

# Regulamin serwisu Feasy

## 1. Postanowienia ogólne

1.1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z aplikacji internetowej „Feasy”, dostępnej pod adresem <https://www.feasy.fit> oraz w wersji mobilnej jako aplikacja PWA, a także poprzez zintegrowanego bota Telegram.

1.2. Operatorem aplikacji Feasy oraz podmiotem świadczącym usługi drogą elektroniczną w rozumieniu ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną jest:

**Feasy Dmitrij Malczik**

jednoosobowa działalność gospodarcza  
ul. Felicjanek 17/17, 31-103 Kraków, Polska  
NIP: 6772317438, REGON: 528355390  
Adres e-mail: feasyfit@gmail.com  
Telefon: +48 793 656 303

1.3. Aplikacja Feasy jest platformą internetową umożliwiającą osobom fizycznym tworzenie, organizowanie oraz uczestniczenie w amatorskich grach piłkarskich. Aplikacja umożliwia m.in.:

- publikację gier przez organizatorów i zarządzanie ich przebiegiem,
- zapis graczy do dostępnych gier w okolicy,
- dokonywanie płatności online za udział w grach,
- udział w systemach rankingowych i społecznościowych,
- korzystanie z gier premium organizowanych bezpośrednio przez operatora,
- komunikację między użytkownikami za pomocą czatu oraz powiadomień.

1.4. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Użytkowników aplikacji, niezależnie od sposobu korzystania z platformy (przeglądarka internetowa, aplikacja PWA, interfejs Telegram).

1.5. Aplikacja działa zgodnie z przepisami prawa Rzeczypospolitej Polskiej oraz obowiązującymi przepisami Unii Europejskiej, w szczególności:

- ustawą z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny,
- ustawą z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną,  
ustawą z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta,
- rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).

1.6. Usługi świadczone za pośrednictwem aplikacji Feasy skierowane są wyłącznie do osób fizycznych, które ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych.

1.7. Korzystanie z aplikacji wymaga spełnienia następujących minimalnych wymagań technicznych:

- urządzenie z dostępem do Internetu, przeglądarka internetowa wspierająca JavaScript i HTML5 (np. Chrome, Firefox, Safari), w przypadku aplikacji mobilnej – przeglądarka obsługująca technologię PWA,
- aktywne konto e-mail do rejestracji i komunikacji z platformą.

1.8. Operator dokłada należytej staranności, aby korzystanie z aplikacji było bezpieczne dla Użytkowników. Pomimo tego nie gwarantuje nieprzerwanego i wolnego od błędów dostępu do systemu w każdym czasie i na każdym urządzeniu.

## 2. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu, poniższe pojęcia należy rozumieć w sposób następujący:

**2.1. Aplikacja / Platforma / Serwis** – system informatyczny pod nazwą „Feasy”, udostępniany Użytkownikom przez Operatora za pośrednictwem strony internetowej <https://www.feasy.fit>, aplikacji webowej (PWA) oraz interfejsu Telegram, umożliwiający organizowanie i uczestnictwo w amatorskich grach piłkarskich.

**2.2. Operator / Usługodawca** – Feasy Dmitrij Malczik, jednoosobowa działalność gospodarcza z siedzibą przy ul. Felicjanek 17/17, 31-103 Kraków, Polska, świadczący usługi drogą elektroniczną za pośrednictwem Aplikacji.

**2.3. Użytkownik** – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która zarejestrowała konto w Aplikacji lub korzysta z niej na zasadach określonych w Regulaminie, w tym także jako gość (np. jako osoba dodana przez innego Użytkownika jako „+1”).

**2.4. Gra / Mecz** – wydarzenie sportowe (gra piłkarska) organizowane za pośrednictwem Aplikacji, w którym Użytkownik może uczestniczyć jako zawodnik po zapisaniu się i – w zależności od modelu – opłaceniu udziału.

**2.5. Mecz Premium** – gra piłkarska organizowana bezpośrednio przez Operatora, wyróżniająca się wyższym standardem organizacyjnym, w tym zapewnieniem sprzętu, obecnością koordynatora, rejestracją wyników, analizą AI lub innymi dodatkowymi elementami podnoszącymi jakość wydarzenia.

**2.6. Organizator niezależny** – Użytkownik posiadający konto w Aplikacji, który samodzielnie tworzy i prowadzi gry, nie będąc pracownikiem ani zleceniobiorcą Operatora. Organizator niezależny działa na własną odpowiedzialność i ponosi pełną odpowiedzialność za przebieg gry.

**2.7. Organizator autoryzowany przez Platformę / Organizator Premium** – Użytkownik lub osoba działająca na zlecenie Operatora (np. firma lub freelancer), który organizuje gry w imieniu Platformy, zgodnie z wytycznymi i w sposób zapewniający wyższy standard jakości.

**2.8. Koordynator** – osoba fizyczna (najczęściej uczestnik gry), której zadaniem jest pomoc w organizacji danego meczu, w tym: przekazanie sprzętu, weryfikacja uczestników, rejestracja wyniku meczu i ewentualne zgłoszenie nieprawidłowości. Koordynator może, lecz nie musi, być jednocześnie organizatorem gry.

**2.9. Konto Użytkownika / Konto** – zbiór danych i uprawnień przypisanych do konkretnego Użytkownika, umożliwiające korzystanie z funkcji Aplikacji po zalogowaniu.

**2.10. Portfel** – funkcjonalność Aplikacji przypisana do Konta Użytkownika, umożliwiająca gromadzenie salda do wykorzystania wyłącznie na usługi oferowane przez Platformę, bez możliwości wypłaty środków. (Funkcjonalność może zostać wprowadzona w przyszłości.)

**2.11. Płatność Online** – płatność za udział w grze dokonywana przez Użytkownika za pomocą systemu Stripe (BLIK, karta płatnicza, Apple Pay) z poziomu Aplikacji.

**2.12. Gra Prywatna** – gra utworzona przez Organizatora, do której dostęp mają wyłącznie wybrani Użytkownicy za zgodą Organizatora.

**2.13. Gra Publiczna** – gra dostępna dla wszystkich Użytkowników Aplikacji, którzy spełniają warunki udziału.

**2.14. +1 / Gość** – osoba fizyczna nieposiadająca Konta w Aplikacji, dodana do gry przez Użytkownika jako jego znajomy. Użytkownik dodający +1 ponosi za niego pełną odpowiedzialność, w tym za opłatę za udział.

**2.15. Regulamin** – niniejszy dokument, określający zasady korzystania z Aplikacji oraz prawa i obowiązki Użytkowników i Operatora.

## 3. Rejestracja i konto użytkownika

3.1. Korzystanie z pełnej funkcjonalności Aplikacji wymaga uprzedniej rejestracji i utworzenia indywidualnego Konta Użytkownika.

3.2. Rejestracji może dokonać wyłącznie osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat oraz posiada pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby niepełnoletnie nie mogą samodzielnie korzystać z Aplikacji ani brać udziału w grach.

3.3. Proces rejestracji polega na podaniu adresu e-mail, ustanowieniu hasła oraz akceptacji wymaganych zgód, w tym Regulaminu i Polityki Prywatności. Operator może udostępnić dodatkowe formy rejestracji, np. poprzez logowanie społecznościowe lub konto Telegram.

3.4. Każdy Użytkownik może posiadać tylko jedno Konto w Aplikacji. Zabronione jest zakładanie kont w imieniu osób trzecich, z wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt 3.7.

3.5. Użytkownik zobowiązany jest do zachowania w poufności danych logowania do Konta oraz nieudostępniania ich osobom trzecim.

3.6. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie działania podejmowane w ramach swojego Konta, w tym za działania osób, którym umożliwił korzystanie z Aplikacji w jego imieniu.

3.7. Aplikacja dopuszcza udział w grze osób nieposiadających Konta, tzw. „+1”, dodawanych przez aktywnych Użytkowników. Użytkownik dodający osobę jako +1 zobowiązany jest do:

- uzyskania zgody tej osoby na udział w grze,
- poinformowania jej o zasadach bezpieczeństwa i ryzyku sportowym,
- dokonania opłaty za jej udział,
- przejęcia odpowiedzialności za jej zachowanie i skutki jej uczestnictwa.

3.8. Użytkownik ma prawo w każdej chwili usunąć swoje Konto, korzystając z odpowiedniej funkcji dostępnej w ustawieniach profilu w Aplikacji. Usunięcie Konta jest równoznaczne z zakończeniem korzystania z usług świadczonych przez Operatora.

3.9. Po usunięciu Konta dane osobowe Użytkownika zostają nieodwracalnie zanonimizowane w bazie danych, z wyjątkiem danych, które Operator ma obowiązek przechowywać przez okres wymagany przepisami prawa (np. w zakresie rozliczeń księgowych, podatkowych lub dowodowych).

3.10. Usunięcie Konta nie wpływa na historię rozegranych gier, statystykę rankingową oraz historię płatności, które mogą być przechowywane w postaci zanonimizowanej i niewiążącej się z konkretną tożsamością użytkownika.

## **4. Uczestnictwo w grach**

4.1. Aplikacja umożliwia udział w amatorskich grach piłkarskich („Grach”) organizowanych przez innych Użytkowników (organizatorów niezależnych) lub przez Operatora (gry Premium).

4.2. Dostępne są dwa rodzaje Gier:

- **Gra publiczna** – dostępna dla każdego zarejestrowanego Użytkownika Aplikacji, który zaakceptuje warunki udziału i ewentualnie uiszczy opłatę.
- **Gra prywatna** – dostępna wyłącznie po zaakceptowaniu zgłoszenia przez organizatora lub po bezpośrednim dodaniu przez niego uczestnika. Organizator ma prawo odrzucić lub usunąć gracza bez podania przyczyny.

4.3. Do gry można dołączyć do momentu jej rozpoczęcia. Liczba miejsc w grze jest ograniczona i określana przez organizatora.

4.4. Po wyczerpaniu limitu miejsc w grze, aktywowana zostaje **lista rezerwowa**. Użytkownik zapisany na liście rezerwowej może zostać automatycznie przeniesiony do składu podstawowego w przypadku rezygnacji innego uczestnika. Dodawanie znajomych („+1”) do listy rezerwowej nie jest możliwe.

4.5. Użytkownik może wypisać się z gry w dowolnym momencie przed jej rozpoczęciem. Organizator może jednak określić limit czasowy (np. 4 godziny przed startem), po którego przekroczeniu wypisanie się z gry skutkuje **nałożeniem żółtej kartki**.

4.6. System kar w Aplikacji działa automatycznie:

- **Żółta kartka** – nadawana, gdy Użytkownik wypisze się z gry zbyt późno (po ustalonym przez organizatora limicie), mimo wcześniejszego potwierdzenia udziału.
- **Czerwona kartka** – nadawana automatycznie w przypadku otrzymania dwóch żółtych kartek w okresie 30 dni. Użytkownik z czerwoną kartką ma zablokowaną możliwość zapisu na gry przez 30 dni kalendarzowych.

4.7. Organizator ma prawo usunąć Użytkownika z gry (zarówno publicznej, jak i prywatnej) bez konieczności uzasadnienia decyzji, szczególnie w przypadkach:

- naruszenia zasad fair play,
- niskiej aktywności lub braku wiarygodności w historii zapisów,
- obawy o niekonstruktywne zachowanie podczas gry.

4.8. Obecność w grze oznacza akceptację przez Użytkownika zasad danej gry, jej przebiegu, ewentualnych zmian w składach lub formacie oraz ryzyka związanego z aktywnością fizyczną.

4.9. Operator może anulować udział Użytkownika w grze lub zablokować jego dostęp do Aplikacji w przypadku wykrycia rażącego naruszenia Regulaminu, fałszywych zapisów lub działań zakłócających funkcjonowanie platformy.

## 5. Organizatorzy gier

5.1. Każdy zarejestrowany Użytkownik może zostać organizatorem gry, o ile spełni wymagania określone w niniejszym Regulaminie oraz zaakceptuje dodatkowe warunki techniczne i prawne obowiązujące organizatorów.

5.2. Organizator gry odpowiada za jej prawidłowy przebieg, w tym:

- poprawne utworzenie wydarzenia w Aplikacji,
- określenie limitu uczestników, czasu i miejsca gry,
- zarządzanie zapisami oraz listą rezerwową,
- dopuszczanie lub usuwanie uczestników,
- utrzymanie porządku i zasad fair play,
- ewentualne odwołanie gry lub zmiana jej parametrów z odpowiednim wyprzedzeniem.

5.3. Organizator ma pełną dowolność w zakresie doboru uczestników w grach prywatnych oraz zarządzania składem w grach publicznych, z zachowaniem zasady równego traktowania i poszanowania innych Użytkowników.

5.4. Organizator może samodzielnie decydować o anulowaniu gry do momentu jej rozpoczęcia, bez obowiązku podania przyczyny.

5.5. W przypadku organizowania gier z wykorzystaniem płatności online za pośrednictwem Aplikacji, organizator ma obowiązek założyć i połączyć swoje konto Stripe Connect Express z Platformą. Brak aktywnego konta Stripe Connect uniemożliwia zbieranie opłat od graczy za pomocą systemu płatności Aplikacji.

5.6. Posiadanie działalności gospodarczej (firmy) **nie jest wymagane**, aby pełnić funkcję organizatora gry w Aplikacji, o ile organizator działa jako osoba fizyczna i samodzielnie odpowiada za rozliczenie ewentualnych przychodów z urzędem skarbowym, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

5.7. Organizator korzystający z systemu płatności Stripe Connect zobowiązany jest do:

- prowadzenia gier zgodnie z niniejszym Regulaminem i zasadami Aplikacji,
- terminowego realizowania gier, za które przyjął zapisy,
- samodzielnego rozliczenia podatków i ewentualnych zobowiązań publicznoprawnych wynikających z wypłat otrzymanych przez Stripe.

5.8. Organizator przyjmuje do wiadomości i akceptuje, że Platforma może:

- inicjować zwroty (refundy) graczom w uzasadnionych przypadkach,
- opóźnić wypłatę środków z uwagi na spór lub reklamację,

- tymczasowo zablokować możliwość organizowania gier w razie podejrzenia nadużyć lub nieuczciwego zachowania.

5.9. Platforma nie ponosi odpowiedzialności za działania lub zaniechania organizatora, w szczególności za:

- jakość organizacji gry,
- przebieg wydarzenia,
- zachowanie uczestników,
- roszczenia wynikające z kontuzji lub wypadków.

5.10. Organizator, który regularnie narusza zasady Aplikacji, może zostać trwale pozbawiony możliwości tworzenia gier, a jego konto może zostać zawieszona lub usunięta.

## 5. Organizatorzy gier

5.1. Każdy zarejestrowany Użytkownik może zostać organizatorem gry, o ile spełni wymagania określone w niniejszym Regulaminie oraz zaakceptuje dodatkowe warunki techniczne i prawne obowiązujące organizatorów.

5.2. Organizator gry odpowiada w pełni za jej prawidłowy przebieg, w tym za:

- utworzenie i konfigurację wydarzenia w Aplikacji (czas, miejsce, liczba uczestników),
- zapewnienie dostępności i rezerwacji boiska sportowego w terminie wskazanym w ogłoszeniu gry,
- zebranie wymaganej liczby graczy i zarządzanie zapisami (w tym lista rezerwowa),
- dopuszczanie lub usuwanie graczy z wydarzenia,
- przestrzeganie zasad fair play oraz kultury sportowej,
- wprowadzenie wyniku gry (jeśli wymagane),
- odwołanie gry w razie potrzeby z odpowiednim wyprzedzeniem.

5.3. Organizator ponosi pełną odpowiedzialność za zapewnienie boiska, na którym odbywa się gra. Oznacza to, że:

- musi zadbać o wcześniejszą rezerwację i opłatę za korzystanie z obiektu (chyba że korzysta z boiska ogólnodostępnego),
- musi poinformować uczestników o lokalizacji i ewentualnych zasadach korzystania z obiektu,

- w przypadku braku możliwości rozegrania gry z powodu niedostępności boiska, ponosi odpowiedzialność wobec uczestników i Platformy.

#### 5.4. Organizator ma prawo:

- organizować gry publiczne (dostępne dla wszystkich) lub prywatne (z zaproszeniem),
- samodzielnie decydować o akceptacji lub usunięciu uczestników z gry,
- ustalić minimalną liczbę graczy i progi wypisu bezkarnie przed grą,
- odwołać grę do momentu jej rozpoczęcia bez podania przyczyny.

5.5. W przypadku organizowania gier z wykorzystaniem płatności online za pośrednictwem Aplikacji, organizator ma obowiązek założyć i połączyć swoje konto Stripe Connect Express z Platformą. Brak aktywnego konta Stripe Connect uniemożliwia zbieranie opłat od graczy przez system płatności Aplikacji.

5.6. Posiadanie działalności gospodarczej (firmy) nie jest wymagane, aby pełnić funkcję organizatora, o ile organizator działa jako osoba fizyczna i samodzielnie odpowiada za rozliczenie ewentualnych przychodów z urzędem skarbowym, zgodnie z obowiązującymi przepisami.

#### 5.7. Organizator korzystający z systemu płatności Stripe Connect zobowiązany jest do:

- prowadzenia gier zgodnie z niniejszym Regulaminem,
- terminowego realizowania gier, za które przyjął zapisy,
- samodzielnego rozliczenia podatków od wypłat otrzymanych przez Stripe,
- respektowania decyzji Platformy w sprawach spornych (w tym refundów).

#### 5.8. Organizator przyjmuje do wiadomości i akceptuje, że Platforma może:

- inicjować zwroty graczom w uzasadnionych przypadkach (również po wypłacie),
- tymczasowo wstrzymać wypłatę środków z powodu reklamacji,
- trwale zablokować organizatora w przypadku powtarzających się naruszeń.

5.9. Platforma nie ponosi odpowiedzialności za działania lub zaniechania organizatora, w szczególności za:

- niedopełnienie obowiązku rezerwacji boiska,
- niewłaściwy przebieg gry,
- zachowanie uczestników i ich wzajemne roszczenia,
- brak dostarczenia sprzętu, jeśli był obiecany w opisie wydarzenia.

5.10. Organizator, który regularnie narusza zasady Aplikacji, wprowadza uczestników w błąd, nie zapewnia boiska lub działa na szkodę graczy, może zostać trwale pozbawiony możliwości organizowania gier, a jego Konto może zostać zawieszona lub usunięta.

## 6. Płatności i rozliczenia

6.1. Aplikacja umożliwia dokonywanie płatności za udział w grach za pomocą systemu Stripe. Dostępne metody płatności obejmują m.in.: BLIK, karty płatnicze (debetowe i kredytowe) oraz Apple Pay.

6.2. W przypadku gier obsługiwanych przez system płatności online, opłata za udział w grze dokonywana jest **po zakończeniu gry**, nie później niż w terminie 72 godzin od jej zakończenia.

6.3. W przypadku braku dokonania płatności w terminie, Konto Użytkownika zostaje **automatycznie zablokowane** do momentu uregulowania należności. Użytkownik nie będzie mógł zapisać się na kolejne gry do czasu uiszczenia zaległej opłaty.

6.4. Użytkownik może opłacić udział **zarówno za siebie, jak i za innych graczy**, w tym:

- za osoby dodane jako „+1” (Goście) – opłata za ich udział jest obowiązkiem osoby dodającej,
- za innych Użytkowników posiadających Konto – pod warunkiem, że system płatności przewiduje taką opcję.

6.5. W przypadku, gdy gracz płaci za innych uczestników, uznaje się, że przyjął na siebie pełną odpowiedzialność za dokonanie płatności i zaakceptował ich udział w grze.

6.6. W określonych sytuacjach organizator może **zwolnić konkretnego Użytkownika z obowiązku dokonania płatności**, np. gdy:

- gracz pełnił funkcję koordynatora i rzetelnie zrealizował swoje obowiązki (np. wprowadzenie wyniku, obecność na miejscu),
- gracz zapewnił sprzęt niezbędny do przeprowadzenia gry (np. piłki, znaczniki),
- inna przyczyna została uzgodniona z organizatorem i zaakceptowana przez system.

6.7. Zwolnienie z opłaty musi zostać **zatwierdzone w systemie przez organizatora** przed naliczeniem opłaty i może dotyczyć wyłącznie gry, której dotyczy obowiązek.

6.8. Operator nie odpowiada za indywidualne ustalenia między organizatorem a uczestnikami gry w zakresie płatności, które nie zostały wprowadzone do systemu Aplikacji.

6.9. W przypadku gier organizowanych przez Operatora (tzw. gry Premium), warunki płatności i ewentualne promocje mogą być określone osobno w opisie danej gry.

## 7. Zwroty i reklamacje

7.1. Użytkownik ma prawo zgłosić reklamację dotyczącą uczestnictwa w grze za pośrednictwem formularza reklamacyjnego dostępnego w Aplikacji lub poprzez kontakt e-mailowy z Operatorem na adres: **feasyfit@gmail.com**.

7.2. Reklamację należy złożyć **nie później niż w terminie 48 godzin od zakończenia gry**, której dotyczy roszczenie. Reklamacje złożone po tym terminie mogą zostać pozostawione bez rozpoznania.

7.3. Reklamacja powinna zawierać:

- identyfikator gry (data, miejsce lub game\_id),
- dane Użytkownika składającego reklamację,
- opis zdarzenia lub powodu reklamacji,
- uzasadnienie wniosku o zwrot (jeśli dotyczy).

7.4. Każda reklamacja rozpatrywana jest indywidualnie przez organizatora gry lub, w uzasadnionych przypadkach, przez administratora Platformy. Decyzja w sprawie zwrotu opłaty jest ostateczna i niezaskarżalna w ramach Aplikacji.

7.5. Zwroty nie są realizowane automatycznie i mogą być przyznane wyłącznie:

- na wyraźny wniosek Użytkownika,
- po zatwierdzeniu przez organizatora lub administratora Platformy.

7.6. W przypadku uznania reklamacji, zwrot środków następuje w tej samej formie, w jakiej została dokonana płatność – z wyłączeniem prowizji pobranej przez operatora płatności Stripe, która nie podlega zwrotowi.

7.7. W szczególnych przypadkach zwrot może być przekazany w postaci równowartości do wykorzystania w ramach Aplikacji (np. zasilenie przyszłego udziału w grze), jeśli Użytkownik wyrazi na to zgodę.

7.8. Operator nie odpowiada za indywidualne ustalenia między organizatorami a uczestnikami w zakresie zwrotów, które nie zostały zarejestrowane i zatwierdzone w systemie Aplikacji.

## 8. Gry organizowane przez Feasy

8.1. Operator, działając jako organizator autoryzowany, oferuje Użytkownikom możliwość udziału w wybranych wydarzeniach sportowych określanych jako **gry Premium**, które są oznaczone w Aplikacji jako organizowane przez **Feasy**.

8.2. Gry Premium organizowane przez Operatora cechują się wyższym standardem organizacyjnym i mogą obejmować m.in.:

- zapewnienie sprzętu sportowego (piłki, znaczniki, apteczka),
- obecność koordynatora odpowiedzialnego za przebieg meczu,
- dostęp do analiz statystycznych na podstawie wyników i zachowania zawodników,
- rejestrację meczu za pomocą urządzenia wideo,
- dostęp do podsumowań, MVP, statystyk indywidualnych i rankingów.

8.3. Wyniki gry są rejestrowane przez koordynatora wyznaczonego przez Operatora i publikowane w Aplikacji. Statystyki Użytkowników są aktualizowane na podstawie danych zgromadzonych w trakcie gry, w tym danych wideo i systemów wspomagających analizę.

8.4. Operator zastrzega sobie prawo do publikacji wyników, materiałów wideo, podsumowań, rankingów oraz statystyk poszczególnych graczy w Aplikacji oraz w kanałach komunikacyjnych Feasy (np. media społecznościowe, newsletter), o ile Użytkownik nie wycofa wcześniej wyrażonej zgody na wykorzystanie wizerunku.

8.5. Materiały wideo z gry mogą być wykorzystywane w celach analitycznych, promocyjnych lub społecznościowych. Operator zastrzega sobie prawo do korzystania z materiału zgodnie z zasadami przetwarzania wizerunku określonymi w Polityce Prywatności i niniejszym Regulaminie.

8.6. Operator nie gwarantuje każdorazowego udostępnienia pełnych statystyk, materiałów wideo lub analiz – ich dostępność może być uzależniona od warunków technicznych, liczby uczestników, pogody lub innych niezależnych okoliczności.

8.7. Operator ponosi odpowiedzialność za prawidłową organizację gier Premium, w tym za:

- rezerwację boiska,
- zapewnienie sprzętu,
- obecność koordynatora,
- komunikację z uczestnikami,
- udostępnienie wyników i statystyk, o ile są technicznie możliwe do zarejestrowania.

8.8. Operator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia losowe, kontuzje ani zachowania innych uczestników podczas gry, które nie są skutkiem winy umyślnej ze strony Operatora lub wyznaczonego koordynatora.

## 9. Zgody i odpowiedzialność użytkownika

9.1. Uczestnictwo w grach organizowanych za pośrednictwem Aplikacji wiąże się z wysiłkiem fizycznym oraz ryzykiem odniesienia kontuzji, urazów, przeciążeń mięśniowych lub innych zdarzeń losowych. Użytkownik, zapisując się do gry, **świadomie i dobrowolnie przejmuje na siebie pełną odpowiedzialność za ewentualne skutki udziału w grze sportowej.**

9.2. Operator oraz organizatorzy nie są zobowiązani do zapewnienia ubezpieczenia NNW ani OC dla uczestników gier. Użytkownik może samodzielnie wykupić indywidualną polisę ubezpieczeniową we własnym zakresie.

9.3. Użytkownik oświadcza, że:

- jego stan zdrowia pozwala na udział w amatorskich grach piłkarskich,
- nie ma przeciwwskazań medycznych do podejmowania aktywności fizycznej,
- bierze udział w grze wyłącznie na własną odpowiedzialność.

9.4. Użytkownik, który zapisuje do gry osobę towarzyszącą jako „+1” (osoba bez konta), ponosi pełną odpowiedzialność za:

- przekazanie jej zasad bezpieczeństwa i Regulaminu,
- dokonanie opłaty za jej udział,
- skutki wynikające z jej zachowania w trakcie gry (w tym szkody wobec innych uczestników lub sprzętu).

9.5. Każdy Użytkownik zobowiązany jest do zachowania zasad **fair play**, szacunku wobec innych graczy, organizatorów, koordynatorów oraz osób postronnych obecnych na obiekcie sportowym.

9.6. Zabronione jest w szczególności:

- agresywne zachowanie słowne lub fizyczne,
- celowe naruszanie zdrowia lub bezpieczeństwa innych uczestników,
- niszczenie sprzętu lub infrastruktury sportowej,
- używanie wulgaryzmów, gróźb lub innych form przemocy.

9.7. W przypadku naruszenia zasad Aplikacji, dobrych obyczajów lub ogólnych norm współżycia społecznego, Operator zastrzega sobie prawo do:

- tymczasowego zablokowania Konta Użytkownika,
- przyznania ograniczeń funkcjonalnych (np. blokada zapisów na gry),
- trwałego usunięcia Konta, jeśli naruszenia mają charakter powtarzalny lub rażący.

9.8. W przypadku organizatora, który narusza zasady fair play, wprowadza uczestników w błąd lub działa na szkodę graczy, Operator może:

- anulować bieżące gry organizowane przez danego użytkownika,
- odmówić wypłat środków do czasu wyjaśnienia sprawy,
- zablokować lub usunąć jego Konto.

## 10. Wizerunek i przetwarzanie danych

10.1. W ramach gier organizowanych za pośrednictwem Aplikacji, w szczególności gier Premium, mogą być wykonywane zdjęcia oraz nagrania wideo dokumentujące przebieg meczu. Użytkownik, zapisując się na taką grę, **wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalanie i publikację swojego wizerunku** w zakresie niezbędnym do:

- prowadzenia statystyk meczowych i rankingów,
- promocji wydarzenia lub platformy Feasy w kanałach społecznościowych i marketingowych Operatora (np. Instagram, Facebook, YouTube, newsletter),
- analizy video z użyciem narzędzi wspomaganych sztuczną inteligencją (AI).

10.2. Operator nie wykorzystuje wizerunku Użytkownika w celach komercyjnych (np. reklama zewnętrzna) bez odrębnej, pisemnej zgody.

10.3. Użytkownik ma prawo **w każdej chwili wycofać zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku**, przesyłając wiadomość e-mail na adres: **feasyfit@gmail.com**. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej wycofaniem.

10.4. W ramach działania Aplikacji dane Użytkowników mogą być przetwarzane przez **dostawców zewnętrznych**, z którymi Operator współpracuje w zakresie świadczenia usług technicznych, w szczególności:

- **Stream Chat, Inc.** – dostawca systemu czatu w Aplikacji,
- **Google Ireland Ltd.** – dostawca map (Google Maps API), wykorzystywanych do prezentowania lokalizacji gier i obiektów sportowych.

10.5. Dane przekazywane partnerom zewnętrznym obejmują wyłącznie informacje niezbędne do realizacji usługi (np. ID użytkownika, lokalizacja, treść wiadomości czatowych). Operator zawarł stosowne umowy powierzenia danych, zgodnie z art. 28 RODO.

10.6. Szczegółowe informacje na temat przetwarzania danych osobowych, podstaw prawnych, odbiorców danych oraz przysługujących Użytkownikowi praw zawarte są w **Polityce Prywatności**, stanowiącej integralną część niniejszego Regulaminu.

## 11. Portfel i płatności wewnętrzne

11.1. Aplikacja może w przyszłości oferować funkcjonalność **Portfela**, umożliwiającą Użytkownikowi zasilenie Konta środkami pieniężnymi do wykorzystania wyłącznie w ramach Aplikacji – w szczególności na opłatę udziału w grach organizowanych przez Operatora lub przez Organizatorów korzystających z systemu Stripe Connect.

11.2. Środki dostępne w Portfelu mają charakter **zaliczki na poczet przyszłych usług świadczonych drogą elektroniczną** i nie stanowią depozytu, instrumentu płatniczego, rachunku płatniczego ani innej usługi finansowej w rozumieniu przepisów prawa bankowego lub ustawy o usługach płatniczych.

11.3. Środki zasilające Portfel mogą być wykorzystywane wyłącznie w celu opłacania usług dostępnych w Aplikacji. Nie jest możliwe wypłacenie tych środków na rachunek bankowy, przekazanie ich innemu Użytkownikowi, ani dokonanie nimi płatności poza Platformą.

11.4. Doładowanie Portfela nie jest obowiązkowe i nie stanowi warunku korzystania z Aplikacji. Użytkownik może również dokonywać płatności bezpośrednio przy każdej grze, bez użycia środków z Portfela.

11.5. Użytkownik może w każdej chwili sprawdzić aktualne saldo swojego Portfela oraz historię wykorzystania środków z poziomu Konta Użytkownika.

11.6. W przypadku rezygnacji z usługi lub anulowania gry, środki mogą – za zgodą Operatora lub Organizatora – zostać **zwrócone w postaci doładowania Portfela**, chyba że Użytkownik wniesie o ich faktyczny zwrot, a Operator wyrazi na to zgodę w drodze wyjątku.

11.7. Operator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia **terminu ważności środków w Portfelu**, który nie będzie krótszy niż 12 miesięcy od daty ostatniego zasilenia. Po upływie tego okresu niewykorzystane środki mogą zostać wygaszone, po uprzednim poinformowaniu Użytkownika z co najmniej 30-dniowym wyprzedzeniem.

11.8. W przypadku usunięcia Konta przez Użytkownika, środki zgromadzone w Portfelu przepadają, chyba że zostaną wcześniej wykorzystane lub Operator, na pisemny wniosek Użytkownika, wyrazi zgodę na ich zwrot w formie świadczenia dobrowolnego.

11.9. Operator nie ponosi odpowiedzialności za utratę dostępu do Portfela wynikającą z działań Użytkownika (np. zablokowanie Konta za naruszenia Regulaminu), a także za skutki niewykorzystania środków w czasie obowiązywania terminu ważności.

## 12. Zmiany regulaminu

12.1. Operator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych powodów, w szczególności w przypadku:

- zmiany przepisów prawa mających zastosowanie do usług świadczonych za pośrednictwem Aplikacji,
- zmiany zakresu funkcjonalności Aplikacji lub sposobu świadczenia usług,
- potrzeby przeciwdziałania nadużyciom lub zwiększenia poziomu bezpieczeństwa,
- konieczności dostosowania zapisów Regulaminu do zaleceń organów nadzoru.

12.2. O każdej zmianie Regulaminu Użytkownicy zostaną poinformowani:

- poprzez komunikat systemowy (pop-up) wyświetlany przy pierwszym zalogowaniu do Aplikacji po wprowadzeniu zmian,
- z odpowiednim wyprzedzeniem, nie krótszym niż 7 dni, jeśli zmiany wpływają na prawa lub obowiązki Użytkownika,
- z możliwością zapoznania się z pełnym brzmieniem nowego Regulaminu przed jego zaakceptowaniem.

12.3. **Korzystanie z Aplikacji po wprowadzeniu zmian Regulaminu jest możliwe wyłącznie po uprzedniej akceptacji nowej wersji dokumentu.** Brak akceptacji oznacza brak możliwości dalszego korzystania z usług świadczonych za pośrednictwem Aplikacji.

12.4. W przypadku braku akceptacji nowego Regulaminu, Użytkownik może w każdej chwili usunąć Konto, zachowując prawo do wykorzystania wcześniej opłaconych usług (o ile to możliwe) lub do ubiegania się o zwrot w drodze reklamacji.

12.5. Wersje archiwalne Regulaminu będą dostępne do wglądu na żądanie Użytkownika oraz mogą być przechowywane przez Operatora w sposób umożliwiający ich odtworzenie.

## 13. Kontakt i obsługa użytkownika

13.1. Wszelkie pytania, uwagi, zgłoszenia problemów technicznych, reklamacje oraz inne kwestie związane z funkcjonowaniem Aplikacji mogą być kierowane do Operatora za pośrednictwem następujących kanałów kontaktu:

- poczta elektroniczna: **feasyfit@gmail.com**
- czat dostępny w interfejsie Aplikacji (dla zalogowanych Użytkowników)

13.2. Operator dokłada wszelkich starań, aby odpowiedzi na wiadomości były udzielane bez zbędnej zwłoki, jednak nie później niż w terminie **5 dni roboczych** od dnia otrzymania wiadomości od Użytkownika.

13.3. W sprawach pilnych (np. blokada konta, nieuprawnione działanie aplikacji, błędy techniczne uniemożliwiające płatność lub udział w grze), zaleca się skorzystanie z czatu w aplikacji lub oznaczenie wiadomości e-mail odpowiednim tytułem, co pozwoli na szybsze rozpatrzenie zgłoszenia.

13.4. Operator zastrzega sobie prawo do pozostawienia bez odpowiedzi wiadomości:

- niezawierających wystarczających danych do identyfikacji Użytkownika,
- wysyłanych automatycznie lub zawierających treści reklamowe (spam),
- których treść narusza zasady współżycia społecznego, dobre obyczaje lub ma charakter obraźliwy.

## 14. Postanowienia końcowe

14.1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają obowiązujące przepisy prawa Rzeczypospolitej Polskiej, w szczególności:

- Kodeks cywilny,
- ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną,
- ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta,
- rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).

14.2. Regulamin podlega prawu polskiemu. Wszelkie spory wynikłe z korzystania z Aplikacji lub z usług świadczonych za jej pośrednictwem będą rozstrzygane przez sąd właściwy miejscowo dla siedziby Operatora, z zastrzeżeniem wyjątków wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa dotyczących konsumentów.

14.3. Operator zastrzega sobie prawo do wersjonowania Regulaminu. Kolejne wersje będą oznaczane datą wejścia w życie i dostępne dla Użytkowników za pośrednictwem Aplikacji lub na żądanie, wysłane drogą mailową.

14.4. Regulamin wchodzi w życie z dniem **8 maja 2025r.** i obowiązuje do odwołania lub do publikacji kolejnej wersji.