

## Regulamin sklepu i usług cyfrowych

### §1. Postanowienia wstępne

1. Regulamin określa warunki umów zawieranych za pośrednictwem sklepu
2. Każdy Klient i Użytkownik są zobowiązani zapoznać się i zaakceptować warunki określone Regulaminem przed zawarciem Umowy ze Sprzedawcą.

### §2. Definicje

Użyte w Regulaminie definicje należy rozumieć następująco:

1. **Sprzedawca** – Paweł Kabat, ul. Praska 41/2, 30-329 Kraków, NIP: 6070032215
2. **Klient** – osoba, która dokonuje zakupów za pośrednictwem Sklepu.
3. **Strona internetowa** – serwis internetowy, prowadzony przez Sprzedawcę, dostępny pod adresem: chesstars.net
4. **Sklep** – funkcjonalność Strony internetowej, za pomocą której Klient może dokonać zakupu, dostępna pod adresem: chesstars.net
5. **Serwis** – funkcjonalność Strony internetowej, za pomocą której Klient może założyć konto, podglądać swoje zamówienia oraz uzyskać dostęp do zamówionych produktów. Zawiera funkcjonalność Sklepu. Dostępna pod adresem: chesstars.net
6. **Produkt cyfrowy** – dostępne w asortymencie Sprzedawcy treści cyfrowe wytwarzane i dostarczane Klientowi w postaci cyfrowej, zapisane na niematerialnym nośniku (np. plik pdf wysłany drogą elektroniczną lub pobrany ze strony), które stanowią przedmiot Umowy między Klientem a Sprzedawcą.
7. **Usługa cyfrowa nieodpłatna** – usługa pozwalająca na przechowywanie i dostęp do danych w postaci cyfrowej lub inne formy interakcji za pomocą danych cyfrowych np. dostęp do darmowego turnieju szachowego on-line.
8. **Usługa cyfrowa odpłatna** – dostępne w asortymencie Sprzedawcy odpłatne usługi cyfrowe polegające na określonym w czasie dostępie online w czasie rzeczywistym do funkcjonalności i danych udostępnianych przez Sprzedawcę na platformie internetowej pod adresem chesstars.net oraz ich przetwarzanie w ramach tej platformy np. dostęp do turnieju szachowego on-line wymagającego opłacenia wpisowego.
9. **Środowisko cyfrowe** – sprzęt komputerowy, oprogramowanie i połączenia sieciowe wykorzystywane przez Konsumenta w celu dokonania zakupu w Sklepie, uzyskania dostępu do zakupionej treści i/lub usługi cyfrowej lub uzyskania dostępu do bezpłatnej usługi cyfrowej.

10. **Koszyk** – element oprogramowania Sklepu, w którym widoczne są wybrane przez Klienta Towary oraz Produkty i Usługi cyfrowe do zakupu, a także istnieje możliwość ustalenia i modyfikacji danych Zamówienia.
11. **Formularz zamówienia** – formularz dostępny w Sklepie umożliwiający złożenie Zamówienia, w szczególności poprzez dodanie Towarów oraz Produktów i Usług cyfrowych do Koszyka oraz określenie warunków Umowy zawartej na odległość, w tym sposobu dostawy i płatności.
12. **Konto** – konto w Serwisie, które Klient musi posiadać aby móc dokonać zamówienia w Sklepie. Są w nim gromadzone dane podane przez Klienta oraz informacje o złożonych przez niego Zamówieniach w Sklepie.
13. **Treści niedozwolone** – treści, które naruszają przepisy obowiązującego prawa, dobre obyczaje lub w inny sposób są niezgodne z postanowieniami Regulaminu.
14. **Zamówienie** – oświadczenie woli Klienta składane za pomocą Formularza zamówienia i zmierzające bezpośrednio do zawarcia Umowy.
15. **Operator płatności** – System płatności „PayPay.com” PayPal (Europe) S.à r.l. et Cie, S.C.A., 22-24 Boulevard Royal L-2449 Luxembourg. Numer w rejestrze handlowym: R.C.S. Luxembourg B 118 349. Numer VAT: LU22046007
16. **Umowa** – umowa zawarta na odległość z Klientem w ramach zorganizowanego systemu zawierania umów na odległość (Sklep lub Formularz zapisu na Stronie internetowej), bez jednoczesnej fizycznej obecności stron, z wyłącznym wykorzystaniem jednego lub większej liczby środków porozumiewania się na odległość do chwili zawarcia umowy włącznie.
17. **Regulamin** – niniejszy regulamin.

### **§3. Sposób kontaktu ze Sprzedawcą**

1. Klient może kontaktować się ze Sprzedawcą:
  - a. za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres: [kontakt@chessstars.net](mailto:kontakt@chessstars.net)
  - b. przez formularz kontaktowy dostępny w Serwisie.
2. Sprzedawca, zgodnie z Rozporządzeniem 2022/2065 w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych) wyznaczył punkt kontaktowy umożliwiający bezpośrednią komunikację – drogą elektroniczną – z organami państw członkowskich, Komisją i Radą Usług Cyfrowych, a także do kontaktu z Użytkownikami Usług cyfrowych oferowanych przez Sprzedawcę oraz osób trzecich na potrzeby stosowania ww. rozporządzenia.

3. Punkt kontaktowy dostępny jest pod adresem email: kontakt@chessstars.net
4. Obsługa punktu kontaktowego odbywa się w języku polskim.

#### **§4. Środowisko cyfrowe Klienta**

1. Do korzystania ze Strony internetowej oraz Sklepu, w tym przeglądania asortymentu Sprzedawcy oraz składania Zamówień i korzystania z Produktów cyfrowych i Usług cyfrowych niezbędne są:
  - a. urządzenie końcowe z dostępem do sieci Internet, systemem operacyjnym i przeglądarką internetową, umożliwiające przeglądanie stron internetowych,
  - b. aktywny adres poczty elektronicznej (e-mail),
  - c. w przypadku niektórych produktów lub usług (np. turniejów szachowych online) może być wymagane zainstalowanie dodatkowego oprogramowania lub skorzystanie z zewnętrznej aplikacji (np. konto w serwisie zewnętrznym chess.com lub lichess.org), o czym Sprzedawca poinformuje Klienta przed dokonaniem zakupu, umieszczając tę informację w opisie Produktu cyfrowego lub Usługi cyfrowej.
2. Sprzedawca podejmuje środki techniczne i organizacyjne, by zapewnić Klientowi bezpieczny dostęp do Strony internetowej i Sklepu oraz korzystanie z funkcjonalności Strony internetowej oraz Produktów i Usług cyfrowych, a w szczególności środki uniemożliwiające dostęp i modyfikację danych osobowych przez osoby nieuprawnione.
3. Sprzedawcy przysługuje prawo do przerwy technicznej w funkcjonowaniu Strony internetowej i Sklepu niezbędnej dla planowanej, bieżącej obsługi i konserwacji serwera oraz oprogramowania. W przypadku planowanej przerwy Klienci zostaną o tym wyraźnie powiadomieni na Stronie internetowej.
4. Sprzedawca w najszerszym dopuszczalnym przez prawo zakresie nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia, w tym przerwy w funkcjonowaniu Strony internetowej i Sklepu spowodowane siłą wyższą, niedozwolonym działaniem osób trzecich lub niekompatybilnością ze sprzętem komputerowym lub oprogramowaniem używanym przez Klienta.

#### **§5. Usługi cyfrowe nieodpłatne**

1. Sprzedawca umożliwi korzystanie z następujących usług cyfrowych nieodpłatnych:

- a. dostęp i przeglądanie nieodpłatnych treści oraz asortymentu na Stronie internetowej i Sklepie (w tym dostęp do darmowych turniejów szachowych on-line),
  - b. umożliwienie złożenia Zamówienia w Sklepie,
  - c. utworzenie i prowadzenie Konta w Sklepie,
2. Umowy o świadczenie Usług cyfrowych nieodpłatnych są zawierane na czas nieokreślony i mogą zostać wypowiedziane w każdej chwili ze skutkiem natychmiastowym. Umowę o prowadzenie Konta w Serwisie można rozwiązać, usuwając Konto po zalogowaniu się do Konta lub przesyłając żądanie Sprzedawcy na adres email podany w §3. Z pozostałych usług można zrezygnować, zaprzestając z ich korzystania.

## **§6. Odpłatne Produkty i Usługi cyfrowe**

1. Sprzedawca za pośrednictwem Sklepu umożliwia, poprzez złożenie Zamówienia zgodnie z §8 Regulaminu, zawarcie Umowy o dostarczania treści cyfrowych niezapisanych na materialnym nośniku (Produkty cyfrowe) i Usług cyfrowych dostępnych na Stronie internetowej. Szczegółowe opisy, w tym funkcjonalności Produktów i Usług cyfrowych, Sprzedawca przedstawia w ich opisach na Stronie internetowej i/lub w Sklepie.
2. W przypadku Produktów i Usług cyfrowych, do których dostęp jest przyznawany na czas ograniczony, Sprzedawca spełnia świadczenie, zapewniając Klientowi dostęp przez czas wskazany w opisie Produktu lub Usługi cyfrowej.
3. W przypadku Produktów i Usług cyfrowych, które Sprzedawca oferuje w przedsprzedaży, Sprzedawca spełnia świadczenie w terminach wskazanych w ich opisach udostępnionych na Stronie internetowej.
4. Nieskorzystanie przez Klienta w opłaconym terminie z dostępu do Usługi cyfrowej nie uprawnia Klienta do zwrotu płatności, jeśli jej wcześniej dokonał.

## **§7. Zakładanie Konta w Sklepie**

1. Założenie Konta w Sklepie jest bezpłatne i odbywa się poprzez Serwis.
2. W celu założenia Konta w Sklepie, należy wypełnić Formularz rejestracji.
3. Każdy zawodnik może posiadać tylko jedno konto w Serwisie.
4. Otrzymanie kary w postaci zablokowania konta w Serwisie nie uprawnia zawodnika do założenia nowego konta w Serwisie.
5. Logowanie na Konto odbywa się poprzez podanie loginu i hasła ustanowionych w Formularzu rejestracji.

6. Klient ma możliwość w każdej chwili, bez podania przyczyny i bez ponoszenia z tego tytułu jakichkolwiek opłat, usunąć Konto, korzystając z funkcjonalności Konta lub poprzez wysłanie stosownego żądania do Sprzedawcy, w szczególności za pośrednictwem poczty elektronicznej lub pisemnie na adres podany w §3. Usunięcie konta oznacza brak dostępu do danych zgromadzonych na Koncie.

## **§8. Zasady składania Zamówienia**

1. Zamówienia w Sklepie można składać przez całą dobę, we wszystkie dni roku.
2. Przeglądanie asortymentu Sklepu nie wymaga zakładania Konta.
3. Składanie zamówień przez Klienta na Towary, Produkty cyfrowe i Usługi cyfrowe znajdujące się w asortymencie Sklepu możliwe jest:
  - a. po założeniu Konta zgodnie z instrukcją zawartą w §7 Regulaminu
4. W celu złożenia Zamówienia należy:
  - a. Zarejestrować się w Sklepie oraz zalogować na swoje konto,
  - b. wybrać Towar, Produkt cyfrowy lub Usługę cyfrową będące przedmiotem Zamówienia, a następnie kliknąć przycisk „Dodaj do koszyka”, „Zarejestruj” lub podobny.
  - c. przejść do koszyka i kliknąć „Przejdź do płatności”,
  - d. wypełnić Formularz zamówienia
  - e. wybrać jeden z dostępnych sposobów płatności, zaakceptować Regulamin, wyrazić zgodę na dostarczenie Produktu cyfrowego lub Usługi cyfrowej w okolicznościach powodujących utratę prawa odstąpienia od umowy (jeśli dotyczy) i kliknąć przycisk “Kupuję i płacę”,
  - f. dokonać płatności, w wybrany wcześniej sposób.
5. Płatność online dokonywana jest bezpośrednio na stronie Operatora płatności.
6. Po dokonaniu płatności online, Klient zostanie z powrotem przekierowany na Stronę internetową.
7. Z chwilą potwierdzenia przez Klienta złożenia Zamówienia za pomocą przycisku „Kupuję i płacę” między Klientem a Sprzedawcą zostaje zawarta Umowa.
8. Na podany w zamówieniu adres e-mail Klient otrzyma potwierdzenie zawarcia umowy, potwierdzenie otrzymania zgody na dostarczenie treści cyfrowych w okolicznościach powodujących utratę prawa odstąpienia od umowy (jeśli dotyczy), a także kopię treści niniejszego Regulaminu.

## **§9. Ceny oraz oferowane metody dostawy i płatności**

1. Ceny Towarów, Produktów cyfrowych i Usług cyfrowych są określone w ich opisach dostępnych na Stronie internetowej i w Sklepie.
2. Wszystkie ceny na Stronie internetowej i Sklepie są wyrażone w polskich złotych i są cenami brutto.
3. Wiążąca dla stron transakcji jest cena widniejąca przy Towarze, Produkcie cyfrowym lub Usłudze cyfrowej w walucie PLN w momencie złożenia Zamówienia przez Klienta zgodnie z procedurą opisaną w §8 Regulaminu.
4. Cena za Produkt cyfrowy lub Usługę cyfrową jest całkowitą kwotą do zapłaty przez Klienta, a Klient jest informowany o niej na stronach Sklepu w trakcie składania Zamówienia, w tym także w chwili wyrażenia woli przystąpienia do Umowy.
5. Z dostarczeniem Produktu cyfrowego lub Usługi cyfrowej nie wiążą się żadne koszty dostawy.
6. Dostęp do Produktów i Usług cyfrowych jest wysyłany Klientowi na podany w zamówieniu adres email.
7. Klient za swoje zamówienie może zapłacić, wybierając jedną z następujących metod płatności:
  - a. płatność poprzez PayPal.
8. Szczegółowe informacje na temat dostępnych metod płatności za Towary, Produkty cyfrowe i Usługi cyfrowe znajdują się w Formularzu zamówienia.
9. Klient zawierając Umowę ze Sprzedawcą, wyraża zgodę na przesyłanie faktur oraz ich korekt drogą elektroniczną na adres email podany w Formularzu zamówienia lub wiadomości email wysłanej do Sprzedawcy.
10. Oficjalną walutą jest polski złoty (PLN).
11. Ceny wyrażone w obcych walutach są cenami poglądowymi obliczanymi na podstawie średniego kursu z poprzedzającego dnia roboczego opublikowanego przez NBP. Realny koszt w walucie obcej podany będzie przy realizacji transakcji na stronie operatora płatności.

## **§10. Termin dostarczenia Produktu cyfrowego lub Usługi cyfrowej**

1. Sprzedawca Produkt cyfrowy i/lub Usługę cyfrową dostarcza Klientowi niezwłocznie po zawarciu Umowy. W przypadku, gdy Produkt cyfrowy lub Usługa cyfrowa mają być dostarczone w późniejszym terminie (przedsprzedaż), Sprzedawca wyraźnie o tym informuje w opisie Produktu cyfrowego i Usługi cyfrowej na Stronie internetowej lub w Sklepie.
2. Produkt cyfrowy uważa się za dostarczony w chwili, gdy został udostępniony Klientowi jako załącznik do wiadomości email, którą Sprzedawca wysyła Klientowi po zawarciu Umowy lub jako informacja o możliwości pobrania go ze Strony internetowej. Usługę cyfrową uważa się za dostarczoną w chwili, gdy Klient uzyskał do niej dostęp.

## **§11. Reklamacja**

### **(Odpowiedzialność za niezgodność świadczenia z umową)**

1. Sprzedawca ma obowiązek dostarczyć Klientowi Towar, treść lub Usługę cyfrową zgodne z umową (tzw. rękojmia konsumencka).
2. Jeżeli Klient stwierdzi niezgodność z umową, powinien poinformować o tym Sprzedawcę, określając jednocześnie swoje roszczenie związane ze stwierdzoną niezgodnością (złożenie reklamacji).
3. Klient składa reklamację w formie pisemnej lub drogą emailową na adres podany w §3 Regulaminu.
4. Reklamacja powinna zawierać dane identyfikujące Klienta, opis, czego dotyczy reklamacja oraz żądania z nią związane. W przypadku niekompletnych informacji Sprzedawca wezwie Klienta do ich uzupełnienia w terminie 14 dni od otrzymania wezwania z pouczeniem, że nieuzupełnienie braków we wskazanym terminie spowoduje pozostawienie reklamacji bez rozpoznania.
5. Termin rozpatrzenia reklamacji przez Sprzedawcę to 14 dni od daty prawidłowo złożonej reklamacji do Sprzedawcy.
6. Brak odpowiedzi Sprzedawcy w ww. terminie na złożoną prawidłowo reklamację, oznacza uznanie reklamacji przez Sprzedającego.

## **§12. Prawo odstąpienia od umowy**

1. Klient, który zawarł ze Sprzedawcą Umowę na odległość, może odstąpić od Umowy bez podania jakiegokolwiek przyczyny w terminie 14 dni.
2. Aby zachować termin do odstąpienia od umowy, wystarczy, aby Klient wystąpił informację dotyczącą wykonania przysługującego mu prawa odstąpienia od umowy przed upływem terminu do odstąpienia od umowy.

3. Prawo do odstąpienia od umowy zawartej na odległość nie przysługuje Klientowi w odniesieniu do:
  - a. umów o świadczenie usług, za które Klient jest zobowiązany do zapłaty ceny, jeżeli Sprzedawca wykonał w pełni usługę za wyraźną i uprzednią zgodą Klienta, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po spełnieniu świadczenia przez Sprzedawcę utraci prawo odstąpienia od umowy i przyjął to do wiadomości;
  - b. umów o dostarczanie treści cyfrowych, za które Klient jest zobowiązany do zapłaty ceny, jeżeli Sprzedawca rozpoczął spełnianie świadczenia za wyraźną i uprzednią zgodą Klienta, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po spełnieniu świadczenia przez Sprzedawcę utraci prawo odstąpienia od umowy i przyjął to do wiadomości, a Sprzedawca przekazał mu potwierdzenie zawarcia umowy oraz potwierdzenie otrzymania zgody na dostarczenie treści cyfrowych w okolicznościach powodujących utratę prawa odstąpienia od umowy na trwałym nośniku;
4. W celu odstąpienia od umowy, która nie obejmuje sytuacji wymienionych w ust.3, Klient powinien poinformować Sprzedawcę o zamiarze odstąpienia od umowy w drodze oświadczenia woli w formie pisma wysłanego pocztą elektroniczną lub pocztą na adres podany w §3 Regulaminu.
5. Klient może skorzystać w tym celu z wzoru umieszczonego w załączniku pod niniejszym Regulaminem. Nie jest to jednak obowiązkowe.
6. W przypadku odstąpienia od Umowy Sprzedawca zwraca wszystkie otrzymane płatności, nie później niż 14 dni od dnia, w którym Sprzedawca został poinformowany o odstąpieniu od Umowy przez Klienta.
7. Zwrotu płatności Sprzedawca dokona przy użyciu takich samych metod płatności, jakie zostały użyte w pierwotnej transakcji, chyba że Klient wyraźnie zgodził się na inne rozwiązanie, które nie będzie się wiązało dla niego z żadnymi kosztami.
8. Sprzedawca może wstrzymać się ze zwrotem płatności do chwili otrzymania zwracanego Produktu fizycznego lub potwierdzenia jego odesłania (w zależności od tego, co nastąpi wcześniej).
9. W przypadku skutecznego odstąpienia od umowy o dostarczenie treści lub Usługi cyfrowej Klient jest zobowiązany zaprzestać korzystania z treści lub Usługi cyfrowej oraz udostępniania ich osobom trzecim.



### **§13. Pozasądowe sposoby rozwiązywania sporów konsumenckich**

1. Sprzedawca wyraża zgodę na rozwiązywanie ewentualnych sporów wynikłych w związku z zawartymi umowami na odległość na drodze postępowania mediacyjnego. Szczegóły zostaną określone przez strony konfliktu.
2. W sytuacji, gdyby podjęte postępowanie mediacyjne nie przyniosło skutku lub strony nie zdecydowały się na nie, sądem właściwym dla rozstrzygnięcia wszelkich sporów związanych z taką umową jest sąd właściwy dla siedziby Sprzedawcy.
3. Konsument ma możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń. Między innymi, Konsument ma możliwość:
  - a. zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy,
  - b. zwrócenia się do wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu,
  - c. skorzystania z pomocy powiatowego (miejskiego) rzecznika praw konsumenta lub organizacji społecznej, do której statutowych zadań należy ochrona konsumentów
4. Bardziej szczegółowych informacji na temat pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, Konsument może szukać na stronie internetowej <http://www.uokik.gov.pl>

### **§14. Prawa autorskie**

1. Treści cyfrowe dostępne na Stronie internetowej, a w szczególności materiały wchodzące w skład Produktów cyfrowych i Usług cyfrowych, są utworami i są objęte ochroną prawa autorskiego, a prawa te przysługują Sprzedawcy lub osobom z nim współpracującym, a które udzieliły Sprzedawcy odpowiednich licencji.
2. Klient może korzystać z zakupionych Produktów cyfrowych oraz innych treści dostępnych na Stronie internetowej na zasadzie dozwolonego użytku prywatnego. To oznacza, że Klient oraz użytkownicy Strony internetowej mogą z nich korzystać tylko i wyłącznie na własne potrzeby, w tym także prowadzonej przez siebie działalności gospodarczej, z zastrzeżeniem, że nabywca nie jest uprawniony do udostępniania tych treści ani ich poszczególnych elementów osobom trzecim odpłatnie lub nieodpłatnie.

3. Klient zainteresowany szerszym wykorzystaniem ww. treści oraz zakupionych Produktów lub Usług powinien skontaktować się ze Sprzedawcą i podjąć indywidualne negocjacje.
4. Nieuprawnione rozpowszechnianie ww. treści skutkować może odpowiedzialnością cywilną i karną.

#### **§15. Dane osobowe i pliki Cookies**

1. Zasady przetwarzania danych osobowych oraz wykorzystywania plików cookies zostały opisane w Polityce prywatności i plików cookies.

#### **§16. Postanowienia końcowe**

1. Umowy zawierane przez Sprzedawcę zawierane są w języku polskim.
2. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian Regulaminu z ważnych przyczyn, w tym takich jak: zmiany przepisów prawa, orzeczenia organu państwowego, zmiany warunków świadczenia usług, w tym zmiany sposobów płatności i dostaw, w zakresie, w jakim te zmiany wpływają na realizację postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Sprzedawca informuje o zmianach Regulaminu poprzez ich publikację na swojej Stronie internetowej, a w przypadku Użytkowników, z którymi wiąże go Umowy, także drogą elektroniczną na adres email Użytkownika, o ile Użytkownik podał go Sprzedawcy.
4. Zmiany obowiązują od dnia publikacji Regulaminu na Stronie, z wyjątkiem Klientów i Użytkowników, z którymi Sprzedawca zawarł Umowę przed wprowadzeniem zmian i nie została ona wykonana w całości do czasu wprowadzenia zmian. W przypadku takich Umów zmiany obowiązują nie wcześniej niż 14 dni od dnia poinformowania o nich Użytkownika i Klienta w sposób określony w ust. 3. Zmiany nie mają wpływu na prawa przez nich nabyte.
5. W przypadku zmian, które w sposób istotny zmieniają warunki zawartej Umowy, Klient i Użytkownik mają prawo wypowiedzieć Umowę w terminie 14 dni od dnia poinformowania ich o zmianach. Jeżeli Użytkownik lub Klient nie wypowie Umowy w tym terminie, to zmiany w Regulaminie zaczną obowiązywać Użytkownika i Klienta od następnego dnia po upływie terminu do wypowiedzenia Umowy.
6. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie mają zastosowanie powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego, w szczególności: ustawy Prawa konsumenta, Kodeksu cywilnego, Prawa przedsiębiorców, ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, ogólnego rozporządzenia o ochronie danych (RODO) oraz ustawy o ochronie danych osobowych.

7. Regulamin ma zastosowanie do umów zawartych od dnia 20.03.2025

## **Regulamin turniejów**

### **§1. Wstępne informacje**

1. Organizatorem turniejów jest właściciel serwisu ChessStars.pl – Paweł Kabat, ul. Praska 47/2, 30-329 Kraków, NIP: 6070032215
2. Turnieje rozgrywane są na dwóch platformach, której organizator nie jest właścicielem i administratorem:
  - chess.com, w klubie Chess.Stars,
  - lichess.org, w klubie Chess Stars Official.

### **§2. Rejestracja do turnieju**

1. Zawodnicy chcący wziąć udział w turniejach organizowanych przez Serwis muszą posiadać konto na platformie, na której organizowany jest turniej oraz być członkiem klubu.
2. Dodatkowo każdy zawodnik, który chce wziąć udział w turnieju musi posiadać konto w Serwisie oraz zgłosić się do turnieju poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego do turnieju.
3. Poprawne wypełnienie i wysłanie formularza rejestracyjnego do turnieju w Serwisie umożliwia dopisanie się do listy uczestników turnieju na platformie na której organizowany jest turniej.
4. Turnieje dzielą się na dwa rodzaje:
  - a) bezpłatne  
Aby wziąć udział w bezpłatnym turnieju należy podczas zapisu w Serwisie podać:
    - adres e-mail
  - b) płatne  
Aby wziąć udział w płatnym turnieju należy podczas zapisu w Serwisie podać:
    - imię,
    - nazwisko,
    - kraj,
    - ulicę,
    - kod pocztowy,
    - miasto.
5. Dane podawane przy zapisie do turnieju płatnego są potrzebne na potrzeby raportowania, rachunkowości oraz wypłaty nagród.
6. Aby móc wziąć udział w turnieju płatnym chętny musi opłacić wpisowe za pomocą Sklepu w Serwisie.
7. Wpisowe opłacane jest za pomocą dostępnych metod płatności w Sklepie w Serwisie.
8. Opłacenie wpisowego umożliwia dopisanie się do listy zawodników na platformie na której organizowany jest turniej.

9. Opłacenie wpisowego w Serwisie nie jest jednoznaczne z dopisaniem do listy zawodników. Zawodnik musi samodzielnie dopisać się do listy zawodników na platformie na której organizowany jest turniej.
10. Każda kwota wpisowego posiada strukturę:
  - wpisowe – część włączana do puli nagród,
  - prowizja – prowizja Serwisu za organizację turnieju,
  - vat – podatek vat.
11. Oficjalną walutą jest polski złoty (PLN). W Serwisie i Sklepie podawane są również ceny w USD jednak są to ceny poglądowe obliczane na podstawie średniego kursu NBP z poprzedzającego dnia roboczego.
12. Aby uniknąć opóźnień i problemów z zapisami, rejestracja do turnieju wyłączana jest na 15 minut przed jego startem.

### **§3. Pula nagród**

1. W turniejach mogą występować trzy rodzaje pul nagród:
  - a) nagrody finansowe z gwarantowaną pulą nagród,
  - b) nagrody finansowe bez gwarantowanej puli nagród,
  - c) nagrody rzeczowe.
2. Przy turnieju z gwarantowaną pulą nagród Organizator ogłasza przed rozpoczęciem zapisów na turniej jaka będzie minimalna pula nagród do podziału dla najlepszych zawodników.
3. Pula nagród w turnieju z gwarantowaną pulą nagród może ulec zwiększeniu w momencie kiedy suma części opłat zawodników przeznaczona na wpisowe przekroczy wysokość gwarantowanej puli.  
Przykład:  
Gwarantowana pula nagród wynosi 100, wpisowe z każdej opłaty rejestracyjnej wynosi 10. Do turnieju zapisało się 12 graczy więc 12 zawodników x 10 wpisowego = 120. Pula nagród wyniesie więc 120, o 20 więcej niż przewidziana gwarantowana pula nagród.
4. W przypadku turnieju z nagrodami finansowymi bez gwarantowanej puli nagród suma wpisowych wpłaconych przez zawodników jest jednocześnie ostateczną pulą nagród.
5. W przypadku turnieju z nagrodami rzeczowymi nagrodami w turnieju są przedmioty ufundowane przez Organizatora i zaprezentowane przed rozpoczęciem rejestracji na turniej.
6. Organizator może do finansowej puli nagród włączyć również dodatkowe nagrody rzeczowe.

#### **§4. Podział puli nagród**

1. Liczba miejsc płatnych dla najlepszych zawodników uzależniona jest od liczby zgłoszonych zawodników poprzez Serwis i opłaconych wpisowych.
2. Ostateczny podział puli nagród zostaje ustalony po zakończeniu i zamknięciu rejestracji.
3. Struktura oraz wysokość wypłat nagród finansowych jest ściśle określona i obliczana na podstawie tabel wypłat dostępnych pod adresem:  
<https://chessstars.net/payouts/>

#### **§5. Wypłata nagród**

1. Nagrody finansowe zdobyte przez zawodników w turniejach płatnych (z wpisowym) wypłacane są najpóźniej w ciągu 48h od zakończenia turnieju.
2. Wypłaty przelewane są za pomocą Operatora płatności za pomocą którego była dokonywana opłata rejestracyjna.
3. W przypadku turniejów darmowych po zakończeniu zawodów, zawodnicy, którzy zajęli nagradzane miejsca otrzymają wiadomość z formularzem dla nagrodzonych.
4. Formularz dla nagrodzonych w darmowych turniejach wymaga podania danych takich samych jakie podają zawodnicy przy rejestracji do turniejów płatnych. Niezbędne jest to do przekazania nagrody oraz na potrzeby raportowania i księgowo.
5. Organizator podejmie wszelkie środki aby skontaktować się z nagrodzonymi w celu wypełnienia przez nich formularza.
6. Organizator czeka na wypełnienia formularza 48h od czasu jego pierwszego wysłania.
7. Po upływie 48h od czasu pierwszego wysłania formularza dla nagrodzonych z prośbą o wypełnienie i braku otrzymania odpowiedzi – nagroda finansowa przepada.
8. Po otrzymaniu poprawnie wypełnionego formularza dla nagrodzonych Organizator wypłaca nagrodę finansową najpóźniej w ciągu 48h od daty otrzymania formularza.
9. Nagrody wypłacane są w walucie w jakiej użytkownik dokonał opłaty rejestracyjnej po kursie Operatora płatności.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za różnice kursowe w przypadku przewalutowania.

## **§6. Fair play**

1. Wszystkie partie będą monitorowane i analizowane pod kątem podejrzanej aktywności. W przypadku wykrycia oszustwa, gracz zostanie zdyskwalifikowany, a jego wyniki anulowane.
2. Nieuczciwość może zostać stwierdzona przez administrację serwisu Chess.com, Lichess.org lub niezależnie przez Organizatora.
3. W przypadku podejrzenia co do braku uczciwości zawodnika organizator ma prawo wstrzymać wypłatę nagrody na 72h w celu wyjaśnienia wątpliwości.
4. W momencie udowodnienia oszustwa zawodnikowi, jego wynik jest anulowany a nagroda przepada.
5. Zawodnik, któremu udowodniono oszustwo otrzymuje dożywotni zakaz uczestnictwa w turniejach organizowanych przez Organizatora zarówno on-line jak i live.
6. Decyzje Organizatora są ostateczne.
7. W przypadku pojawienia się nowych dowodów Organizator pozostawia sobie prawo do ponownego rozpatrzenia sprawy.

## **§7. System rozgrywania turniejów i terminarz**

1. Organizowane turnieje rozgrywane są systemem:
  - a) Szwajcarskim.
2. Parametry każdego turnieju podawane są w szczegółach każdego turnieju i są ogólnodostępne dla zainteresowanego zawodnika.
3. Terminarz poszczególnych turniejów znajduje się w Serwisie.

## **§8. Dodatkowe informacje**

1. Rejestracja w turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w każdym czasie. Wszelkie zmiany będą komunikowane uczestnikom przez oficjalne kanały komunikacji.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prawidłowe działanie serwisu Chess.com oraz Lichess.org a także ich dostępność.
4. W przypadku problemów technicznych organizator ma prawo do odwołania turnieju, jego przerwania i anulowania wyników (również w przypadku turniejów, w których rozgrywki już się odbywały), wstrzymania rozgrywek oraz do zmiany terminu rozegrania turnieju.
5. W szczególnych sytuacjach organizator ma prawo do anulowania turnieju o czym poinformuje graczy przez oficjalne kanały komunikacji.

6. W przypadku anulowania turnieju płatnego organizator zwraca uczestnikom środki w całości.
7. Środki zwracane na konto graczy z tytułu anulowanego turnieju zwracane są jak najszybciej, nie później niż w ciągu 24h za pomocą Operatora płatności, za pomocą którego dokonana była opłata.
8. Kwestie nie uregulowane w regulaminie będą rozstrzygane przez organizatora.
9. Decyzje organizatora są ostateczne.
10. Proszę pamiętać, że najważniejszym celem turnieju jest dobra zabawa i promocja gry w szachy. Organizator dąży wszelkimi staraniami aby gra była uczciwa. Życzymy wszystkim uczestnikom udanej gry i sportowej rywalizacji!