

## Regulamin korzystania z aplikacji mobilnej PRATKO CAFE.

### 1. Definicje

1.1. Administrator – F.H.U. ANOWI Iwona Kmiotek Ul. Miła 25b/13, 35-314 Rzeszów.

Właściciel - Pratko Development Sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie, Aleja Armii Krajowej 20, 35-307 Rzeszów, NIP: 813-380-95-03, KRS:0000779572

1.2. Aplikacja - dystrybuowana przez markety mobilne GooglePlay i AppStore. Aplikacja PRATKO CAFE przeznaczona do zainstalowania na Urządzeniach Mobilnych, umożliwiająca dostęp do Treści, w szczególności:

1.2.1. dostęp do aktualności i komunikatów.

1.3. Treść - pojedynczy materiał tekstowy, graficzny udostępniany przez Administratora w ramach Aplikacji, w taki sposób, aby każdy Użytkownik mógł uzyskać do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

1.4. Usługi - usługi świadczone drogą elektroniczną przez Administratora w ramach Aplikacji, w szczególności usługi polegające na umożliwianiu dostępu do Treści, dostarczaniu informacji lub inne.

1.5. Urządzenie Mobilne - przenośne urządzenia elektroniczne, podłączone do sieci Internet z wykorzystaniem technologii bezprzewodowej (3G, LTE, WiFi), korzystające z systemu operacyjnego Android lub iOS.

1.6. Użytkownik - każda osoba posiadająca zainstalowaną Aplikację na swoim Urządzeniu Mobilnym.

## 2. Informacje ogólne

2.1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki korzystania przez Użytkowników z Usług świadczonych przez Administratora za pośrednictwem Aplikacji.

2.2. Użytkownik jest zobowiązany do korzystania z Aplikacji w sposób zgodny z obowiązującym prawem, normami społecznymi i obyczajowymi oraz postanowieniami niniejszego Regulaminu.

2.3. Korzystanie z poszczególnych Usług może zostać objęte postanowieniami regulaminów szczegółowych. W takiej sytuacji korzystanie z Usług uzależnione jest od akceptacji przez Użytkownika zarówno niniejszego Regulaminu, jak i odpowiedniego regulaminu szczegółowego.

2.3.1. Usługa wykorzystania kodów rabatowych za zebrane punkty może się odbyć jedynie w ograniczonej ilości. Administrator zastrzega, że kupujący może wykorzystać jednorazowo trzy różne kupony w ciągu jednego dnia. Kupony muszą być adekwatne co do wyznaczonego asortymentu.

2.4. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za błędne działanie systemów telekomunikacyjnych, platform dystrybucji aplikacji mobilnych oraz oprogramowania (innego niż Aplikacja) zainstalowanego na Urządzeniu Mobilnym Użytkownika.

2.5. Umowa o świadczenie Usług, polegających na umożliwieniu Użytkownikowi dostępu do Treści znajdujących się w Aplikacji, zostaje zawarta w momencie zainstalowania aplikacji na Urządzeniu Mobilnym Użytkownika. Rozwiązanie umowy następuje z chwilą usunięcia Aplikacji.

## 3. Zasady udostępniania Treści

### 3.1. Informacje ogólne

3.1.1. Administrator nie gwarantuje nieprzerwanej dostępności Treści ani parametrów jakości dostępu do nich. Parametry jakości dostępu są uzależnione od przepustowości

internetowej sieci pośredniczącej pomiędzy Administratorem, a Użytkownikiem oraz innych czynników niezależnych od Administratora.

3.1.2. Administrator zastrzega sobie prawo ograniczenia, zawieszania lub zaprzestania prezentacji Treści w części lub w całości.

3.1.3. Korzystanie przez Użytkownika z Aplikacji lub Treści w sposób sprzeczny z prawem, zasadami współżycia społecznego, dobrymi obyczajami lub niniejszym Regulaminem uzasadnia natychmiastowe zaprzestanie świadczenia Usługi dla danego Użytkownika.

3.1.4. Instalacja Aplikacji na Urządzeniu Mobilnym Użytkownika jest równoznaczna z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.

#### 4. Pozostałe postanowienia.

4.1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się w szczególności przepisy ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawy Kodeks cywilny.

4.2. Niniejszy Regulamin może ulec zmianie. O zmianie Regulaminu Użytkownicy zostaną powiadomieni za pomocą komunikatu w samej Aplikacji.

4.3. W przypadku braku akceptacji zmian, użytkownik powinien odstąpić od umowy, poprzez odinstalowanie Aplikacji z Urządzenia Mobilnego.