

Regulamin Aplikacji Mobilnej X-Booster

I. Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej także: Regulamin) określa zasady korzystania z Aplikacji mobilnej X-Booster (zdefiniowanej poniżej) oraz świadczenia usług drogą elektroniczną i stanowi regulamin w rozumieniu art. 8 Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (t.j. Dz. U. z 2019 r. poz. 123 z późn. zm.).
2. Usługodawcą Aplikacji (zdefiniowanej poniżej) jest Luna Corporate Sp. z o.o. z siedzibą w Suchym Lesie, ul. Obornicka 174 (62-002 Suchy Las), wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000873454, NIP: 6751740806, REGON: 387707640, wysokość kapitału zakładowego: 6.000 zł (dalej także: Usługodawca).

II. Definicje

Pojęcia użyte w Regulaminie mają następujące znaczenie:

1. **Aplikacja** – aplikacja mobilna o nazwie „X-Booster”, w ramach której Użytkownicy, podejmując Wyzwania na warunkach opisanych w niniejszym Regulaminie, otrzymywać będą Monety, które mogą zostać wymienione na Nagrody.
2. **Moneta** – środek wymiany posiadający wartość użytkową wyłącznie w ramach Aplikacji, niebędący walutą wirtualną. Użytkownicy zbierając Monety mogą je wymieniać na Nagrody.
3. **Ekstra moneta** – środek wymiany posiadający wartość użytkową wyłącznie w ramach Aplikacji mobilnej X-Booster, niebędący walutą wirtualną, otrzymywany poprzez podanie jednorazowego kodu w aplikacji mobilnej X-Booster. Ekstra monety zostają dopisane do Portfela Użytkownika i mogą być wymieniane jedynie na Nagrody w sklepie X-Booster.

4. **Wyzwania Indywidualne** – dostępne dla ogółu Użytkowników Wyzwania, tworzone przez Usługodawcę samodzielnie, bądź we współpracy z Partnerem, w ramach których Użytkownicy, realizując Wyzwania zbierają Monety podlegające wymianie na Nagrody dostępne w Sklepie X-Booster. Wyzwania w ramach Wyzwań Indywidualnych dzielą się na 2 typy:
 - a. Wyzwanie „Odwiedź miejsce” – polega na dotarciu Użytkownika do wyznaczonego przez Usługodawcę miejsca i zebraniu w nim Monet,
 - b. Wyzwanie „FOMO” – polega na niekorzystaniu przez Użytkownika w określonym w Wyzwaniu czasie z urządzenia mobilnego, za pośrednictwem, którego bierze on udział w Wyzwaniu.
5. **Wyzwania Konkursowe** – dostępne dla zamkniętego kręgu Użytkowników, zaproszonych przez Usługodawcę. Wyzwania i Nagrody określa Usługodawca, a zasady przydziału Nagród precyzuje odrębny regulamin danego Wyzwania Konkursowego. Zdobyte w toku danego Wyzwania Konkursowego Monety przysługują Użytkownikowi wyłącznie w ramach tego Wyzwania Konkursowego i nie mogą zostać wykorzystane w innych Wyzwaniach Konkursowych, Wyzwaniach Indywidualnych, ani nie mogą zostać wymienione na Nagrody ze Sklepu X-Booster.
6. **Wyzwania** – przewidziane w Aplikacji aktywności, za wykonanie których Użytkownicy zdobywają Monety. Wyzwania mogą się odbywać w ramach Wyzwań Indywidualnych lub Wyzwań Konkursowych.
7. **Nagroda** – gratyfikacja, do której otrzymania uprawniony jest Użytkownik po spełnieniu określonych warunków:
 - a. w przypadku Wyzwań Indywidualnych – Użytkownik otrzyma Nagrodę przy wymianie odpowiedniej liczby Monet w Sklepie X-Booster. Nagrody mogą w szczególności przybrać postać promocji, rabatu, bonu lub też nagrody rzeczowej,
 - b. w przypadku Wyzwań Konkursowych – Użytkownik otrzyma Nagrodę od Usługodawcy po spełnieniu warunków przewidzianych w zasadach danego Wyzwania Konkursowego.
8. **Sklep X-Booster** – platforma funkcjonująca w ramach Aplikacji mobilnej X-Booster, pozwalająca Użytkownikom na zamawianie Nagród w zamian za zdobyte Ekstra monety oraz zebrane Monety zdobyte w Wyzwaniach Indywidualnych.

9. **Użytkownik** – osoba fizyczna, która spełnia określone w regulaminie Aplikacji mobilnej X-Booster warunki uczestnictwa w Aplikacji, w tym w szczególności dokonała rejestracji w Aplikacji mobilnej X-Booster.
10. **Portfel Użytkownika** – widoczne z panelu Aplikacji zestawienie zdobytych oraz wykorzystanych Monet.
11. **Polityka Prywatności** – dokument dostępny pod adresem: <https://x-booster.app> (pozycja „Polityka Prywatności” na dole strony), opisujący w szczególności zasady przetwarzania danych osobowych Użytkowników w związku z korzystaniem z Aplikacji.
12. **Powiadomienia Push** – komunikaty dotyczące Aplikacji, w tym informujące Użytkownika o pojawiających się w jego okolicy Wyzwaniach, przekazywane Użytkownikowi w ramach Aplikacji.
13. **Panel Partnera** – aplikacja webowa, w ramach której Partner uzyskuje wgląd do sponsorowanych lub też współtworzonych z Usługodawcą Wyzwań, w których uczestniczyć mogą Użytkownicy Aplikacji mobilnej X-Booster. Ponadto, Panel Partnera umożliwia Partnerowi wgląd do swojego konta, prowadzonych Wyzwań, reklam wyświetlanych w Aplikacji mobilnej X-Booster oraz statystyk związanych z Wyzwaniami.
14. **Partner** – przedsiębiorca w rozumieniu art. 4 Ustawy z dnia 6 marca 2018 r. – Prawo Przedsiębiorców (t.j. Dz. U. z 2019 r. poz. 1292 z późn. zm.), który spełnia określone w Regulaminie warunki korzystania z Panelu Partnera, w tym w szczególności uzyskał dostęp do rejestracji do Panelu Partnera.
15. **Regulamin Panelu Partnera** – dokument dostępny pod adresem: <https://x-booster.app> (pozycja „Regulamin” na dole strony), opisujący zasady korzystania z Panelu Partnera.

III. Rejestracja

1. Rozpoczęcie korzystania z Aplikacji przez Użytkownika wymaga pobrania Aplikacji na urządzenie mobilne oraz dokonania rejestracji. Proces rejestracji wymaga podania numeru telefonu Użytkownika, na który przesłany zostanie jednorazowy kod aktywacyjny. Nikomu nie udostępniamy podanych numerów telefonów ani

nie przesyłamy spamu. Numer telefonu potrzebny jest jedynie na potrzeby rejestracji.

2. Aplikacja dostępna jest do pobrania ze sklepów internetowych Google Play i AppGallery (dla posiadaczy urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym Android) oraz App Store (dla posiadaczy urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym iOS).
3. Usługodawca nie pobiera opłaty za pobranie, instalację i korzystanie z Aplikacji przez Użytkownika. Koszty transmisji danych ponosi Użytkownik, zgodnie z treścią umowy łączącej go z dostawcą usług telekomunikacyjnych. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za działania podmiotów trzecich, na których wybór dokonany przez Użytkownika wpływu nie miał (np. operatorów telekomunikacyjnych, dostawców Internetu).
4. Przed dokonaniem rejestracji, Użytkownik zobowiązany jest do zapoznania się z treścią Regulaminu oraz Polityki Prywatności. Dokonując rejestracji, Użytkownik akceptuje treść Regulaminu oraz Polityki Prywatności.
5. Informacje o charakterze handlowym przesyłane mogą być Użytkownikowi za pomocą środków komunikacji elektronicznej wyłącznie po uzyskaniu jego uprzedniej dobrowolnej zgody. Zgoda wyrażona może zostać podczas rejestracji, jak również w czasie późniejszym z panelu Aplikacji. Użytkownik w każdej chwili może cofnąć wyrażoną wcześniej zgodę.
6. Dokonując rejestracji, Użytkownik wpisuje nazwę gracza, która nie musi odpowiadać jego faktycznym danym osobowym. Użytkownik funkcjonować będzie w ramach Aplikacji pod nazwą gracza. Nazwa gracza pojawiać będzie się w rankingach Aplikacji i będzie widoczna dla innych Użytkowników Aplikacji.
7. Użytkownikiem Aplikacji może być każda pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych w rozumieniu art. 10 oraz 11 Kodeksu Cywilnego (t.j. Dz.U.2022.1360).
8. Niespełnienie wymogów przewidzianych w ust. 1, 4, 6 i 7 powyżej uniemożliwia korzystanie z Aplikacji. W takim przypadku należy odstąpić od procesu rejestracji i usunąć Aplikację ze swojego urządzenia mobilnego.
9. Z chwilą dokonania rejestracji pomiędzy Użytkownikiem, a Usługodawcą zawierana jest umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną.
10. Po dokonaniu Rejestracji Użytkownik uczestniczyć może w Wyzwaniach odbywających się w ramach ogólnodostępnych Wyzwań Indywidualnych, jak

również w ramach Wyzwań Konkursowych – pod warunkiem otrzymania zaproszenia od Usługodawcy.

11. Po dokonaniu rejestracji, Użytkownik pozostaje zalogowany w Aplikacji, aż do czasu wylogowania. Zakończenie transmisji danych, utrata połączenia bądź wyłączenie urządzenia mobilnego nie powodują automatycznego wylogowania z Aplikacji. Wylogowania należy dokonywać używając właściwego przycisku w menu Aplikacji. Ponowne logowanie następuje na zasadzie analogicznej jak w ust. 1.
12. Użytkownik może być zalogowany w Aplikacji w jednym czasie tylko na jednym urządzeniu mobilnym.
13. Z ważnego powodu, jakim jest uzasadnione podejrzenie naruszenia przez Użytkownika Regulaminu, w szczególności polegającego na tym, że Użytkownik złożył nieprawdziwe oświadczenie co do spełniania warunków uczestnictwa w Aplikacji, Usługodawca może zablokować konto Użytkownika.

IV. Wyzwania Indywidualne

1. Aplikacja umożliwia wszystkim Użytkownikom uczestniczenie w Wyzwaniach Indywidualnych oraz zbieranie w ramach Wyzwań Monet, które przeznaczone mogą zostać do wymiany na Nagrody w sklepie X-Booster.
2. Wyzwania Indywidualne powstają z samodzielnej inicjatywy Usługodawcy lub we współpracy z Partnerem/Partnerami. W trakcie wykonywania Wyzwań wyświetlane będą reklamy Partnera lub innych podmiotów współpracujących z Usługodawcą.
3. Użytkownik informowany jest przez Aplikację, poprzez powiadomienia Push, o dostępnych w jego okolicy Wyzwaniach Indywidualnych i Monetach możliwych do zdobycia w ramach Wyzwań (Wyzwanie „Odwiedź miejsce” i Wyzwanie „FOMO”). Po wykonaniu Wyzwania, Użytkownik dokonuje zebrania Monet, co następuje poprzez kliknięcie we właściwą ikonę Monety widoczną z panelu Aplikacji.
4. Użytkownik może wyszukiwać interesujące go Wyzwania z panelu Aplikacji.

5. Użytkownik wykonując Wyzwania zdobywa doświadczenie niezbędne do osiągnięcia wyższych poziomów. Za osiągnięcie kolejnych poziomów Użytkownikowi przyznawane są dodatkowe Monety.
6. Podczas wykonywania Wyzwań, Użytkownik zdobyć może nie tylko Monety, ale także dodatkowe gratyfikacje, takie jak autorskie wlepki X-Booster, występujące w formie grafik 2D, zbierane przez Użytkownika do swojego albumu w ramach Aplikacji, czy też bonusy, promocje lub rabaty do wykorzystania u partnerów Usługodawcy.
7. Monety zostają zapisane w Portfelu Użytkownika, widocznym z panelu Aplikacji. Monety nie wygasają z upływem czasu, o ile użytkownik nie zrezygnuje z Usługi.
8. Aplikacja umożliwi Użytkownikowi wgląd w historię Monet, uzyskując informację o sposobie ich zdobycia, Wyzwaniu, w ramach którego zostały zdobyte, jak również o sposobie ich wykorzystania.
9. Usługodawca ma prawo weryfikacji zasadności i zgodności z regulaminem zdobytych Monet. W przypadku stwierdzenia nienależnego naliczenia Monet lub ich naliczenia z naruszeniem Regulaminu, Usługodawca ma prawo odliczenia nienależnych Monet z Konta Użytkownika.
10. Niezależnie od Monet, Użytkownik może w toku korzystania z Aplikacji uzyskać jednorazowe kody uprawniające Użytkownika do otrzymania Ekstra monet, które przypisane zostaną do Portfela Użytkownika i wymienione mogą zostać na Nagrody w Sklepie X-Booster. Informacja o zasadach przyznawania jednorazowych kodów dostępna będzie dla Użytkownika w Aplikacji.

V. Wyzwania Konkursowe

1. Aplikacja umożliwi określonej przez Usługodawcę grupie Użytkowników uczestniczenie w Wyzwaniu Konkursowym, na zasadach określonych szczegółowo przez Usługodawcę.
2. Wyzwania Konkursowe powstawać mogą w ramach odrębnych umów zawieranych przez Usługodawcę z Partnerami.
3. Uczestnictwo w Wyzwaniach Konkursowych pozwala Użytkownikom na zdobycie Nagród przewidzianych przez Usługodawcę na określonych przez niego zasadach.

4. Szczegółowe zasady dotyczące danego Wyzwania Konkursowego zostaną przedstawione Użytkownikowi wraz z otrzymaniem zaproszenia do uczestniczenia w Wyzwaniu Konkursowym. Warunkiem uczestnictwa w takim Wyzwaniu Konkursowym jest wyrażenie zgody na ww. zasady.
5. Wyzwania w ramach Wyzwania Konkursowego polegać mogą w szczególności na rywalizacji pomiędzy Użytkownikami, polegającej na zdobyciu jak największej liczby Monet, pokonaniu jak najdłuższego dystansu, lub też jak najdłuższym niekorzystaniu z urządzenia mobilnego (Wyzwanie „FOMO”) w określonym przez Usługodawcę czasie.
6. W ramach Wyzwania Konkursowego istnieje możliwość integracji Aplikacji X-Booster z aplikacjami sportowymi wymienionymi na liście integracji w Aplikacji X-Booster, co umożliwi tworzenie również innych rankingów.

VI. Nagrody

1. W przypadku zdobycia w ramach Wyzwań Indywidualnych wystarczającej liczby Monet (szczegółową liczbę Monet koniecznych do uzyskania danej Nagrody Usługodawca wskazuje w Sklepie X-Booster), Użytkownik uprawniony jest do otrzymania Nagrody. Nagrody przyznawane są Użytkownikowi bez ponoszenia przez Użytkownika odpłatności. Informacja o sposobie realizacji (odbioru) Nagród, do których uprawniony jest Użytkownik, jest zamieszczana w Aplikacji w zakładce Sklep X-Booster. Podmiotem odpowiedzialnym za dostarczenie Nagrody otrzymanej za pośrednictwem sklepu X-Booster na adres wskazany przez Użytkownika jest Usługodawca. W przypadku nagród rzeczowych koniecznym będzie wskazanie przez Użytkownika danych adresowych.
2. Do otrzymania Nagrody ze Sklepu X-Booster uprawniony jest również Użytkownik, który wszedł w posiadanie „Ekstra monet”.
3. Zapas Nagród ze Sklepu X-Booster może okresowo ulec wyczerpaniu. Informacje o dostępności albo braku dostępności Nagród Usługodawca zamieszcza w Aplikacji w zakładce Sklep X-Booster.
4. Informacje o Nagrodach zamieszczonych w zakładce Sklep X-Booster nie stanowią oferty w rozumieniu przepisów Kodeksu Cywilnego. Usługodawca nie gwarantuje ciągłej dostępności poszczególnych Nagród. Usługodawca

zastrzega, iż zakres Nagród w Sklepie X-Booster może ulec zmianie. Użytkownik może dokonać wymiany Monet wyłącznie na Nagrody dostępne w Sklepie X-Booster.

5. Dokonując wyboru Nagrody i składając zamówienie, odpowiednia liczba Monet odejmowana jest z Portfela Użytkownika. W zależności od wybranej Nagrody Użytkownik otrzyma odpowiedni kod aktywacyjny, który pojawi się w zakładce „Kupione” albo też odpowiednia Nagroda zostanie mu dostarczona lub przesłana drogą elektroniczną. Szczegółowy opis odbioru Nagrody zamieszczony zostaje ponadto w opisie Nagrody w sklepie X-Booster.

VII. Zakaz Przesyłania Treści Bezprawnych

1. Usługodawca informuje, że niedozwolone jest dostarczanie w ramach korzystania z Usług, treści o charakterze bezprawnym, stanowiących naruszenie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa lub dobrych obyczajów, w szczególności:
 - a. obscenicznych lub wulgarnych,
 - b. promujących, zachęcających lub instruujących w zakresie działań przestępczych,
 - c. propagujących ideologie totalitarne, w szczególności narodowego socjalizmu lub komunizmu, oraz kwestionujące fakty historyczne,
 - d. nawołujących do nienawiści, w szczególności ze względu na rasę, płeć, narodowość, przynależność państwową, orientację seksualną,
 - e. obrażających uczucia religijne lub bezwyznaniowość,
 - f. naruszających lub mogących naruszyć prawa innych osób, w tym Usługodawcy, a w szczególności tajemnicę przedsiębiorstwa, prawa własności przemysłowej, prawa autorskie, prawa do wizerunku lub inne dobra osobiste innych osób w tym Użytkowników lub Partnerów,
 - g. naruszających lub mogących naruszyć prawa do oznaczeń geograficznych, znaków towarowych, oznaczeń przedsiębiorstwa, prawa do firmy lub jakichkolwiek innych chronionych oznaczeń pochodzenia towarów i usług,
 - h. sprzecznych z dobrymi obyczajami lub uchybiająca godności człowieka,

- i. spreparowanych w sposób mogący stanowić zagrożenie dla prawidłowego funkcjonowania systemu informatycznego Usługodawcy, Użytkowników lub Partnerów.
2. Użytkownik, który uzna, że jakakolwiek treść udostępniona za pośrednictwem Aplikacji jest niezgodna z prawem lub Regulaminem, może zgłosić ten fakt Usługodawcy na adres e-mail przeznaczony do zgłaszania naruszeń: support@x-booster.app.

VIII. Dane Osobowe

1. Usługodawca oświadcza, że w ramach świadczenia usług przetwarza dane osobowe Użytkowników. Zasady przetwarzania danych osobowych określa Polityka Prywatności dla aplikacji mobilnej, dostępna pod adresem: <https://x-booster.app> (pozycja „Polityka Prywatności” na dole strony).

IX. Wymagania Techniczne i Zagrożenia Związane z Korzystaniem z Usług

1. Korzystanie z Aplikacji wymaga urządzenia mobilnego z dostępem do sieci Internet, kamerą oraz lokalizacją GPS, wyposażonego w zgodny system operacyjny Android lub iOS, z dostępną wolną pamięcią około 34 MB. Informacje o zgodnych wersjach systemów Android oraz iOS udostępniane są wraz z Aplikacją w internetowych sklepach z aplikacjami Google Play i AppGallery oraz App Store. Usługodawca dokłada należytej staranności w celu zapewnienia poprawnego działania Aplikacji, niemniej jednak nie może zagwarantować wszystkim Użytkownikom właściwego działania Aplikacji ze względu na różnorodne możliwości indywidualnej konfiguracji urządzeń mobilnych oraz możliwości interakcji różnych aplikacji zainstalowanych na urządzeniu mobilnym.
2. Aplikacja dla swojego funkcjonowania korzystać będzie z Internetu, lokalizacji GPS, Kamery oraz pamięci wewnętrznej urządzenia mobilnego.
3. Usługodawca prowadzi bieżący nadzór nad technicznym funkcjonowaniem Aplikacji, zapewniając poprawność jej działania. Usługodawca nie gwarantuje

jednak stałej dostępności wszystkich funkcji Aplikacji, jak również ich bezbłędnego działania.

4. Użytkownik korzysta z Aplikacji dobrowolnie, na własną odpowiedzialność. Odpowiedzialność Usługodawcy za ewentualne szkody powstałe w związku z korzystaniem z Aplikacji, a w szczególności brak jej funkcjonowania, a także nieprawidłowe funkcjonowanie wyłączona jest w możliwie najszerszym, prawnie dopuszczalnym zakresie.
5. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za ograniczenia lub problemy techniczne w systemach teleinformatycznych, z których korzystają urządzenia mobilne Użytkowników, a które uniemożliwiają lub ograniczają Użytkownikom korzystanie z Aplikacji i oferowanych za jej pośrednictwem usług. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za niezadowalającą Użytkownika jakość, wydajność, dokładność Aplikacji.
6. Świadczenie Usługi może zostać przerwane w razie nienależytej jakości połączenia z siecią Internet, uszkodzeń lub wad urządzeń telekomunikacyjnych, systemów zasilania, sprzętu komputerowego, awarii sieci telekomunikacyjnej, przerw w dostawie prądu lub jakiegokolwiek działania osób trzecich w trakcie transakcji.
7. Usługodawca ma prawo zablokować dostęp do Aplikacji lub poszczególnych Usług w razie stwierdzenia nieprawidłowości w korzystaniu z Aplikacji, w szczególności wystąpienia okoliczności, które mogłyby narazić na szkodę Użytkownika lub Usługodawcę. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności z tytułu czasowego zawieszenia dostępu do Aplikacji na okres konieczny do usunięcia zaistniałych zagrożeń lub nieprawidłowości.
8. Usługodawca informuje, że rozpowszechnia Aplikację wyłącznie przez jej udostępnienie w internetowych sklepach z aplikacjami Google Play i AppGallery oraz App Store. Korzystanie z Aplikacji pobranej z innego źródła wiąże się z ryzykiem naruszenia jej integralności oraz połączenia ze szkodliwym oprogramowaniem, co stanowi zagrożenie dla bezpieczeństwa urządzenia mobilnego Użytkownika i przechowywanych w nim danych.
9. Z zastrzeżeniem postanowienia ustępu poprzedzającego, prawidłowe korzystanie z Aplikacji nie zwiększa zagrożeń dla bezpieczeństwa urządzenia mobilnego, którym posługuje się Użytkownik. Usługodawca zaleca nieprzesyłanie jakichkolwiek identyfikatorów, haseł dostępu lub innych informacji, których

ujawnienie do wiadomości publicznej mogłoby stanowić zagrożenie dla prywatności Użytkownika lub osób trzecich.

10. Usługodawca uprawniony jest do wprowadzenia planowanej przerwy technicznej w świadczeniu Usług w ramach Aplikacji, w wymiarze nieprzekraczającym jednorazowo 48 godzin w przypadku konieczności przeprowadzenia prac konfiguracyjnych lub konserwacyjnych. Usługodawca powiadomi Użytkowników o takiej przerwie technicznej z odpowiednim wyprzedzeniem, poprzez zamieszczenie informacji za pośrednictwem Aplikacji.
11. Usługodawca informuje, że instalacja dostarczanych aktualizacji Aplikacji może być konieczna dla jej prawidłowego działania i zapewnienia odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa.
12. Użytkownik powinien instalować uaktualnienia systemu operacyjnego zgodnie z zaleceniami producenta posiadanego urządzenia mobilnego oraz producenta systemu operacyjnego. Brak aktualizacji systemu operacyjnego lub Aplikacji może prowadzić do obniżenia poziomu bezpieczeństwa korzystania z Aplikacji.

X. Własność Intelektualna

1. Aplikacja stanowi przedmiot autorskich praw majątkowych Usługodawcy. Z chwilą zapisania Aplikacji na urządzeniu mobilnym Użytkownika, Usługodawca udziela Użytkownikowi niewyłącznej licencji na korzystanie z Aplikacji na czas nieokreślony, obejmującej zwielokrotnienie Aplikacji w związku z jej pobraniem na urządzenie mobilne oraz instalacją i uruchamianiem na urządzeniu mobilnym. Użytkownik może zainstalować Aplikację na dowolnej liczbie urządzeń mobilnych, które posiada, przy czym na jednym urządzeniu mobilnym dozwolone jest zainstalowanie tylko jednej kopii Aplikacji. Użytkownik nie jest uprawniony do korzystania z Aplikacji dla celów zarobkowych.
2. Użytkownik nie jest uprawniony do żadnego szerszego niż wprost wynikające z Regulaminu korzystania z Aplikacji. W szczególności Użytkownik nie jest uprawniony do żądania udostępnienia wersji instalacyjnych lub kodów źródłowych oprogramowania będącego podstawą funkcjonowania Aplikacji, ani też jakiegokolwiek rozpowszechnienia elementów graficznych lub tekstowych składających się na Aplikację

3. Użytkownik nie ma prawa do dekompilacji, deasemblacji ani innych podobnych czynności (reverse engineering) w stosunku do udostępnionej mu Aplikacji, ani również dokonywania jakichkolwiek innych czynności związanych z nieautoryzowanym dostępem do zawartości baz danych lub dołączaniem innego oprogramowania wykorzystującego zawartość baz danych, o ile czynności takie nie są dozwolone przez bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa.

XI. Okres Obowiązania i Rezygnacja z Usług

1. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zawierana jest na czas nieoznaczony.
2. Użytkownik może zrezygnować ze świadczonych przez Usługodawcę w ramach Aplikacji Usług w każdym czasie. Minimalny czas trwania zobowiązań Użytkownika nie jest określony, a Użytkownik nie jest zobowiązany do korzystania z Usług przez jakikolwiek okres. Z tytułu rezygnacji z korzystania z Usług nie są pobierane od Użytkownika jakiegokolwiek opłaty.
3. Użytkownik może zrezygnować z Usług korzystając z Aplikacji, poprzez usunięcie konta zgodnie ust. 4 poniżej. Rezygnacja z Usługi wiąże się z jednoczesnym rozwiązaniem umowy licencyjnej. Wraz z rezygnacją z Usługi, Użytkownik traci zgromadzone Monety.
4. W celu rezygnacji z korzystania z Usługi za pomocą Aplikacji Użytkownik powinien usunąć konto z panelu Użytkownika w ramach Aplikacji.

XII. Odstąpienie od Umowy

1. Użytkownik ma prawo odstąpienia od umowy w zakresie zamówionej Nagrody bez podania jakiegokolwiek przyczyny. Termin do odstąpienia wygasa po upływie 14 dni od dnia złożenia zamówienia na Nagrodę w sklepie X-Booster.
2. Aby skorzystać z prawa odstąpienia, Użytkownik powinien poinformować Usługodawcę o swojej decyzji w drodze jednoznacznego oświadczenia (np. przesłanego listownie lub drogą elektroniczną). W razie odstąpienia od umowy,

umowę uznaje się za niezawartą. W przypadku złożenia oświadczenia o odstąpieniu drogą elektroniczną (np. e-mailowo), Usługodawca niezwłocznie potwierdzi na trwałym nośniku otrzymanie takiego oświadczenia. Użytkownik może skorzystać ze wzoru formularza odstąpienia od umowy, stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu, jednak nie jest to obowiązkowe. Do zachowania terminu do odstąpienia od umowy wystarczy wysłanie oświadczenia przed upływem terminu wskazanego odpowiednio w ust. 1 powyżej.

3. Prawo do odstąpienia od umowy zawartej na odległość nie przysługuje Użytkownikowi, jeżeli Usługodawca wykonał w pełni usługę lub dostarczył treści cyfrowe za wyraźną zgodą Użytkownika, który został poinformowany przed rozpoczęciem, że po spełnieniu świadczenia przez Usługodawcę utraci prawo odstąpienia od umowy.
4. Złożenie zamówienia na Nagrodę, o której mowa w ust. poprzedzającym w terminie, w którym Użytkownikowi przysługuje prawo do odstąpienia od zawartej na odległość umowy dotyczącej zamówienia Nagrody, oznacza wyraźne oświadczenie Użytkownika o żądaniu wykonania przez Usługodawcę w pełni świadczenia dotyczącego tej Nagrody, skutkujące utratą prawa odstąpienia od umowy, a w konsekwencji, w związku z dostarczeniem Nagrody w całości, skutkuje brakiem możliwości jej zwrotu (anulowania) i odstąpienia od umowy.

XIII. Reklamacje

1. Reklamacje związane z działaniem Aplikacji, w tym dotyczące Nagród, Monet, funkcjonowania Aplikacji lub blokady Konta, mogą być zgłaszane do Usługodawcy za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail: support@x-booster.app.
2. Odpowiedź na reklamację jest udzielana niezwłocznie, najpóźniej w terminie do 30 dni od jej otrzymania, chyba że z bezwzględnie obowiązującego przepisu prawa wynika krótszy termin udzielenia odpowiedzi na reklamację. W przypadku reklamacji z tytułu rękojmi, odpowiedź na reklamację jest udzielana w terminie do 14 dni od jej otrzymania.
3. Odpowiedź na reklamację następuje za pośrednictwem wiadomości e-mail.

4. Reklamacje są rozpatrywane na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.
5. W przypadku kuponu/bonu uprawniającego do otrzymania towaru lub usługi podmiotu trzeciego (innego niż Usługodawca), Usługodawca ponosi wobec Użytkownika odpowiedzialność za honorowanie ważnego kuponu/bonu przez taki podmiot trzeci. Odpowiedzialność wobec Użytkownika za jakość towarów lub usług nabywanych z wykorzystaniem kuponu/bonu realizowanego u podmiotu trzeciego ponosi ten podmiot trzeci. W przypadku, gdy podmiot trzeci wbrew swojemu obowiązkowi odmówił realizacji ważnego kuponu/bonu, Użytkownik może złożyć reklamację do Usługodawcy na warunkach opisanych w ust. 1 powyżej.
6. Reklamacje związane z wykluczeniem/zablokowaniem Użytkownika, Użytkownik może składać w nieprzekraczalnym terminie 30 dni od dnia otrzymania powiadomienia o wykluczeniu/zablokowaniu. Na czas rozpatrywania reklamacji Konto Użytkownika pozostanie zablokowane. W przypadku, gdy reklamacja nie zostanie uwzględniona przez Usługodawcę, Użytkownik traci niewykorzystane Monety.

XIV. Rozwiązywanie Sporów

1. Zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) Nr 524/2013 z dnia 21 maja 2013 r. w sprawie internetowego systemu rozstrzygnięcia sporów konsumenckich oraz zmiany rozporządzenia (WE) nr 2006/2004 i dyrektywy 2009/22/WE (rozporządzenie w sprawie ODR w sporach konsumenckich), Usługodawca informuje, że pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr> jest dostępna internetowa platforma ODR, służąca do pozasądowego rozstrzygnięcia sporów pomiędzy konsumentami mieszkającymi w Unii Europejskiej, a przedsiębiorcami mającymi siedzibę w Unii Europejskiej, chcącymi korzystać z pozasądowych metod rozstrzygnięcia sporów dotyczących zobowiązań umownych wynikających z internetowych umów sprzedaży lub umów o świadczenie usług.
2. Usługodawca informuje, że o ile taki obowiązek nie wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa, Usługodawca nie korzysta z pozasądowych

sposobów dochodzenia roszczeń (pozasądowego rozwiązywania sporów). Ponadto Usługodawca nie zobowiązuje się do korzystania z platformy ODR, o której mowa w ust. 1 powyżej.

3. W przypadku sporu z Usługodawcą, Użytkownik może zwrócić się o pomoc i poradę do miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów lub do organizacji konsumenckich, takich jak Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich oraz Europejskie Centrum Konsumenckie. Więcej informacji można znaleźć na stronach internetowych tych podmiotów.

XV. Zmiana Regulaminu

1. Z ważnej przyczyny Usługodawca może wprowadzić zmiany do Regulaminu. Ważną przyczyną zmiany Regulaminu jest:
 - a. konieczność dostosowania Regulaminu do obowiązujących przepisów prawa, zwłaszcza wskutek zmiany powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub ich wykładni stosowanej przez uprawnione organy, mającej bezpośredni wpływ na treść Regulaminu i skutkującej koniecznością jego dostosowania do takiej zmiany przepisów lub ich wykładni,
 - b. wydanie orzeczenia, decyzji lub innego podobnego aktu przez sąd lub uprawniony organ władzy publicznej, mającego bezpośredni wpływ na treść Regulaminu i skutkującego koniecznością jego zmiany w celu dostosowania do takiego orzeczenia, decyzji lub innego podobnego aktu;
 - c. zapobieganie naruszeniom Regulaminu lub przeciwdziałanie nadużyciom,
 - d. usunięcie niejasności lub wątpliwości interpretacyjnych dotyczących treści Regulaminu,
 - e. rozbudowa lub zmiana funkcjonalności Aplikacji, jak również aktualizacja Aplikacji skutkująca koniecznością dostosowania Regulaminu do takiej aktualizacji,
 - f. zmiany w zakresie nazw, adresów lub danych firmowych wskazanych w treści Regulaminu,

- g. konieczność dostosowania wymogów technicznych wskazanych w Regulaminie do aktualnych standardów.
2. O zmianie Regulaminu Usługodawca powiadomi Użytkowników poprzez komunikat w Aplikacji oraz poprzez wiadomość e-mail Użytkownikom, którzy swój adres e-mail podali, udostępniając zmieniony Regulamin oraz podając termin wejścia zmiany Regulaminu w życie, przy czym termin ten będzie wynosić co najmniej 14 (czternaście) dni od daty przesłania powiadomienia o zmianie Regulaminu, z zastrzeżeniem ust. 3 poniżej.
 3. Jeżeli obowiązujący przepis prawa, orzeczenie lub inny podobny akt uprawnionego organu władzy publicznej będzie wymagał od Usługodawcy wprowadzenia zmiany Regulaminu w krótszym terminie, niż wskazany w ust. 2 powyżej, powiadomienie o zmianie Regulaminu będzie wskazywać taki krótszy termin, wraz ze wskazaniem przyczyny.
 4. Zmieniony Regulamin stosuje się do Użytkownika, który nie zrezygnuje z korzystania z Aplikacji przed datą wejścia zmiany Regulaminu w życie. W przypadku braku akceptacji zmian, Użytkownik w celu rezygnacji z usługi powinien podjąć kroki przewidziane w pkt. XII.

XVI. Postanowienia Końcowe

1. Regulamin jest dostępny w wersji elektronicznej (w tym również do pobrania w formacie PDF) pod adresem: <https://x-booster.app> (pozycja „Regulamin” na dole strony).
2. Komunikacja z Użytkownikami odbywa się za pośrednictwem powiadomień Push oraz wiadomości e-mail. Adres e-mail Usługodawcy: support@x-booster.app
3. Regulamin podlega przepisom prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.

WZÓR FORMULARZA ODSTĄPIENIA OD UMOWY

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy)

– Adresat

LUNA CORPORATE SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

ul. ul. Obornicka 174, 62-002 Suchy Las

support@x-booster.app

– Ja/My^(*) niniejszym informuję/informujemy^(*) o moim/naszym odstąpieniu od umowy sprzedaży następujących rzeczy^(*) umowy dostawy następujących rzeczy^(*) umowy o dzieło polegającej na wykonaniu następujących rzeczy^(*)/o świadczenie następującej usługi^(*)

– Data zawarcia umowy^(*)/odbioru^(*)

– Imię i nazwisko konsumenta(-ów)

– Adres konsumenta(-ów)

– Podpis konsumenta(-ów) (tylko jeżeli formularz jest przesyłany w wersji papierowej)

– Data

^(*) Niepotrzebne skreślić