynkę pocztową Użytkownika.
4. Użytkownik wyraża zgodę na otrzymywanie na skrzynkę pocztową Użytkownika komunikatów systemowych, w tym w szczególności powiadomień o przerwach technicznych czy zmianach Regulaminu.
5. Użytkownik może przebywać na terenie na którym odbywa się Konferencja tylko w godzinach jej trwania.
6. Wejście na teren Konferencji stanowi jednoczesną zgodę Użytkownika na użycie swojego wizerunku w związku z produkcją, prezentowaniem, reklamowaniem lub używaniem filmu, zdjęć, zapisu wideo i audio z Konferencji i/lub każdego elementu wydarzenia prezentowanego w przekazach medialnych na całym świecie.

7. Zabronione jest prowadzenie przez Użytkowników jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych niezgodnych z Prime Bit Games, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
8. Na terenie Konferencji obowiązują zakazy:
  - a. wnoszenia i używania broni, amunicji i materiałów pirotechnicznych oraz szkodliwych substancji chemicznych, a także ognia otwartego, stanowiących zagrożenie pożarowe, uszkodzenia mienia oraz stwarzających niebezpieczeństwo dla zdrowia i życia osób,
  - b. wnoszenia i spożywania alkoholu oraz rozprowadzania i zażywania środków odurzających,
  - c. zakłócania porządku publicznego,
  - d. wprowadzania zwierząt poza uzasadnionymi przypadkami,
  - e. palenia wyrobów tytoniowych z wyjątkiem miejsc wydzielonych i specjalnie oznaczonych,
  - f. śmiecenia,
  - g. niszczenia mienia znajdującego się na terenie Konferencji.
9. Osoby będące w stanie wyraźnego odurzenia narkotykowego lub upojenia alkoholowego oraz próbujące wnieść alkohol, środki odurzające lub niebezpieczne przedmioty, nie mogą przebywać na terenie Konferencji.
10. Użytkownicy zobowiązani są do przestrzegania przepisów porządkowych i przepisów dotyczących bezpieczeństwa obowiązujących na terenie obiektu, w którym odbywa się Konferencja.
11. Prime Bit Games zastrzega sobie prawo usunięcia Użytkownika z Konferencji, który narusza Regulamin i uniemożliwienia ponownego wstępu, w tym zawiadomienia odpowiednich organów państwa.
12. Użytkownik jest zobowiązany do wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych organizatorów.

#### **§ 7 Postępowanie reklamacyjne**

1. Wszelkie zakłócenia funkcjonowania strony internetowej rzemiosło.it, a także problemy i uwagi związane ze świadczonymi usługami w ramach Umowy (reklamacje) należy zgłaszać na office@primebitgames.com.
2. Reklamacje będą rozpatrywane niezwłocznie, przy zastrzeżeniu że maksymalny termin rozpatrzenia reklamacji nie przekroczy 30 dni.

#### **§ 8 Postanowienia końcowe**

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Zmiany Regulaminu wraz z informacją o ich dokonaniu zostaną opublikowane w postaci ujednoliconego tekstu Regulaminu na rzemiosło.it. Użytkownik zostanie powiadomiony o zmianie w formie wiadomości email.
3. Użytkownik zobowiązany jest do zapoznania się ze zmianami Regulaminu po otrzymaniu na adres elektroniczny Użytkownika informacji o ich dokonaniu oraz ich akceptacji bądź odrzuceniu i rezygnacji ze świadczenia usług.
4. Użytkownik ponosi odpowiedzialność za podanie nieprawidłowego adresu email.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem 30 kwietnia 2018 r.

