

WINNERS

WARUNKI I ZASADY SPRZEDAŻY W SKLEPIE INTERNETOWYM winners-szkolenia.pl/ebooki

-REGULAMIN-

(obowiązujący od dnia 15 lipca 2019 r.)

§1 DEFINICJE

1.

Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty i definicje będą miały poniżej przedstawione znaczenie:

a)

„**WINNERS**” – oznacza firmę **WINNERS Anna Kaczmarek** z siedzibą **ul. Długa 76, Trzszczyn 86-011 Wtelno**

b)

„**SKLEP**” – oznacza prowadzony przez **WINNERS** w domenie www.winners-szkolenia.pl/ebooki internetowy serwis transakcyjny, umożliwiający zakup od **WINNERS** Treści Cyfrowych;

c)

„**TREŚCI CYFROWE**” – oznacza znajdujące się w aktualnej ofercie Sklepu produkty w formatach elektronicznych, w tym w szczególności e-Booki (zapisany w formacie cyfrowym), audiobooki (zapisana w formacie cyfrowym ścieżka dźwiękowa zawierająca odczytany przez lektora)

d)

„**USŁUGI**” – oznacza znajdujące się w aktualnej ofercie Sklepu usługi;

e)

„**KLIENT**” – oznacza osobę fizyczną, posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych albo posiadającą ograniczoną zdolność do czynności prawnych i jednocześnie posiadającą zgodę przedstawiciela ustawowego na zawarcie Umowy i dokonywanie Zakupów, która dokonała w sposób określony w Regulaminie Rejestracji w Sklepie oraz dla której utworzone zostało Konto;

f)

„**ZABEZPIECZENIA**” – oznacza stosowane przez **WINNERS** systemy zabezpieczeń Treści Cyfrowych przed nielegalnym rozpowszechnianiem;

g)

„**NEWSLETTER**” – oznacza gazetkę elektroniczną wydawaną periodycznie przez **WINNERS**, w której zamieszczane są m.in. informacje dotyczące dostępnych w Sklepie Treści Cyfrowych, organizowanych konkursach, promocjach, itp.; gazetka może zawierać informacje handlowe **WINNERS** lub jego partnerów;

h)

„**REJESTRACJA**” – oznacza proces polegający na zarejestrowaniu potencjalnego Klienta w Sklepie, z wykorzystaniem udostępnianego przez **WINNERS** formularza rejestracyjnego, w celu utworzenia Konta;

i)

„**KONTO**” – oznacza tworzone w wyniku Rejestracji Klienta w Sklepie indywidualne konto Klienta umożliwiające edycję podanych przez Klienta Danych Osobowych

j)

„**KOSZYK**” – oznacza element Sklepu, za pomocą którego Klient precyzuje szczegóły Zakupu, takie jak: liczba zakupionych Treści Cyfrowych, sposób płatności, itp.;

k)

„**REGULAMIN**” – oznacza niniejszy regulamin określający zasady korzystania ze Sklepu, w tym w szczególności zasady zamawiania Treści Cyfrowych oraz prawa i obowiązki Klientów oraz **WINNERS**;

WINNERS

l)

„**DANE OSOBOWE**” – oznacza zgromadzone w trakcie Rejestracji Klienta w Sklepie oraz podczas korzystania przez Klienta ze Sklepu i jego funkcjonalności wszelkie informacje dotyczące Klienta; Dane Osobowe są przetwarzane w celach i w zakresie wskazanym w Polityce Prywatności i Cookies;

m)

„**POLITYKA PRYWATNOŚCI I COOKIES**” – oznacza stosowane przez **WINNERS** zasady prywatności i przetwarzania plików typu „ciasteczka” dostępne na stronie www.winners-szkolenia.pl;

n)

„**USTAWA**” – oznacza ustawę z dnia 04 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity Dz.U. z dn. 31.05.2006r. z późn. zm.)

o)

„**ZAKUP**” – oznacza transakcję sprzedaży Treści Cyfrowych przez **WINNERS** wykonaną w Sklepie, w związku z zamówieniem złożonym przez Klienta przy wykorzystaniu Konta;

p)

„**RABAT**” / „**VOUCHER**” – oznacza zniżkę (procentową lub kwotową) udzielaną Klientowi na zakup Treści Cyfrowych,

q)

„**KARTA TREŚCI**” – oznacza dokument określający szczegółowe zasady zakupu poszczególnych rodzajów Treści Cyfrowych, zasady z nich korzystania, w tym zasady dotyczące udzielanej licencji oraz wymogi techniczne dla danej Treści Cyfrowej.

§2 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.

Niniejszy Regulamin normuje zasady i warunki korzystania ze Sklepu, w tym w szczególności zasady i warunki zakupów i dostarczania Treści Cyfrowych.

2.

Zakładając Konto i Akceptując Regulamin Klient zaznaczając stosowną opcję oświadcza, iż zapoznał się z niniejszym Regulaminem, w pełni akceptuje zawarte w nim postanowienia i zobowiązuje się do ich przestrzegania.

3.

Z chwilą założenia zamówienia dochodzi do zawarcia pomiędzy **WINNERS** a Użytkownikiem umowy, której przedmiotem jest korzystanie przez Użytkownika ze Sklepu oraz jego funkcjonalności (dalej „Umowa”).

4.

Właścicielem Sklepu oraz podmiotem sprzedającym Treści Cyfrowe jest **WINNERS**.

5.

Nazwa **WINNERS**, wszelkie zawarte w ramach Sklepu utwory w rozumieniu Ustawy, w tym w szczególności wygląd graficzny Sklepu, logo Winners, elementy grafiki, treści i oprogramowanie oraz baza danych podlegają ochronie prawnej.

6.

Cała zawartość Sklepu, taka jak teksty, grafiki, logotypy, przyciski, obrazki jak i ich kompilacje i oprogramowanie stanowią przedmiot praw wyłącznych **WINNERS** i jego kontrahentów i są chronione przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Korzystając ze Sklepu Klient zobowiązuje się nie wprowadzać jakichkolwiek zmian oraz nie korzystać bez zgody uprawnionych z zawartości Sklepu w inny sposób, niż określony w niniejszym Regulaminie.

WINNERS

§ 3 ZASADY ZAKUPU W SKLEPIE

1.

Użytkownikiem Sklepu może być osoba fizyczna, która posiada pełną zdolność do czynności prawnych, osoba fizyczna posiadająca ograniczoną zdolność do czynności prawnych i jednocześnie posiadająca zgodę przedstawiciela ustawowego na zawarcie Umowy oraz dokonywanie Zakupów w Sklepie, osoby prawne oraz jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej mogące we własnym imieniu nabywać prawa i zaciągać zobowiązania.

2.

Poprzez zaznaczenie pola „Przeczytałem i akceptuję Regulamin Sklepu” Klient potwierdza że przeczytał, zrozumiał i akceptuje niniejszy Regulamin oraz wyraża zgodę na jego wszystkie warunki i zobowiązuje się do ich przestrzegania.

3.

Klient zobowiązany jest do podania w formularzu rejestracyjnym prawdziwych danych.

4.

Klient przyjmuje do wiadomości, iż w toku korzystania z Sklepu, w tym w szczególności przy dokonywaniu Zakupu, może zostać poproszony o podanie dodatkowych, nieujętych w formularzu rejestracyjnym danych, np. numer telefonu, numeru NIP oraz danych pozwalających na wystawienie faktury VAT.

5.

W przypadku zmiany Danych Osobowych Klient ma obowiązek niezwłocznie zaktualizować Dane Osobowe. Brak aktualizacji Danych Osobowych może skutkować uniemożliwieniem **WINNERS** prawidłowego świadczenia usług i sprzedaży Treści Cyfrowych.

6.

Klient nie może udostępniać zakupionych treści innym osobom.

§4 USŁUGI SKLEPU

1.

W ramach Sklepu, w okresie obowiązywania Umowy, **WINNERS** umożliwia Klientowi:

a)

składanie zamówień na Treści Cyfrowe w celu przeprowadzenia Zakupu.

b)

zamawianie Newsletterów.

2.

Do korzystania ze Sklepu niezbędne jest posiadanie przez Klienta urządzenia (komputer, telefon komórkowy, tablet) pozwalającego na dostęp do sieci Internet wraz z oprogramowaniem umożliwiającym przeglądanie stron internetowych, akceptującym pliki typu cookies.

3.

WINNERS dokłada najwyższej staranności, by świadczone usługi były na najwyższym poziomie, jednakże nie wyklucza możliwości czasowego zawieszenia dostępności Sklepu w przypadku konieczności przeprowadzenia konserwacji, przeglądu lub w związku z koniecznością modernizacji lub rozbudowy Sklepu. **WINNERS** dokłada najwyższej staranności aby przerwy techniczne nie były uciążliwe dla Klientów oraz aby planowe przerwy techniczne związane z konserwacją oprogramowania Sklepu oraz sprzętu telekomunikacyjnego i serwerów wykorzystywanych przez **WINNERS** na potrzeby Sklepu, w miarę możliwości, planowane były na godziny nocne. O terminie i przewidywanej długości trwania przerwy **WINNERS** w miarę możliwości technicznych informuje Klientów z kilkugodzinnym wyprzedzeniem.

WINNERS

§5 NEWSLETTER

1.

Klient ma możliwość zamówienia Newslettera.

2.

Zamówienie Newslettera może nastąpić w dowolnej chwili poprzez wyrażenie zgody na otrzymywanie Newslettera w ramach Konta.

3.

W ramach Newslettera **WINNERS** może przekazywać informacje handlowe drogą elektroniczną, na co Klient zamawiając Newsletter wyraża zgodę.

4.

Klient może zrezygnować z Newslettera, jak również cofnąć zgodę na otrzymywanie informacji handlowych drogą elektroniczną, w każdej chwili. Rezygnacja z Newslettera może nastąpić poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres zamowienia@winners-szkolenia.pl, wysłanie pisemnego oświadczenia o cofnięciu zgody na otrzymywanie Newslettera.

§6 DOSTĘPNE TREŚCI CYFROWE I ICH ZAKUP

1.

WINNERS w ramach Sklepu, za pośrednictwem sieci Internet, prezentuje możliwe do nabycia od **WINNERS** Treści Cyfrowe.

2.

Informacje o aktualnie dostępnych w Sklepie rodzajach Treści Cyfrowych oraz o samych Treściach Cyfrowych zamieszczane są na stronach internetowych Sklepu.

3.

Możliwość dokonania Zakupu Treści Cyfrowych posiada Klient posiadający możliwość zakupu poprzez serwis Dotpay

4.

Prezentowane w ramach sklepu Treści Cyfrowe mogą być ograniczone ilościowo, a ich dostęp czasowo.

5.

Po wyborze przez Klienta zaprezentowanej przez **WINNERS** Treści Cyfrowej, aby złożyć **WINNERS** ofertę Zakupu danej Treści Cyfrowej Klient powinien wybrać jedną spośród dostępnych na stronie internetowej Sklepu opcji - poprzez kliknięcie na opcję znajdującą się przy danej Treści Cyfrowej.

7.

W celu złożenia zakupu wybranej Treści Cyfrowej Klient powinien dokonać płatności.

8.

W trakcie procesu składania oferty zakupu Klient powinien postępować zgodnie ze wskazówkami pojawiającymi się w oknie.

9.

Wszystkie ceny podane na stronach Sklepu są podane w złotych polskich i zawierają podatek od towarów i usług – VAT.

10.

Ceną wiążącą jest cena podana podczas składania zamówienia w podsumowaniu, po uwzględnieniu wszystkich Rabatów, Voucherów i promocji.

11.

Przy dokonaniu płatności Klient ma możliwość wyboru preferowanej przez siebie formy płatności za zamówienie, w szczególności z wykorzystaniem karty płatniczej, ePrzelewu, płatności półautomatycznej oraz innych udostępnianych przez **WINNERS** we współpracy z kontrahentem obsługującymi płatności internetowe Dotpay.

12.

W przypadku wyboru płatności za pośrednictwem kart płatniczych, ePrzelewu, płatności półautomatycznej Klient zostanie przekierowany na serwis Dotpay.pl aby dokonać wpłaty na poczet zakupu wybranej Treści Cyfrowej.

13.

WINNERS

Po złożeniu przez Klienta oferty zakupu oraz po dokonaniu płatności Klient otrzyma od **WINNERS** wiadomość elektroniczną w postaci e-mail potwierdzającą zakup.

14.

W przypadku braku możliwości realizacji złożonej przez Klienta oferty zakupu Klient otrzyma od **WINNERS** wiadomość e-mail wskazująca na braku akceptacji oferty przez **WINNERS**.

15.

W przypadku braku możliwości dostarczenia przez **WINNERS** zamówionej przez Klienta Treści Cyfrowej z uwagi na jej niedostępność **WINNERS** najpóźniej w terminie 14 (czternastu) dni od zawarcia umowy zawiadomi o tym Klienta i zwróci całą otrzymaną od niego sumę pieniężną.

16.

WINNERS zastrzega sobie prawo do odmowy sprzedaży Treści Cyfrowych Klientowi w przypadku naruszania przez niego warunków Regulaminu lub załączników do niego, bądź przepisów obowiązującego prawa.

§7 ODSTĄPIENIE OD UMOWY, ZAKUPU

1.

Klient ma prawo do rezygnacji z Zakupu do momentu dokonania płatności za Treści Cyfrowe objęte Zakupem.

2.

Powyższe prawo do odstąpienia, nie przysługuje Klientowi będącemu konsumentem w przypadku wyrażenia przez niego zgody na udostępnienie Treści Cyfrowych przed upływem okresu do odstąpienia przez niego od umowy o dostarczenie Treści Cyfrowej. Zgoda powyższa może być udzielona przez Klienta w momencie składania Zamówienia lub pobrania Treści Cyfrowej.

§8 DANE OSOBOWE I PRYWATNOŚĆ

Administratorem danych osobowych Klienta jest **WINNERS**, który przetwarza dane osobowe Klienta podane przez niego w procesie zakupu w Serwisie w celu świadczenia usług drogą elektroniczną tj. korzystania z Serwisu, w tym dokonywania zakupów w Serwisie a także w celach marketingowych, w tym wysyłki newslettera (w przypadku wyrażenia stosownej zgody).

§9 REKLAMACJE

1.

Klient może złożyć reklamację dotyczącą Treści Cyfrowej.

2.

Klient może zgłosić reklamację do Biura Obsługi Klienta z wykorzystaniem następujących kanałów komunikacji:

a)

mailowo - na adres : zamowienia@winners-szkolenia.pl

b)

telefonicznie - +48 52 330 69 60

3.

Reklamacja powinna zawierać co najmniej imię, nazwisko oraz adres e-mail Klienta jakimi posłużył się do założenia Konta, numer zamówienia, określenie Treści Cyfrowej oraz opis zgłaszanych zastrzeżeń wraz z żądaniem Klienta związanym ze składaną reklamacją.

4.

WINNERS ustosunkuje się do reklamacji w terminie 14 (czternaście) dni kalendarzowych.

WINNERS

5.

Platforma internetowego rozstrzygnięcia sporów pomiędzy Klientami a przedsiębiorcami na szczeblu unijnym dostępna jest pod adresem <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>. Kontakt ze sklepem internetowym możliwy jest za pośrednictwem poczty elektronicznej pod adresem zamowienia@winners-szkolenia.pl

§11 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1.

WINNERS nie ponosi odpowiedzialności za niezawinione przez **WINNERS** blokowanie przez administratorów serwerów pocztowych przesyłania wiadomości na adres email wskazany przez Klienta oraz za usuwanie i blokowanie emaili przez oprogramowanie zainstalowane na komputerze używanym przez Klienta.

2.

W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie mają zastosowanie przepisy prawa polskiego, a zwłaszcza Kodeksu cywilnego, w stosunku do konsumentów przepisy Ustawy z dnia 24 czerwca 2014 roku o prawach konsumenta o oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

3.

Niniejsza wersja Regulaminu obowiązuje od dnia 15 lipca 2019 roku.

4.

WINNERS ma obowiązek dostarczania Treści Cyfrowych bez wad.

5.

WINNERS zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu z ważnych przyczyn, a w szczególności w przypadkach podyktowanych względami technicznymi świadczenia usług drogą elektroniczną oraz zmiany mającej na celu dostosowanie postanowień Regulaminu do zgodności z obowiązującymi przepisami prawa.

ZASADY DOSTARCZANIA TREŚCI CYFROWYCH

6.

Realizacja Zakupu Treści Cyfrowej (udostępnienie zamówionej Treści Cyfrowej), odbywa się niezwłocznie po otrzymaniu przez **WINNERS** od podmiotu realizującego płatność potwierdzenia uiszczenia przez Klienta płatności za Treść Cyfrową.

TECHNICZNE WARUNKI KORZYSTANIA Z TREŚCI CYFROWYCH

7.

Do odczytania Treści Cyfrowych niezbędne jest zainstalowanie oprogramowania Adobe lub innego wskazanego w opisie danej Treści Cyfrowej.

UMOWA NA KORZYSTANIE Z TREŚCI CYFROWYCH

8.

Klient może używać Treści Cyfrowych wyłącznie zgodnie z poniższymi zasadami.

9.

Klient ma prawo korzystać z Treści Cyfrowej na własny użytek.

10.

Klient może odczytywać/odtworzyć pobrane Treści Cyfrowe w urządzeniach elektronicznych wprowadzać do pamięci komputera lub innych urządzeń w celu zapoznania się z ich treścią bez możliwości zmieniania struktury elektronicznej lub innego modyfikowania pliku i dalszego udostępniania

11.

Klient nie jest uprawniony do:

a)

rozpowszechniania ani wprowadzania do obrotu Treści Cyfrowych w rozumieniu Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, ani w całości ani we fragmentach,

b)

ingerowania w zawartość Treści Cyfrowej,

c)

publikacji, dystrybucji, powielania i kopiowania Treści Cyfrowej,

WINNERS

d)

usuwania oznaczeń właściciela oraz technicznych zabezpieczeń z Treści Cyfrowej,

e)

oddawania w najem Treści Cyfrowej lub oddawania go do używania lub korzystania osobom trzecim,

f)

jakiegokolwiek komercyjnego wykorzystywania Treści Cyfrowej.

12.

Udostępnianie w Internecie zakupionych Treści Cyfrowej bez zgody **WINNERS** jest zabronione. Dotyczy to w szczególności stron internetowych prywatnych i komercyjnych klientów P2P, forów internetowych, społeczności internetowych itp. W przypadku wykrycia wyżej wymienionych sytuacji **WINNERS** może kierować względem zidentyfikowanego nabywcy roszczenia z tytułu łamania prawa do danej kopii Treści Cyfrowej.