

Regulamin Odpowiedzialnej Gry
zawierający Politykę zapobiegania oszustwom i przeciwdziałaniu praniu pieniędzy
oraz Politykę zarządzania konfliktami interesów

Niniejszy dokument stanowi odzwierciedlenie zaangażowania Open Quiz sp. z o.o. w społeczną odpowiedzialność biznesu. Spółka mając świadomość problemu uzależnień od gier oraz angażując się w przeciwdziałanie temu zjawisku, opracowała niniejszy dokument, który określa standardy i procedury odpowiedzialnej gry. Jak również określa politykę zapobiegania oszustwom i przeciwdziałaniu praniu brudnych pieniędzy oraz politykę zarządzania konfliktami interesów.

I. Postanowienia ogólne

1. Oferującym grę jest Open Quiz sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie, ul. Długa 82/10, 31-146 Kraków, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy pod numerem KRS:0000506399, NIP 6762475319, o kapitale zakładowym 1.170.100,00 zł (dalej jako „Spółka”).
 2. Kontakt ze Spółką możliwy jest za pośrednictwem poczty elektronicznej pod adresem: kontakt@yazda.com
 3. Spółka udostępnia za pośrednictwem serwisu internetowego dostępnego pod adresami URL: www.haquiz.pl, www.haquiz.com.pl i www.yazda.com oraz w formie aplikacji mobilnej grę quizową polegającą na udzieleniu odpowiedzi na zestaw pytań poprzez wybór w ograniczonym czasie jednej odpowiedzi z przedstawionych wariantów, na podstawie wiedzy i umiejętności danego użytkownika (dalej jako: „Gra”).
 4. Zgodnie z decyzją Ministra Finansów, Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 24 marca 2021 roku Gra nie jest grą losową oraz grą na automatach w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz. U. Z 2020 r. poz. 2094 z późn. zm.).
 5. Regulamin Gry dostępny jest bezpośrednio w Serwisie.
 6. Osoby poniżej 18 roku życia nie są uprawnione do brania udziału w Grze.
 7. Spółka zwraca uwagę, że każdy Użytkownik powinien pamiętać o ryzyku uzależnienia od gier. Spółka w celu minimalizowania tego ryzyka cyklicznie podejmuje działania dotyczące poszerzenia świadomości społecznej nt. problemu uzależnień.
 8. W przypadku wystąpienia uzależnienia lub ryzyka jego wystąpienia, wskazany jest kontakt z instytucją oferującą pomoc m.in.:
 - a. Anonimowi Hazardziści: <http://www.anonimowihazardzisci.org/>
 - b. Centrum Odwykowe w Warszawie SPZOZ: <http://www.centrumodwykowe.waw.pl/>
 - c. Instytut Psychologii Zdrowia: <http://www.psychologia.edu.pl/>
- Więcej informacji o formach pomocy można znaleźć pod adresem: <http://www.hazardzisci.org/>

II. Definicje

- Konto Użytkownika** – zbiór zasobów i uprawnień w Serwisie dostępnych dla Użytkowników, dający Użytkownikowi możliwość korzystania z Serwisu. Konto zabezpieczone jest hasłem. Jeden Użytkownik może posiadać tylko jedno Konto w Serwisie;
- Regulamin Serwisu** – regulamin określający zasady udziału w Grze i korzystania z Serwisu dostępny pod adresami URL: www.haquiz.pl, www.haquiz.com.pl i www.yazzda.com
- Rejestracja** – rejestracja w Serwisie, polegająca na uzupełnieniu danych wskazanych jako wymagane w formularzu rejestracyjnym w Serwisie oraz wyrażeniu zgód niezbędnych do prawidłowego korzystania z Serwisu;
- Serwis** – serwis internetowy dostępny pod adresami URL: www.haquiz.pl, www.haquiz.com.pl i www.yazzda.com oraz w formie aplikacji mobilnej, umożliwiającą Użytkownikom korzystanie z Gry;
- Środki** - pieniądze Użytkownika przypisane do Konta Użytkownika, pochodzące z dokonywanych wpłat oraz wygranych i premii wszystkich stopni oraz pieniądze przypisane do Konta Użytkownika z innych źródeł np. promocji i reklamacji;
- Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna z pełną zdolnością do czynności prawnych, która dokonała Rejestracji w Serwisie oraz korzysta z Serwisu celem uczestnictwa w Grze;
- Użytkownik Zarejestrowany** – Użytkownik, którego tożsamość nie została zweryfikowana przez zewnętrzny podmiot i który nie może korzystać ze wszystkich funkcjonalności Serwisu. Taki Użytkownik może brać udział wyłącznie w Grze bezpłatnej;
- Użytkownik Zarejestrowany i Zweryfikowany** – Użytkownik, którego tożsamość została zweryfikowana przez zewnętrzny podmiot na podstawie wykonanego przelewu i który może korzystać z Serwisu w pełnym zakresie. Taki Użytkownik może brać udział w zarówno w Grze płatnej, jak i w Grze bezpłatnej;
- Wpisowe** – pieniądze, które Użytkownik Zarejestrowany i Zweryfikowany wnosi do danej Gry w celu jej zainicjowania, wartość Wpisowego jest widoczna i jednoznacznie określona przed zainicjowaniem danej Gry.

III. Weryfikacja wieku graczy

1. W Grze mogą brać udział wyłącznie Użytkownicy, którzy ukończyli 18 rok życia.
2. Spółka informuje w Serwisie, że Gra jest przeznaczona wyłącznie dla osób pełnoletnich.
3. Weryfikacja wieku Graczy następuje na etapie Rejestracji, podczas której Użytkownik zobowiązany jest złożyć oświadczenie, iż ukończył 18 rok życia.

IV. Rejestracja gracza na koncie

1. Korzystanie z Usług za pośrednictwem Serwisu wymaga dokonania Rejestracji.
2. Rejestracja w Serwisie polega na:
 - a. uzupełnieniu formularza rejestracyjnego w zakresie danych osobowych;
 - b. złożeniu oświadczenia o ukończeniu 18 roku życia oraz posiadaniu pełnej zdolności do czynności prawnych;
 - c. zaakceptowaniu Regulaminu.
3. W Grze płatnej mogą brać udział wyłącznie Użytkownicy Zarejestrowani i Zweryfikowani.

V. Kontrola aktywności graczy

1. Udział w Grze Płatnej możliwy jest po zasileniu Konta Użytkownika.
2. Użytkownik może wziąć udział w Grze Płatnej, jeżeli posiada Środki równe co najmniej Wpisowemu. W przypadku Środków na Koncie Użytkownika w niższej wysokości niż Wpisowe Gra nie jest możliwa.
3. W przypadku Wygranej stan Środków na Koncie Użytkownika ulega zwiększeniu. Użytkownik może wypłacić Środki znajdujące się na Koncie Użytkownika lub rozpocząć kolejną Grę.
4. Po wyczerpaniu Środków na Koncie Użytkownika nie jest możliwa dalsza Gra do czasu uzupełnienia Środków na Koncie.

VI. Mechanizmy limitujące Grę

1. Użytkownik za pośrednictwem Konta Użytkownika może uzyskać informacje o:
 - a. swoich wygranych;
 - b. swoich wydatkach na Grę;
 - c. stanie Środków na Koncie Użytkownika, w tym o wpłaconych i wypłaconych Środkach;
 - d. limitach kwotowych w Grze.
2. W celu umożliwienia Użytkownikowi kontroli własnej Gry, Użytkownik może samodzielnie ustawić na Koncie Użytkownika limit wydatków na Grę.
3. Po przekroczeniu ustawionego dziennego limitu wydatków na Grę, dalsza Gra nie będzie możliwa do dnia następnego lub do czasu zmiany ustawionego limitu dziennego przy ograniczeniach opisanych w ust. 5.
4. Po przekroczeniu ustawionego miesięcznego limitu wydatków na Grę, dalsza Gra nie będzie możliwa do miesiąca następnego lub do czasu zmiany ustawionego limitu miesięcznego przy ograniczeniach opisanych w ust. 5.
5. W przypadku zmiany limitów wydatków na Grę przez Użytkownika, zwiększenie limitu w Grze jest dokonywane według następującej procedury:
 - a. Pierwsza zmiana limitów na koncie następuje natychmiast;

- b. Druga zmiana limitów jest możliwa po upływie 7 dni od pierwszej zmiany i następuje natychmiast;
- c. Trzecia zmiana limitów jest możliwa po upływie 21 dni od drugiej zmiany i następuje natychmiast;
- d. Czwarta zmiana limitów jest możliwa po upływie 90 dni od trzeciej zmiany i następuje natychmiast;

Kolejne zmiany limitów wydatków na Grę nie są możliwe. W przypadku chęci po stronie Użytkownika zmiany obecnych limitów na jego Koncie Użytkownika musi on skontaktować się z obsługą klienta. Każda sprawa będzie analizowana indywidualnie na podstawie dotychczasowych zachowań Użytkownika.

Powyższe postanowienia w zakresie zwiększania limitu wydatków na Grę mają zastosowanie, w przypadku likwidacji dotychczasowego Konta Użytkownika i założenia nowego Konta Użytkownika przez tego samego Użytkownika.

- 6. Zmniejszenie limitów na Koncie Użytkownika dokonywane jest niezwłocznie od chwili takiego zgłoszenia.
- 7. Spółka na bieżąco kontroluje zaangażowanie Użytkowników w Grę, mając na celu ochronę Użytkownik przed uzależnieniem od Gry. W szczególnie uzasadnionych przypadkach, w szczególności uzasadnionego podejrzenia uzależnienia od Gry przez Użytkownika, na podstawie pkt VII ust. 5 lit. e Regulaminu Serwisu, Spółka może wypowiedzieć umowę o świadczenie usług w Serwisie, przy zachowaniu 30-dniowego okresu wypowiedzenia.

VII. Ochrona małoletnich przy sposobie prezentacji informacji handlowych na stronie internetowej

Spółka zapewnia ochronę małoletnich przy sposobie prezentacji informacji handlowych, informując Użytkowników, że Gra skierowana jest do osób pełnoletnich. Wszelkie informacje handlowe sformułowane są prostym i zrozumiałym językiem, mając na uwadze dobro osób, które nie ukończyły 18 roku życia.

VIII. Polityka zarządzania konfliktami interesów

- 1. Spółka przeciwdziała konfliktowi interesów z związku z udziałem Użytkowników w Grze.
- 2. W Grze Płatnej nie mogą brać udziału:
 - a. Osoby zatrudnione w Spółce lub współpracujące ze Spółką na innej podstawie prawnej, które w ramach wykonywanych obowiązków mają dostęp do wszystkich pytań publikowanych w Serwisie;
 - b. osoby najbliższe względem osób wskazanych w pkt a. Za osobę najbliższą rozumie się małżonka, wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, powinowatych w tej samej linii lub stopniu, osobę pozostającą z osobami o których mowa w pkt a w stosunku przysposobienia, jak również osoby zamieszkujące w jednym gospodarstwie domowym.

3. W przypadku powzięcia przez Spółkę informacji, że osoba wskazana w ust. 1 lit. a lub b bierze udział w Grze, Spółka rozwiązuje z takim Użytkownikiem umowę o świadczenie usług w Serwisie w trybie natychmiastowym.
4. Spółka na bieżąco podejmuje działania w celu zapobieżeniu konfliktowi interesów, w szczególności prowadzi działania informacyjne wobec osób zatrudnionych lub współpracujących ze Spółką na innej podstawie prawnej.

IX. Polityka zapobiegania oszustwom i przeciwdziałaniu praniu pieniędzy

1. Spółka nie posiada statusu instytucji zobowiązanej w rozumieniu art. 2 ust. 1 ustawy z dnia 1 marca 2018 roku o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu i nie jest zobowiązana do stosowania środków bezpieczeństwa finansowego określonych w Ustawie. Niezależnie od powyższego Spółka dobrowolnie stosuje działania w zakresie przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu. Gdziekolwiek w niniejszym punkcie IX mowa o Spółce rozumie się przez to jej pracowników i współpracowników. Spółka monitoruje na bieżąco zachowania Użytkowników w Serwisie pod kątem ryzyka prania pieniędzy i wspierania terroryzmu.
2. Spółka przy ocenie ryzyka prania pieniędzy i finansowania terroryzmu uwzględnia czynniki dotyczące użytkowników, państw lub obszarów geograficznych, usług, wartości transakcji, rodzaju transakcji, celu, regularności zachowań oraz czasu trwania zachowań, bazując na praktyce i doświadczeniu. Spółka okresowo weryfikuje aktualność czynników ryzyka.
3. Użytkownicy zobowiązani są do przestrzelenia powszechnie obowiązujących przepisów ustawy z dnia 1 marca 2018 roku o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu.
4. Użytkownik dokonuje wpłat Środków na Konto Użytkownika w następujący sposób:
 - a. przelewem bankowym;
 - b. za pośrednictwem agregatora płatności.
5. Wpłaty na Konto Użytkownika powinny być współmierne z Grą i nie mogą przekroczyć maksymalnych limitów określonych przez Spółkę w Regulaminie Serwisu tj. dobowo 7.500,00 zł, miesięcznie 25.000,00 zł.
6. W przypadku podejrzenia jakichkolwiek nadużyć, w szczególności w przypadku podejrzenia wykorzystywania przez Użytkownika Serwisu w niezgodnych z prawem celach wynikających z ustawy z dnia 1 marca 2018 roku o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu Spółka zastrzega sobie prawo rozwiązania umowy o świadczenie usług w trybie natychmiastowym oraz prawo do wstrzymania dokonania wypłaty do czasu uzyskania decyzji odpowiednich organów państwa. Niezależnie od powyższego, dany przypadek zostanie skierowany do działu prawnego w celu uzgodnienia dalszych kroków postępowania, w tym podjęcia działań w celu wyjaśnienia okoliczności, w jakich przeprowadzono te transakcje.

X. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy dokument wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.

Kraków, dnia 21.07.2021