

Regulamin Match Maker

Obowiązuje od 20 listopada 2023 r.

Spis treści

1. Quickstart - czyli co so musisz wiedzieć żeby zacząć używać aplikacji
2. Postanowienia ogólne
 - 2.1. Czym jest matchmaker i do czego służy
 - 2.2. Kodeks dobrych praktyk
 - 2.3. Dane Firmy
3. Definicje
 - 3.1. Organizator
 - 3.2. Gra (Poczekalnia)
 - 3.3. Spółka
 - 3.4. Hasło
 - 3.5. Gracz
 - 3.6. Klient
 - 3.7. Konto użytkownika
 - 3.8. Serwis
 - 3.9. Składka
 - 3.10. Tabela Opłat i Prowizji
 - 3.11. Transakcja płatniczą
 - 3.12. Usługi - platforma do umawiania się na spotkania
 - 3.13. Umowa - umowa między org a graczem
 - 3.14. Użytkownik
 - 3.15. Wirtualne saldo
 - 3.16. Poczekalnia premium
4. Wymagania techniczne
5. Rejestracja
6. Usługi świadczone w serwisie
 - 6.1. Tworzenie gry
 - 6.2. Dołączenie do gry
 - 6.3. Czat gry
 - 6.4. Wyszukiwanie gier
7. Organizacja gier
 - 7.1. Odpowiedzialność organizatora
 - 7.2. Warunki i dodatkowa weryfikacja organizatora
 - 7.3. Warunki zwrotów i opłaty za zwroty
8. Udział w grach
 - 8.1. Odpowiedzialność uczestnika
 - 8.2. Warunki zwrotów i opłaty za zwroty
 - 8.3. Ograniczenia realizacji zamówienia
9. Sposób realizacji zamówienia
10. Dostępne metody płatności

11. Użytkownicy darmowi i premium
12. Odpowiedzialność użytkownika serwisu
13. System rankingowy
14. System honoru
15. Czat gry
16. Blokada konta
17. Rozwiązanie Umowy o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną
18. Treść gwarancji i usług posprzedażnych oraz sposobie ich realizacji;
19. Reklamacje
20. Ochrona danych osobowych
21. Prawa autorskie
22. Zakończenie Świadczenia Usług
23. Postanowienia Końcowe
24. Tabela opłat

Quickstart - czyli co so musisz wiedzieć żeby zacząć używać aplikacji

- 1) Dla kogo jest ta aplikacja?
 - a) Jeśli jako organizator:
 - i) Masz ochotę zorganizować spotkanie w np. piłkę nożną ale wiesz że będzie Ci brakowało kilka osób,
 - ii) Masz w sobie ducha konkurencyjności i chcesz podkreślić rozgrywkę ze swoją aktualną ekipą poprzez wprowadzenie systemu rankingowego,
 - iii) Ogarniasz wielu randomów z wielu platform i nawet jakbyś chciał zrobić grupkę komunikacyjną na jednej z nich to się nie da przekonać reszty osób,
To match maker jest dla Ciebie!
 - b) Jeśli jako gracz:
 - i) Nie masz stałej ekipy,
 - ii) Chcesz akurat teraz zagrać w piłeczkę ale twoja ekipa nie,
 - iii) Twoja ekipa nie spełnia oczekiwań poziomu na którym chcesz grać,
 - iv) Chcesz otrzymać obiektywną rangę umiejętności,
 - v) Chcesz móc porównać swój poziom gry z innymi,
To match maker jest dla Ciebie!
- 2) Tworzenie gier
 - a) Aby stworzyć grę należy się zalogować a następnie wejść w podstronę Poczekalnie/Gry (<https://match-maker.pl/lobbies>) a następnie kliknąć przycisk "Nowa" z ikoną plusa. Przycisk przeniesie nas do podstrony z tworzeniem nowej gry (<https://match-maker.pl/create-new-lobby>).
 - b) Tutaj należy wpisać najważniejsze informacje dotyczące gry tj.
 - i) Unikalna nazwa poczekalni
 - ii) Data rozpoczęcia spotkania
 - iii) Godzina rozpoczęcia spotkania

- iv) Nazwa lokalizacji np.
 - (1) Warszawianka
 - (2) Agrykola
 - (3) SP264
- v) Faktyczna lokalizacja na mapie
- vi) Długość spotkania
- vii) Maksymalną ilość graczy potrzebnych do zagrania
- viii) Minimalną ilość graczy (co najmniej 1)
- ix) Opis gry, można tu zawrzeć informacje o:
 - (1) Koszulkach
 - (2) Nawierzchni
 - (3) Czy jest pod balonem
- x) Link do posta
 - (1) Jeśli utworzyłeś post na Żółtych nogach to możesz go tu podlinkować, jeśli nie znajduje się on jeszcze na naszej liście gier
 - (2) Jeśli gra jest twoja i została utworzona przy pomocy twojego posta, proszę skontaktuj się z nami mailowo (biuro@lkfss.com) aby przejąć nad nim kontrolę w razie zmiany szczegółów spotkania.
- xi) Czy gracze mogą sami przenosić się między drużynami?
 - (1) To mechanika wewnątrz konkretnej gry, czy gracze mogą zmieniać osobiście drużyny czy mają być przypisani przez organizatora
- xii) Czy płatna poczekalnia?
 - (1) Tu możemy zaznaczyć czy poczekalnia powinna być płatna, jeśli tak zaznaczamy opcję BLIK i wpisujemy kwotę ile chcemy uzyskać per osoba podzielona przez minimalną ilość osób np.
 - (a) Minimalna ilość osób = 1, potrzebne 10 zł od osoby, wpisujemy 10 bo $10 \cdot 1$
 - (b) Minimalna ilość osób = 3, potrzebne 10 zł od osoby, wpisujemy 30 bo $10 \cdot 3$
 - (2) W dniu pisania regulaminu 20 listopada 2023 opcja PAYU jest tylko dostępna dla administratorów usługi i korzystanie z tej opcji przez zwykłych użytkowników przez jest ZABRONIONE
 - (3) Numer telefonu do wpłat BLIK to numer organizatora
- xiii) Czy ukryta poczekalnia?
 - (1) To znaczy czy poczekalnia ma się wyświetlać na stronie z grami
- xiv) Czy ustawić hasło do poczekalni

3) Szukanie gier

- a) Planowane gry można przeglądać na mapie oraz na liście gier.
- b) W obydwu rozwiązaniach mamy dostępną krótką informację na temat gry.
- c) W liście można sortować poczekalnie na bazie ilości wolnych miejsc, która gra się rozpoczyna najszybciej, które spotkanie jest najbliżej oraz w której poczekalni jest najmniej wolnych miejsc.
- d) W mapie można szybko sprawdzić które gry są gdzie usytuowane.

- e) Gry organizowane przez match-maker mają aktualną liczbę uczestników i można kontrolować listę drużyn oraz przebieg spotkania opisany w podpunkcie 4.
 - f) WAŻNE! Jeśli gra pochodzi z posta na Facebook lub na innej aplikacji i została utworzona w automatycznym procesie, po kliknięciu na poczekalnię zostaniemy przeniesieni do danego posta, poza systemem match-maker, gdzie nie obowiązują regulamin match-maker.
- 4) Przebieg spotkania organizowanego przez match-maker
- a) Na początku spotkania należy podzielić drużyny ręcznie lub przy użyciu naszego systemu (przycisk Mieszaj).
 - b) Następnie tuż przed rozpoczęciem prawdziwej rozgrywki należy nacisnąć przycisk START lub zaznaczyć które zespoły grają ze sobą (1v2, 1v3 lub 2v3).
 - c) Po meczu należy kliknąć KONIEC.
 - d) Ostatecznie należy wpisać wynik spotkania.
 - i) Każdy gracz wpisuje wynik z osobna i ostateczny wynik jest obliczany na bazie poprzednich właściwych odpowiedzi użytkownika i odpowiedzi innych użytkowników.
 - e) Wynik jest następnie zapisywany i użytkownik otrzymuje/traci wyliczoną na bazie rang uczestników liczbę punktów rankingowych.
- 5) Po spotkaniu
- a) Można zacząć od razu następne spotkanie
 - b) Piszemy GG na chacie 😊

Postanowienia ogólne

1. Czym jest match maker i do czego służy
 - 1.1. Match maker to aplikacja służąca do organizowania spotkań
 - 1.2. Match maker pomaga w planowaniu spotkania w następujące sposoby:
 - 1.2.1. Utrzymaniu aktualnej listy zapisanych osób na spotkanie,
 - 1.2.2. Komunikacji między osobami chętnymi na spotkanie przez chat i system głosowania,
 - 1.2.3. Szybkiego rozprzestrzenienia informacji o szczegółach spotkania tj. Lokalizacja, czas, maksymalna i minimalna liczba graczy, poziom graczy, koszt zrzutki,
 - 1.2.4. Wyszukiwaniu gier,
 - 1.2.5. Planowaniu gier.
 - 1.3. Match maker pomaga również w przebiegu spotkań:
 - 1.3.1. Utrzymanie aktualnej długości spotkania,
 - 1.3.2. Zapisywanie wyników meczów,
 - 1.3.3. Mieszanie drużyn na bazie rangi uczestników,
 - 1.3.4. Utrzymywaniu historii rozgrywek i na jego bazie uśrednionego poziomu gracza.
2. Kodeks dobrych praktyk
 - 2.1. Twórz poczekalnię zgodne z prawdą.
 - 2.2. Przychodź na mecze na które deklarujesz że będziesz.
3. Dane firmy

- 3.1. Nazwa pełna: LKF SOFTWARE SOLUTIONS SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ
- 3.2. KRS: 0001029638
- 3.3. NIP: 5214013936
- 3.4. REGON: 524974104
- 3.5. Adres siedziby Zygmunta Modzelewskiego 61 / 16, 02-679 Warszawa, Polska
- 3.6. Strona internetowa: <https://lkfss.com>
- 3.7. Adres spółki: biuro@lkfss.com
- 3.8. Adres do reklamacji: biuro@lkfss.com

Definicje

1. Organizator - Użytkownik serwisu, który tworzy oraz zarządza poczekalnią
2. Gra (Poczekalnia) - Gra, zwana również Poczekalnią, to wydarzenie piłkarskie zaplanowane i zarządzane przez Organizatora na platformie. Uczestnicy zgłaszają się do gry, a Organizator ustala warunki i szczegóły rozgrywki, takie jak czas, miejsce i zasady.
3. Spółka - LKF Software Solutions sp. z o.o z siedzibą w Warszawie, przy ul. Zygmunta Modzelewskiego 61 / 16, 02-679 Warszawa, Polska, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez SĄD REJONOWY DLA M.ST. WARSZAWY W WARSZAWIE, XIII WYDZIAŁ GOSPODARCZY KRAJOWEGO REJESTRU SĄDOWEGO pod numerem KRS: 0001029638, kapitał zakładowy: 5.000 złotych, NIP 5214013936, REGON 524974104, posiadająca status mikroprzedsiębiorcy w rozumieniu ustawy z dnia 8 marca 2013 r. o przeciwdziałaniu nadmiernym opóźnieniom w transakcjach handlowych (t. j. Dz. U. z 2019 r., poz. 118 ze zm.).
4. Hasło - Unikalny ciąg znaków, który jest wymagany do zalogowania się do konta użytkownika lub do gry. Ma ono na celu zabezpieczenie dostępu do danych użytkownika i zapewnienie prywatności.
5. Gracz - Użytkownik, który bierze udział w rozgrywce piłkarskiej na platformie.
6. Klient - Oprogramowanie lub aplikacja, za pomocą której Użytkownik korzysta z serwisu do planowania rozgrywek piłkarskich. Może to być aplikacja mobilna, przeglądarkowa lub inne narzędzie umożliwiające dostęp do funkcji platformy.
7. Konto użytkownika - Indywidualne konto przypisane do każdego Użytkownika, umożliwiające mu logowanie się, zarządzanie danymi osobowymi, śledzenie historii gier i korzystanie z innych funkcji platformy.
8. Serwis - Serwis odnosi się do całej platformy internetowej, na której Użytkownicy organizują i uczestniczą w rozgrywkach piłkarskich. Obejmuje to witrynę internetową, aplikacje mobilne i inne narzędzia dostępne dla Użytkowników.
9. Składka - Suma pieniędzy, którą Użytkownik musi wpłacić, aby uczestniczyć w konkretnej grze lub turnieju. Jest to rodzaj opłaty, która może być wymagana przed rozpoczęciem rozgrywki.
10. Tabela Opłat i Prowizji - Informacje na temat opłat, składek i prowizji, które mogą być naliczane przez platformę za korzystanie z jej usług. Określa także warunki finansowe dla różnych rodzajów transakcji.
11. Transakcja płatniczą - Proces przekazywania środków finansowych między Użytkownikiem a platformą w związku z opłatami, składkami lub innymi płatnościami związanymi z uczestnictwem w rozgrywkach.

12. Usługi - Funkcje i możliwości platformy, w tym umawianie się na spotkania, przeglądanie dostępnych gier, tworzenie zespołów i komunikacja między Użytkownikami.
13. Umowa, umowa między organizatorem a graczem - Formalny dokument określający prawa, obowiązki i warunki współpracy między Organizatorem a Graczem. Może zawierać informacje dotyczące zasad gry, opłat, terminów i innych istotnych kwestii.
14. Użytkownik - Użytkownik to osoba, która korzysta z usług platformy do planowania rozgrywek piłkarskich, posiadająca indywidualne konto użytkownika na serwisie.
15. Wirtualne saldo - Środki wirtualne przypisane do konta użytkownika na platformie. Może być używane do pokrywania opłat, składek i innych kosztów związanych z uczestnictwem w rozgrywkach
16. Poczekalnia premium - Poczekalnia premium to specjalna funkcja lub oferta na platformie, która oferuje dodatkowe korzyści, takie jak priorytetowy dostęp do niektórych gier, ekskluzywne turnieje lub inne unikalne możliwości dla Użytkowników płacących dodatkową opłatę.

Wymagania Techniczne

1. Korzystanie z serwisu wymaga:
 - 1.1. Urządzenia wyposażone w przeglądarkę internetową
 - 1.2. Dostępu do internetu

Rejestracja

1. Aby dokonać rejestracji w serwisie należy wypełnić formularz rejestracyjny lub skorzystać z rejestracji przy użyciu konta pochodzącego z innego podmiotu. Obecnie dostępna jest rejestracja przez konto Google, konto w usłudze Discord oraz przez zwykły login i hasło.
2. Hasło jest zakodowane szyfrem w bazie danych.
3. Bycie zarejestrowanym pozwala na dołączenie do poczekalni, śledzenie historii gier oraz odwiedzanie profili innych użytkowników.
4. W formularzu rejestracyjnym konieczne jest podanie loginu oraz hasła.
5. Zabronione jest tworzenie konta posiadającego obraźliwy, wulgarny lub naruszający prawa osób trzecich login.
6. Niedopuszczalne jest posiadanie więcej niż jednego konta w serwisie. Złamanie tej zasady może skutkować zablokowaniem jednego, kilku lub wszystkich kont.

Usługi świadczone w serwisie

1. Tworzenie gry
 - 1.1. Tworzyć gry mogą wszyscy użytkownicy, stając się jednocześnie organizatorami gry.
 - 1.2. Tworząc poczekalnię należy wypełnić odpowiednio wszystkie pola jej formularza

- 1.3. Poczekalnia może być ukryta, wtedy nie wyświetla się na liście poczekalni oraz na mapie, a znalezienie jej będzie możliwe jedynie przez hiperłącze.
- 1.4. Poczekalnia może mieć ustawione hasło, którego wpisanie będzie konieczne przed wejściem na stronę internetową poczekalni.
- 1.5. W przypadku płatnych poczekalni, organizator zezwala użytkownikom, którzy zapłacili dołączyć do poczekalni.
2. Automatyczne tworzenie poczekalni
 - 2.1. Match-maker posiada automatyczne systemy tworzenia poczekalni
 - 2.2. Tworząc post na grupach jak Złote nogi Warszawa, match maker w sposób automatyczny z informacji podanych tworzy grę
 - 2.3. Aby uzyskać dostęp do gry, prosimy napisać na email biuro@lkfss.com z prośbą o przekazanie własności
3. Dołączenie do poczekalni
 - 3.1. Wejść na stronę internetową poczekalni można przez listę lub klikając odpowiednią pinezkę na mapie.
 - 3.2. Poczekalnia może być zablokowana hasłem lub ukryta, tak, aby dołączenie było możliwe jedynie przez hiperłącze.
 - 3.3. Na stronie poczekalni dostępne są informacje na temat czasu i miejsca gry oraz aktualna lista członków.
 - 3.4. Poczekalnie utworzone z podmiotów zewnętrznych tj. Złote nogi Warszawa jedynie wskazują na post osoby organizującej mecz, mechanizmy dołączania i czatu nie są dostępne dla tego typu utworzonych gier.
4. Czat poczekalni
 - 4.1. Poczekalnie posiadają wbudowany czat pozwalający na komunikację między użytkownikami
 - 4.2. Zabronione jest używanie na czacie słów obraźliwych, wulgarnych, lub naruszających prawa osób trzecich
5. Wyszukiwanie gier
 - 5.1. Wyszukiwanie poczekalni możliwe jest na liście poczekalni. Dodatkowo wyniki wyszukiwania mogą zostać poprawione dzięki użyciu filtrów i sortowanie.
 - 5.2. Poczekalnie mogą zostać również znalezione na mapie, na której ich pozycja odpowiada miejscu planowanej gry.

Organizacja gier

1. Odpowiedzialność organizatora
 - 1.1. Organizator powinien sprawdzić, czy rozegranie gry we wskazanym miejscu i czasie jest możliwe oraz osobiście zjawić się na meczu.
 - 1.2. Organizator odpowiada za poprawność danych wprowadzonych przez niego podczas tworzenia poczekalni
 - 1.3. W przypadku, gdy nie może zostać rozegrana ze względu na błąd lub oszustwo po stronie organizatora, może on zostać zgłoszony do administracji serwisu
2. Warunki i dodatkowa weryfikacja organizatora
 - 2.1. Uprawnienia organizatora mogą zostać odebrane użytkownikowi w przypadku niestosowania się do zasad tworzenia poczekalni

3. Warunki zwrotów i opłaty za zwroty
 - 3.1. Spółka zastrzega sobie prawo do nie interferowania w osobiste transakcje między graczami metodą BLIK.
 - 3.2. Istnieje system honorowania osób uczciwych i raportowania osób oszukujących, korzystając z match maker zgadzasz się na upublicznienie swojego poziomu honoru w celu zapewnienia najlepszej jakości meczy dla innych Graczy i Organizatorowi
 - 3.3. Organizatorzy również podlegają pod system honorowania, notoryczni oszuści będą flagowani w systemie tak aby użytkownicy wiedzieli że gry organizowane przez owego użytkownika mogą stanowić ryzyko.

Udział w grach

1. Odpowiedzialność uczestnika
 - 1.1. Uczestnik dołączając do poczekalni deklaruje swoją obecność w grze.
 - 1.2. Uczestnik zobowiązany do przestrzegania zasad uczciwej rozgrywki oraz kultury zarówno podczas korzystania serwisu, jak i w trakcie gry
 - 1.3. Uczestnik wyrażając chęć dołączenia do płatnej poczekalni, jest zobowiązany uiścić składkę
2. Warunki zwrotów i opłaty za zwroty
 - 2.1. W przypadku, gdy płatna gra nie odbyła się, zalecamy organizatorowi zwrot pieniędzy dla uczestnika, lecz nie jest to gwarantowane ze względu na naturę rezerwacyjną boisk.
 - 2.2. Akceptując regulamin zrzekasz się z roszczeń wobec platformy match-maker do rekompensaty w ramach utraconych funduszy na rzecz nieodbytej gry.
3. Ograniczenia realizacji zamówienia
 - 3.1. Platforma zastrzega sobie prawo do nałożenia ograniczeń na realizację zamówienia, zwłaszcza w przypadku naruszenia postanowień regulaminu przez Użytkownika. Ograniczenia te mogą obejmować tymczasowe zawieszenie lub trwałe wykluczenie Użytkownika z udziału w rozgrywkach lub korzystania z pewnych funkcji platformy. Platforma podejmie decyzję o nałożeniu ograniczeń w przypadku naruszeń zasad fair play, nieuczciwego postępowania lub innych działań szkodliwych dla społeczności użytkowników platformy.

Sposób realizacji zamówienia

1. Proces realizacji zamówienia rozpoczyna się od składania zamówienia przez użytkownika. Użytkownik ma możliwość wyboru konkretnej gry, poczekalni, terminu czy innych istotnych parametrów związanych z organizacją rozgrywki.
2. Po wyborze preferencji, użytkownik dokonuje płatności zgodnie z obowiązującymi stawkami i warunkami. Po zakończeniu transakcji, system generuje potwierdzenie zamówienia, które jest przesyłane do użytkownika za pośrednictwem wiadomości na platformie.

3. Użytkownik otrzymuje wszystkie niezbędne informacje dotyczące zaplanowanego meczu, takie jak miejsce, czas rozpoczęcia, przeciwnicy czy szczegóły dotyczące gry. Te dane są dostępne w danej podstronie gry.
4. Po zakończeniu meczu, Match-Maker umożliwia uczestnikom dokładne podsumowanie spotkania, zgłaszanie ewentualnych problemów lub konfliktów oraz ocenę innych graczy za fair play. To istotny etap w procesie realizacji zamówienia, który wpływa na dalsze funkcjonowanie systemu honoru.
5. Match-Maker sprawdza zgłoszone wyniki meczu, potwierdzając ich poprawność. To zapewnia rzetelność i uczciwość w systemie rankingowym oraz pozytywne doświadczenia dla wszystkich uczestników

Dostępne metody płatności

1. Darmowe Gry/Poczekalnie:
 - 1.1. W przypadku darmowych gier i poczekalni, na platformie Match-Maker nie przewiduje się żadnych płatności. Uczestnictwo w tych wydarzeniach jest całkowicie bezpłatne, co pozwala użytkownikom korzystać z platformy bez konieczności ponoszenia kosztów.
2. Poczekalnie z Organizacją poprzez BLIK:
 - 2.1. Niektóre poczekalnie są organizowane osobiście przez uczestników za pomocą płatności BLIK, bezpośrednio między nimi a organizatorem. W takim przypadku, Match-Maker nie jest zaangażowany w proces płatności, a wszelkie transakcje odbywają się bezpośrednio między uczestnikami.
3. Poczekalnie z Organizacją poprzez PAYU:
 - 3.1. W przypadku poczekalni obsługiwanych przez platformę PAYU, Match-Maker oferuje użytkownikom wygodną i bezpieczną metodę płatności online. Uczestnicy mogą dokonywać płatności za udział w poczekalniach, wykorzystując różne dostępne formy płatności, takie jak karty kredytowe, przelewy bankowe itp.
 - 3.2. W ramach poczekalni PAYU kupujesz rezerwację miejsca na liście osób zgłoszonych do meczu.
 - 3.3. Użytkownik nie płaci za podnajem boiska, tylko za wpisanie na listę osób.

Użytkownicy darmowi i premium

1. Konto darmowe umożliwia Użytkownikowi korzystanie z podstawowych funkcji platformy, jednak może być objęte pewnymi ograniczeniami, takimi jak wyświetlanie reklam.
2. Konto premium to usługa dodatkowa, która oferuje szereg dodatkowych korzyści dla Użytkowników. Jedną z głównych zalet konta premium jest możliwość usunięcia reklam, co pozwala na bardziej komfortowe korzystanie z serwisu. Aby skorzystać z funkcji premium, Użytkownik może dokonać zakupu konta premium na platformie, dokonując wpłaty na odpowiedni rachunek bankowy.
3. Proces zakupu konta premium jest prosty i intuicyjny. Użytkownik może wybrać opcję zakupu konta premium na platformie, a następnie zostanie przekierowany do

systemu płatności. Wpłatę można dokonać poprzez przelew na podany rachunek bankowy, zgodnie z instrukcjami dostępnymi na platformie.

4. Po zakończeniu procesu zakupu, konto premium zostaje przypisane do profilu użytkownika. Użytkownik zyskuje natychmiastowy dostęp do wszystkich funkcji premium. Ważność konta premium trwa przez okres jednego miesiąca od daty zakupu.
5. Na czas pisania regulaminu, konto premium oraz reklamy są wyłączone bezterminowo.

Odpowiedzialność użytkownika serwisu

1. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za bezpieczeństwo swojego konta. Zaleca się zachowanie poufności danych logowania, w tym hasła, oraz regularne ich aktualizowanie. W przypadku podejrzenia nieautoryzowanego dostępu do konta, Użytkownik zobowiązany jest niezwłocznie powiadomić administrację serwisu.
2. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za bezpieczeństwo swojego konta. Zaleca się zachowanie poufności danych logowania, w tym hasła, oraz regularne ich aktualizowanie. W przypadku podejrzenia nieautoryzowanego dostępu do konta, Użytkownik zobowiązany jest niezwłocznie powiadomić administrację serwisu.
3. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za treści, które publikuje lub udostępnia na platformie. Zakazane jest zamieszczanie treści niezgodnych z prawem, obraźliwych, dyskryminujących lub naruszających prawa intelektualne innych użytkowników.
4. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za treści, które publikuje lub udostępnia na platformie. Zakazane jest zamieszczanie treści niezgodnych z prawem, obraźliwych, dyskryminujących lub naruszających prawa intelektualne innych użytkowników.
5. Użytkownik ponosi pełną odpowiedzialność za treści, które publikuje lub udostępnia na platformie. Zakazane jest zamieszczanie treści niezgodnych z prawem, obraźliwych, dyskryminujących lub naruszających prawa intelektualne innych użytkowników.
6. Użytkownik ma obowiązek zgłaszania wszelkich naruszeń regulaminu oraz nieprawidłowości zauważonych podczas korzystania z serwisu. Zgłoszenia można kierować do administracji serwisu za pomocą dostępnych formularzy lub kontaktów.
7. Użytkownik zobowiązuje się do szanowania prywatności innych użytkowników i do powstrzymywania się od nieuprawnionego zbierania, przetwarzania czy udostępniania danych osobowych innych użytkowników bez ich zgody.
8. Użytkownik zobowiązuje się do unikania wszelkich nieuczciwych praktyk, takich jak oszustwa, fałszywe reprezentacje, czy manipulacje systemem ocen. Naruszenia tej zasady mogą skutkować sankcjami, włączając w to zawieszenie lub utratę dostępu do serwisu.
9. Użytkownik ma obowiązek korzystania z serwisu zgodnie z obowiązującym prawem. Stosowanie się do przepisów prawnych obejmuje również respektowanie praw autorskich, patentowych i innych praw własności intelektualnej innych użytkowników oraz trzecich stron.

10. Użytkownik ponosi odpowiedzialność za wszelkie koszty związane z korzystaniem z płatnych usług serwisu, takie jak składki, opłaty za konta premium czy inne transakcje dokonywane na platformie. Wszelkie transakcje finansowe są dokonywane na własne ryzyko Użytkownika.
11. Niedopełnienie powyższych zobowiązań może skutkować nałożeniem sankcji, włączając w to tymczasowe zawieszenie lub trwale wykluczenie Użytkownika z dostępu do serwisu.

System rankingowy

1. Match-Maker posiada zaawansowany system rankingowy, który odzwierciedla wyniki oraz umiejętności graczy. Tworząc poczekalnie i uczestnicząc w rozgrywkach, użytkownicy zdobywają punkty rankingowe na swoje konta w zależności od wyników gier.
2. W match maker można mieć jedną z siedmiu rang:
 - 2.1. Ekstraklasa
 - 2.2. Liga 1
 - 2.3. Liga 2
 - 2.4. Liga 3
 - 2.5. Liga 4
 - 2.6. Liga Okręgowa A
 - 2.7. Liga Okręgowa B
3. Każde zwycięstwo oraz porażka w rozgrywce organizowanej przez Match-Maker jest przypisywane do konkretnego konta użytkownika. Punkty rankingowe są przyznawane na podstawie tych wyników, co umożliwia dokładne odzwierciedlenie indywidualnych umiejętności oraz sukcesów graczy.
4. Match-Maker może wykorzystywać różne algorytmy punktacji, takie jak system Elo, aby precyzyjnie określić siłę gracza w kontekście konkretnej gry. Algorytmy te biorą pod uwagę zarówno indywidualne wyniki, jak i siłę przeciwników, co skutkuje bardziej adekwatnym odwzorowaniem poziomu umiejętności.
5. Posiadanie systemu rankingowego dostarcza użytkownikom dodatkową motywację do rywalizacji. Umożliwia to śledzenie postępów, ustalanie celów oraz dążenie do poprawy swojego miejsca w rankingu, co przyczynia się do dynamiczności i intensywności rozgrywek.
6. System rankingowy ma na celu sprawiedliwe i równomierne wartościowanie umiejętności graczy, eliminując możliwość nieuczciwego wykorzystywania systemu. To wspiera uczciwą i konkurencyjną atmosferę na platformie Match-Maker.

System honoru

1. Match-Maker zaimplementował system honoru w celu promowania pozytywnego zachowania, fair play oraz tworzenia przyjaznej społeczności. System ten ma na celu nagradzanie graczy za dobrą grę oraz umożliwianie raportowania użytkowników za potencjalne naruszenia zasad etyki i kultury.
2. Użytkownicy mają możliwość raportowania innych zawodników za złe zachowanie w trakcie rozgrywki. To obejmuje naruszenia zasad fair play, wulgaryzmy, trolling czy

inne formy niestosownego zachowania. Raporty są traktowane poważnie, a ich analiza prowadzi do potencjalnych konsekwencji dla osób naruszających zasady.

3. Gracze, którzy wykazują się dobrym zachowaniem i fair play, są nagradzani punktami honoru. Punkty honoru są przyznawane za pozytywne interakcje, pomoc w zrozumieniu zasad gry czy współpracę zespołową. To zachęca do kulturalnej i przyjaznej atmosfery wśród uczestników.
4. Zdobyte punkty honoru są widoczne na profilu użytkownika. To umożliwia społeczności łatwe śledzenie reputacji graczy oraz dostarcza dodatkową informację o ich zaangażowaniu w pozytywne doświadczenia na platformie.
5. System honoru staje się narzędziem samoregulacji społeczności, gdzie sami użytkownicy kształtują standardy postępowania. To zachęca do wzorowego zachowania oraz budowania społeczności opartej na wzajemnym szacunku.
6. Gracze z wysoką ilością punktów honoru mogą mieć dostęp do dodatkowych funkcji lub oznaczeń, co stanowi dodatkową nagrodę za pozytywne zaangażowanie. To motywuje do dalszego budowania swojej reputacji w społeczności.
7. Match-Maker podejmuje środki, aby zapobiegać nadużyciom w systemie honoru, takim jak fałszowanie raportów czy punktów honoru. Jest to istotne, aby utrzymać rzetelność systemu i sprawiedliwie nagradzać graczy za ich rzeczywiste zachowanie.

Czat gry

1. Czat gry na platformie Match-Maker umożliwia szybką i efektywną komunikację między uczestnikami. Gracze mają możliwość wymiany informacji, strategii oraz umawiania szczegółów dotyczących rozgrywki w czasie rzeczywistym.
2. Aby zapewnić pozytywne doświadczenia, Match-Maker stosuje środki bezpieczeństwa w czacie gry. Użytkownicy są zobowiązani przestrzegać zasad kultury i szanować innych uczestników. W przypadku naruszeń, administracja może podjąć odpowiednie kroki, włączając w to ograniczenia dostępu do czatu.
3. Czat gry może oferować dodatkowe funkcje, takie jak prywatne wiadomości, emotikony czy możliwość tworzenia grupowych rozmów. Te elementy mają na celu ułatwienie komunikacji i zacieśnianie społeczności graczy na platformie Match-Maker.
4. Użytkownicy zobowiązani są przestrzegać zasad korzystania z czatu gry, określonych w regulaminie platformy. Naruszenia tych zasad mogą prowadzić do sankcji, włączając w to ograniczenia dostępu do funkcji czatu lub zakończenie uczestnictwa w danej grze.

Blokada konta

1. Match-Maker zastrzega sobie prawo do zastosowania blokady konta w przypadku naruszenia postanowień regulaminu, niestosownego zachowania, czy też naruszenia zasad etyki i bezpieczeństwa na platformie. Blokada konta może być także wynikiem nielegalnych działań lub prób naruszenia zabezpieczeń systemowych.
2. Okres blokady konta może być ustalony na czas określony lub bezterminowy, w zależności od powagi naruszeń. Po upływie okresu blokady, użytkownik może być

uprawniony do ponownego dostępu do swojego konta, jeśli spełni określone warunki lub dokona stosownych kroków naprawczych.

3. Użytkownik, którego konto zostało zablokowane, ma prawo do złożenia odwołania od tej decyzji. Procedury odwoławcze są określone w regulaminie, a ich zastosowanie może prowadzić do ponownego uwolnienia konta lub zmniejszenia okresu blokady.
4. Blokada konta może być jedną z sankcji za naruszenia regulaminu. Inne sankcje mogą obejmować ograniczenia dostępu do określonych funkcji, kar finansowych lub nawet zakończenie uczestnictwa w usługach Match-Maker.
5. Blokada konta ma na celu ochronę społeczności graczy i utrzymanie bezpiecznego, pozytywnego środowiska na platformie Match-Maker. Jest to środek ostateczny, stosowany w sytuacjach wymagających restrykcyjnych działań w celu zapewnienia uczciwej i zrównoważonej rozgrywki.

Rozwiązanie Umowy o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną

1. Użytkownik ma prawo w każdym czasie zrezygnować z korzystania z usług platformy i zerwać Umowę o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną. Aby to zrobić, Użytkownik powinien skorzystać z dostępnych funkcji na platformie umożliwiających usunięcie konta lub złożyć stosowne oświadczenie za pośrednictwem dostępnych środków kontaktu z administracją serwisu.
2. Zgodnie z przepisami prawa, Użytkownik, będący konsumentem, ma prawo odstąpić od Umowy o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną w ciągu 14 dni od daty jej zawarcia bez podawania przyczyny. Aby skorzystać z tego prawa, Użytkownik powinien poinformować administrację serwisu o swojej decyzji o odstąpieniu od Umowy przed upływem tego terminu.
3. W przypadku zerwania Umowy przez Użytkownika, konto zostanie deaktywowane, a wszelkie dane związane z kontem mogą być usunięte z systemu. Użytkownik nie będzie miał dostępu do funkcji premium, jeśli korzystał z takich usług, po upływie okresu, za który zostały opłacone.
4. Administracja serwisu ma prawo rozwiązać Umowę o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną w przypadku stwierdzenia naruszenia postanowień regulaminu przez Użytkownika. Rozwiązanie umowy może nastąpić po wcześniejszym powiadomieniu Użytkownika o naruszeniach i udzieleniu mu stosownego terminu na ich naprawienie. W przypadku poważnych naruszeń, administracja zastrzega sobie prawo do natychmiastowego rozwiązania umowy.
5. Rozwiązanie Umowy przez administrację może skutkować zawieszeniem lub utratą dostępu do platformy przez Użytkownika. W przypadku stosowania kar finansowych, takich jak kary umowne czy opłaty za naruszenia, Użytkownik zobowiązany jest uregulować wszelkie zaległości finansowe w terminie określonym przez administrację.
6. Po rozwiązaniu Umowy, administracja serwisu ma prawo do usunięcia wszelkich danych związanych z kontem Użytkownika. W przypadku danych, które są przechowywane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, zastosowanie mają odpowiednie regulacje dotyczące ochrony danych osobowych.

7. W przypadku rozwiązania Umowy o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną, użytkownik zostanie poinformowany o tym fakcie za pośrednictwem wiadomości wysłanej na adres e-mail podany podczas rejestracji lub za pomocą innych dostępnych środków komunikacji.
8. Wszelkie kwestie związane z rozwiązaniem Umowy o Świadczenie Usług Droga Elektroniczną mogą być uregulowane w umowie pomiędzy użytkownikiem a administracją serwisu, a także zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Postanowienia regulaminu mają zastosowanie w zakresie nieuregulowanym w indywidualnych umowach pomiędzy administracją a Użytkownikiem.

Treść Gwarancji i Usługi Posprzedażnych oraz Sposób Ich Realizacji

1. Serwis match-maker zapewnia gwarancję na świadczone usługi zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Gwarancja obejmuje zobowiązanie do zapewnienia, że usługi są świadczone z należytą starannością i zgodnie z opisem zawartym w regulaminie. Gwarancja ma na celu zapewnienie użytkownikowi satysfakcji z korzystania z platformy.
2. Gwarancja obejmuje poprawne funkcjonowanie wszystkich podstawowych funkcji serwisu oraz spełnianie ogólnych standardów jakości. Dotyczy również dostępności usług oraz ich zgodności z opisem zawartym w regulaminie.
3. W przypadku wystąpienia problemów związanych z niewłaściwym świadczeniem usług, użytkownik ma prawo złożyć reklamację. Reklamacje można składać poprzez kontakt z administracją serwisu na adres mailowy biuro@lkfss.com. W zgłoszeniu reklamacyjnym użytkownik powinien zawrzeć jak najwięcej informacji dotyczących problemu, co ułatwi szybkie i skuteczne rozpatrzenie sprawy.
4. Administracja serwisu zobowiązuje się do jak najszybszego rozpatrzenia reklamacji, zwykle w terminie 14 dni od daty zgłoszenia. W przypadku konieczności przeprowadzenia dodatkowych działań lub uzyskania dodatkowych informacji od użytkownika, termin ten może być wydłużony, jednak użytkownik zostanie poinformowany o przyczynach opóźnienia.
5. W przypadku uznania reklamacji za zasadną, administracja serwisu podejmuje niezbędne działania naprawcze w celu przywrócenia usług do zgodności z gwarancją. Może to obejmować udzielenie pomocy technicznej, dostarczenie informacji czy dostosowanie funkcji platformy do oczekiwań użytkownika.

Reklamacje

1. Darmowe Gry/Poczekalnie
 - 1.1. W przypadku darmowych gier i poczekalni, gdzie nie występują transakcje finansowe, nie przewiduje się możliwości składania reklamacji. Darmowa natura usługi oznacza, że Użytkownik nie ponosi żadnych kosztów związanych z uczestnictwem w grach, a sama platforma nie pobiera opłat.
2. Poczekalnie z Organizacją poprzez BLIK

- 2.1. W sytuacji, gdy Poczekalnie są organizowane poprzez bezpośrednie przekazywanie środków między uczestnikami za pomocą BLIK, platforma match-maker nie bierze odpowiedzialności za ewentualne problemy związane z finansami. Każda transakcja odbywa się bezpośrednio między Użytkownikami, co oznacza, że reklamacje z tego tytułu nie są obsługiwane przez serwis.
3. Poczekalnie z Organizacją poprzez PAYU
 - 3.1. W przypadku, gdy Poczekalnie są organizowane przy użyciu płatności poprzez system PAYU, match-maker zobowiązuje się do zgromadzenia funduszy od uczestników i przekazania ich organizatorowi po udowodnieniu zakupu boiska. W sytuacji, gdy użytkownik zgłasza reklamację dotyczącą płatności za udział w grze, procedura jest następująca:
 - 3.1.1. Zgłoszenie Reklamacji: Użytkownik składa reklamację, opisując szczegóły problemu związane z płatnością.
 - 3.1.2. Rozpatrzenie Reklamacji: Administracja serwisu rozpatruje reklamację, weryfikując informacje i zbierając ewentualne dowody.
 - 3.1.3. Komunikacja z Użytkownikiem: Użytkownik jest informowany o wynikach rozpatrzenia reklamacji za pośrednictwem wiadomości na platformie, e-maili lub innych dostępnych środków komunikacji.
 - 3.1.4. Zwrot Środków: Jeśli reklamacja zostanie uznana, match-maker zobowiązuje się do dokonania zwrotu środków na konto Użytkownika zgodnie z zasadami i warunkami reklamacji.
4. Postanowienia Dodatkowe:
 - 4.1. Wszelkie dodatkowe postanowienia związane z procedurą reklamacyjną mogą być uregulowane w indywidualnych umowach pomiędzy administracją a Użytkownikami, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Postanowienia regulaminu mają zastosowanie w zakresie nieuregulowanym w indywidualnych umowach.

Ochrona Danych Osobowych na Platformie Match-Maker

1. Spółka LKF jednoznacznie określa się jako Administrator Danych Osobowych w ramach świadczonych usług na platformie. Jako taki, ponosi odpowiedzialność za przetwarzanie danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
2. Przetwarzanie danych osobowych na platformie Match-Maker odbywa się zgodnie z odpowiednimi przepisami prawa, a użytkownicy są informowani o podstawie prawnej, na podstawie której są one przetwarzane.
3. Użytkownicy są informowani o celach, dla których ich dane są przetwarzane. Celem może być przede wszystkim realizacja zamówień, świadczenie usług, a także ewentualne działania marketingowe, o których użytkownik jest informowany i wyraża na nie zgodę.
4. Spółka zobowiązuje się do skutecznej ochrony danych osobowych użytkowników. Środki bezpieczeństwa są stosowane, aby zapobiec nieautoryzowanemu dostępowi, utracie, zmianie czy ujawnieniu danych. Informacje dotyczące środków bezpieczeństwa są udostępniane Użytkownikom w celu zwiększenia ich zaufania.

5. Użytkownicy mają prawo wglądu do swoich danych osobowych, a także możliwość ich modyfikacji lub usunięcia. Procedury realizacji tych praw są dostępne i klarownie przedstawione, aby użytkownicy mogli z nich skorzystać w dowolnym momencie.
6. Match-Maker informuje Użytkowników o podmiotach, którym mogą być udostępniane dane osobowe. Przykładowo, w celu realizacji płatności dane mogą być przekazywane PayU SA, który również jest Administratorem Danych Osobowych. W przypadku przesyłek, dane mogą być udostępniane firmom kurierskim lub Poczcie Polskiej.
7. Użytkownicy są informowani o tym, że w celu realizacji płatności ich dane mogą być udostępniane firmie PayU SA, która także pełni funkcję Administratora Danych Osobowych. Ta informacja jest podkreślona w regulaminie platformy, aby użytkownicy byli świadomi tego faktu.
8. Wszelkie kroki podejmowane w celu ochrony danych osobowych są komunikowane Użytkownikom w sposób transparentny i zrozumiały. Match-Maker dąży do budowania zaufania poprzez klarowne informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych i dbałość o ich bezpieczeństwo.

Prawa Autorskie

1. Wszystkie prawa autorskie, prawa własności intelektualnej oraz wszelkie prawa do treści, grafiki, oprogramowania i innych materiałów zawartych na platformie Match-Maker są własnością Match-Maker, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
2. Użytkownicy platformy Match-Maker uzyskują ograniczoną licencję do korzystania z treści udostępnionych na platformie w związku z korzystaniem z usług. Nie wolno kopiować, reprodukować, modyfikować, dystrybuować, transmitować, publikować, sprzedawać ani tworzyć utworów zależnych od treści platformy bez uprzedniej zgody Match-Maker.
3. Zabrania się nieautoryzowanego używania, kopiowania, przetwarzania, dystrybucji lub modyfikacji treści platformy Match-Maker. Wszelkie działania niezgodne z prawem autorskim mogą podlegać sankcjom zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Match-Maker podejmuje wszelkie kroki w celu ochrony swoich praw autorskich oraz praw własności intelektualnej. Użytkownicy są zachęceni do zgłaszania wszelkich naruszeń praw autorskich, które zauważą na platformie, co umożliwi podjęcie odpowiednich działań.
5. Użytkownicy platformy Match-Maker zachowują prawa autorskie do treści, które sami generują i udostępniają na platformie. Udzielając Match-Maker licencji na korzystanie z tych treści, użytkownicy potwierdzają, że są uprawnieni do udzielania takiej licencji.
6. Match-Maker zastrzega sobie prawo do usuwania wszelkich treści, które są niezgodne z prawem, naruszają prawa autorskie lub są sprzeczne z postanowieniami regulaminu. Usunięcie takich treści może nastąpić bez wcześniejszego powiadomienia, a użytkownik zobowiązany jest przestrzegać zasad postawionych przez Match-Maker.
7. Match-Maker zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie, w tym również w zapisach dotyczących praw autorskich. Użytkownicy są zobowiązani do regularnego sprawdzania aktualnej wersji regulaminu w celu zapoznania się z ewentualnymi zmianami.

Zakończenie Świadczenia Usług

1. Umowa o świadczenie usług na platformie Match-Maker może zostać zakończona zgodnie z postanowieniami regulaminu oraz obowiązującymi przepisami prawa. Zarówno Użytkownik, jak i Match-Maker mają prawo do zakończenia umowy.
2. Użytkownik może zakończyć korzystanie z usług Match-Maker w dowolnym momencie, zgodnie z procedurami opisanymi w regulaminie. Zakończenie korzystania z usług nie zwalnia jednak Użytkownika z ewentualnych zobowiązań wynikających z umowy.
3. Match-Maker ma prawo zakończyć świadczenie usług wobec Użytkownika w przypadku naruszenia postanowień regulaminu, a także z przyczyn technicznych, bezpieczeństwa lub innych uzasadnionych powodów. O zakończeniu usług Match-Maker powiadomi Użytkownika za pośrednictwem wiadomości na platformie lub innych dostępnych środków komunikacji.
4. Po zakończeniu świadczenia usług, Użytkownik traci dostęp do funkcji platformy, a wszelkie dane związane z kontem mogą zostać usunięte. Jeżeli Użytkownik korzystał z funkcji płatnych, a zakończenie usług nie wynika z naruszenia regulaminu przez Użytkownika, Match-Maker może zwrócić stosowne środki na konto Użytkownika.
5. Po zakończeniu usług, prawa autorskie do treści wygenerowanych przez Użytkownika pozostają nienaruszone, z zastrzeżeniem praw Match-Maker do korzystania z tych treści zgodnie z warunkami regulaminu.
6. Po zakończeniu świadczenia usług, Match-Maker ma prawo przechowywać niezbędne dane osobowe Użytkownika zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa lub w celu realizacji ewentualnych zobowiązań wynikających z umowy.
7. Match-Maker zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie, w tym również w zapisach dotyczących zakończenia świadczenia usług. Użytkownicy są zobowiązani do regularnego sprawdzania aktualnej wersji regulaminu w celu zapoznania się z ewentualnymi zmianami.

Postanowienia Końcowe

1. Match-Maker zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie w dowolnym czasie. Użytkownicy zostaną poinformowani o wszelkich istotnych zmianach poprzez wiadomości na platformie, e-maile lub inne dostępne środki komunikacji. Kontynuowanie korzystania z usług po wprowadzeniu zmian oznacza akceptację nowych postanowień regulaminu.
2. Użytkownik zobowiązany jest do przestrzegania postanowień regulaminu oraz obowiązujących przepisów prawa. Naruszenia regulaminu mogą skutkować ograniczeniem lub zakończeniem korzystania z usług Match-Maker.
3. W przypadku sporów między Użytkownikiem a Match-Maker, strony zobowiązują się do podjęcia wszelkich starań w celu rozwiązania ich drogą negocjacji. W przypadku braku porozumienia, strony mogą skorzystać z alternatywnych metod rozstrzygania sporów, takich jak mediacja lub arbitraż.
4. Postanowienia dotyczące ochrony danych osobowych oraz prywatności Użytkowników są uregulowane w odrębnej sekcji regulaminu oraz polityce prywatności. Użytkownicy zobowiązani są do zapoznania się z tymi dokumentami.

5. Korzystanie z usług Match-Maker oznacza akceptację postanowień regulaminu i uznaje się za wiążącą umowę między Użytkownikiem a Match-Maker.
6. Jeśli którakolwiek z klauzul zawartych w regulaminie zostanie uznana za nieważną lub niezgodną z obowiązującymi przepisami prawa, pozostałe postanowienia regulaminu zachowują swoją ważność i obowiązywalność.
7. Wszelkie zapytania, uwagi czy skargi dotyczące usług Match-Maker mogą być kierowane do administracji za pośrednictwem mailowym.

Tabela opłat

Organizator	Cena ustalona przez organizatora
Match-Maker	0 zł
BLIK	0 zł
PAYU	2,3% + 30gr bezzwrotnie od każdej transakcji