

**Regulamin sprzedaży
gadżetów Konkursu Scena Marzeń
oraz usług konsultacji i warsztatów**



KULTURALNY
KONESER

§ 1 Definicje

Określenia użyte w regulaminie oznaczają:

1. **Regulamin** – niniejszy regulamin sprzedaży Gadżetów Konkursu Scena Marzeń oraz usług Konsultacji i Warsztatów w Portalu.
2. **Portal** – serwis internetowy działający pod domeną www.scenamarzen.pl, prowadzony przez Operatora, za pośrednictwem którego odbywa się sprzedaż Gadżetów oraz zapisy na Konsultacje i Warsztaty.
3. **Operator** – Polskie Stowarzyszenie Animatorów Kultury „Kulturalny Koneser”, NIP 894 31 25 133, ul. Legnicka 65, 54-206 Wrocław; adres korespondencyjny: Nowy Ochędzyn 8, 98-420 Sokolniki; e-mail: info@kulturalnykoneser.pl; telefon: +48 727 437 814.
4. **Organizator** – Operator, o którym mowa powyżej, występujący jednocześnie jako organizator Konsultacji i Warsztatów.
5. **Konkurs Scena Marzeń** – konkurs organizowany przez Organizatora, którego zasady określa odrębny regulamin konkursu.
6. **Gadżet** – rzecz ruchoma (w tym w szczególności odzież, akcesoria, upominki i pamiątki) związana z Konkursem Scena Marzeń, oferowana do sprzedaży za pośrednictwem Portalu.
7. **Konsultacja** – odpłatna usługa polegająca na indywidualnym lub grupowym spotkaniu doradczym bądź eksperckim, świadczona przez Operatora lub osoby przez niego wskazane, w terminie (dniu i godzinie) wskazanym w Portalu lub ustalonym z Klientem po dokonaniu Zamówienia.
8. **Warsztat** – odpłatne wydarzenie o charakterze edukacyjnym lub szkoleniowym, organizowane przez Operatora, odbywające się w oznaczonym dniu, godzinie i miejscu (stacjonarnie lub online), wskazanym w Portalu.
9. **Klient** – osoba lub podmiot dokonująca Zamówienia w Portalu.
10. **Konsument** – Klient będący osobą fizyczną, dokonujący Zamówienia niezwiązanego bezpośrednio z jego działalnością gospodarczą lub zawodową (art. 22¹ Kodeksu cywilnego).
11. **Przedsiębiorca na prawach konsumenta** – osoba fizyczna zawierająca umowę bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści tej umowy wynika, że nie ma ona dla tej osoby charakteru zawodowego.
12. **Uczestnik** – Klient lub wskazana przez niego osoba, biorąca udział w zakupionej Konsultacji lub Warsztacie.
13. **Zamówienie** – usługa polegająca na czasowym zarezerwowaniu wybranego przez Klienta Gadżetu, Konsultacji lub Warsztatu, z określeniem sposobu dostarczenia lub realizacji oraz informacją o statusie zamówienia.

14. **Newsletter** – usługa okresowego przekazywania informacji drogą elektroniczną lub SMS o ofertach i promocjach, na podstawie danych podanych przez Klienta i za jego uprzednią zgodą.
15. **UPK** – ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (Dz. U. poz. 827 ze zm.).
16. **RODO** – Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
17. **UŚUDE** – ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. Nr 144, poz. 1204 ze zm.).
18. **Dzień roboczy** – dzień od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy.

§ 2 Zakres obowiązywania Regulaminu

1. Regulamin dotyczy wszystkich Zamówień dokonanych za pośrednictwem Portalu, obejmujących zakup Gadżetów oraz zapisy na Konsultacje i Warsztaty.
2. Dokonanie Zamówienia jest jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.
3. Klient potwierdza zapoznanie się z Regulaminem poprzez oznaczenie odpowiedniego pola w Portalu podczas dokonywania Zamówienia.
4. Regulamin został przygotowany zgodnie z art. 8 ust. 1 pkt 1 UŚUDE oraz w celu spełnienia obowiązków informacyjnych przedsiębiorcy w umowach zawieranych poza lokalem przedsiębiorstwa lub na odległość, które Operator jako przedsiębiorca jest zobowiązany przekazać na podstawie art. 12 ust. 1 UPK.

§ 3 Proces zakupu Gadżetów, Konsultacji i Warsztatów

1. W celu dokonania Zamówienia Klient:
 - a) dokonuje wyboru Gadżetu, Konsultacji lub Warsztatu z oferty dostępnej w Portalu,
 - b) w przypadku Gadżetu wybiera dostępny wariant (np. rozmiar, kolor), a w przypadku Konsultacji lub Warsztatu – dostępny termin (dzień i godzinę), jeśli oferta go przewiduje,
 - c) podaje swoje dane, tj. imię i nazwisko, adres poczty elektronicznej i telefon kontaktowy, a w przypadku Gadżetów wysyłanych kurierem lub pocztą – również adres dostawy,
 - d) w przypadku Gadżetów wybiera sposób dostarczenia: wysyłkę (kurier, Poczta Polska lub paczkomat) albo odbiór osobisty,
 - e) potwierdza zapoznanie się z Regulaminem poprzez zaznaczenie pola wyboru,

- f) może wybrać opcję otrzymywania Newslettera poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola wyboru,
 - g) wybiera sposób płatności z listy udostępnionej w Portalu.
2. Przed złożeniem Zamówienia Klient widzi w Portalu podsumowanie zawierające cenę Gadżetu lub Usługi oraz – jeżeli dotyczy – koszt dostawy, wraz z łączną kwotą do zapłaty.
 3. Klient akceptuje warunki Zamówienia poprzez przycisk „Zamawiam i płacę” (lub przycisk o równoważnym brzmieniu, oznaczający zamówienie z obowiązkiem zapłaty).
 4. Klient ponosi odpowiedzialność za prawdziwość i poprawność danych, o których mowa w ust. 1 lit. c.
 5. Zamówienie ma charakter czasowy i ważne jest przez czas określony w § 5 ust. 4 poniżej, wynikający z wybranej formy płatności.
 6. Operator przesyła na adres poczty elektronicznej Klienta, wskazany zgodnie z ust. 1 lit. c, podsumowanie Zamówienia oraz Regulamin.
 7. Klient dokonuje zapłaty kwoty wynikającej z Zamówienia zgodnie z wybraną przez siebie formą płatności.
 8. Po otrzymaniu pełnej kwoty wynikającej z Zamówienia Operator przystępuje do jego realizacji zgodnie z § 6.

§ 4 Opis Gadżetów, Konsultacji i Warsztatów

1. Gadżety oferowane są do wyczerpania zapasów; ich aktualna dostępność, ceny oraz warianty (np. rozmiary) prezentowane są w Portalu.
2. Konsultacje i Warsztaty odbywają się w terminie (dniu i godzinie) oraz formie (stacjonarnie lub online) wskazanych w opisie oferty w Portalu; liczba miejsc na Warsztatach jest ograniczona, a o udziale decyduje kolejność opłaconych Zamówień.
3. Jeżeli oferta Konsultacji nie zawiera z góry ustalonego terminu, Operator kontaktuje się z Klientem drogą elektroniczną w terminie 7 dni roboczych od zaksięgowania płatności, w celu wspólnego ustalenia terminu.

§ 5 Formy płatności i termin ważności Zamówienia

1. Operator oferuje następujące formy płatności:
 - a) przelew bankowy,
 - b) płatność internetowa (on-line) przelewem lub kartą płatniczą, BLIK.
2. Dostępne formy płatności dla danego Gadżetu, Konsultacji lub Warsztatu wskazane są w trakcie składania Zamówienia.
3. Nazwa podmiotu lub podmiotów obsługujących płatności online, o których mowa powyżej, widoczna jest dla Klienta w Portalu podczas procesu zakupu. Niezbędne dla wykonania

umowy jest przekazanie temu podmiotowi danych osobowych Klienta w zakresie: imię, nazwisko, e-mail.

4. Data i godzina ważności Zamówienia jest maksymalnym punktem czasu, do którego system Operatora oczekuje na potwierdzenie dokonania płatności od operatora płatności on-line lub na zaksięgowanie wpłaty na rachunku bankowym Operatora; termin ten wskazywany jest każdorazowo w e-mailu z potwierdzeniem Zamówienia.
5. Jeżeli w okresie ważności Zamówienia całkowita należność nie zostanie uiszczona, Zamówienie jest anulowane. Operator nie ponosi w takim przypadku odpowiedzialności wobec Klienta za brak możliwości zakupu wybranego Gadżetu, Konsultacji lub Warsztatu.
6. Umowa zostaje zawarta z chwilą zapłaty przez Klienta pełnej kwoty należności wynikającej z Zamówienia.
7. W przypadku wyboru przelewu bankowego płatność może być dokonana jedynie na numer rachunku bankowego wskazany w potwierdzeniu Zamówienia przesłanym na adres poczty elektronicznej Klienta.
8. Operator przyjmuje wpłaty w walucie PLN. W przypadku płatności w innej walucie lub z rachunku prowadzonego przez bank poza Polską Klient powinien zapewnić pokrycie kosztów przelewu w taki sposób, aby na rachunku Operatora została zaksięgowana pełna kwota należności.

§ 6 Formy i warunki dostarczenia Gadżetów oraz realizacji Konsultacji i Warsztatów

1. Gadżety dostarczane są, zgodnie z wyborem Klienta dokonany przy składaniu Zamówienia:
 - a) wysyłką kurierem, Poczta Polska lub do paczkomatu, na adres wskazany przez Klienta, w terminie do 7 dni roboczych od zaksięgowania pełnej płatności, zgodnie z cennikiem dostaw dostępnym w Portalu, albo
 - b) poprzez odbiór osobisty w miejscu i terminie wskazanym przez Operatora, w tym w szczególności podczas wydarzeń organizowanych w ramach Konkursu Scena Marzeń; o gotowości Gadżetu do odbioru Operator informuje Klienta drogą elektroniczną.
2. Korzyści i ciężary związane z Gadżetem oraz niebezpieczeństwo jego przypadkowej utraty lub uszkodzenia przechodzą na Klienta z chwilą wydania Gadżetu; w przypadku Klienta będącego Konsumentem lub Przedsiębiorcą na prawach konsumenta niebezpieczeństwo to przechodzi dopiero z chwilą wydania Gadżetu bezpośrednio Klientowi (art. 548 § 3 Kodeksu cywilnego), a nie z chwilą przekazania przewoźnikowi.
3. Termin i sposób realizacji Konsultacji lub udziału w Warsztacie ustalane są zgodnie z § 4 ust. 2–3; Klient otrzymuje potwierdzenie oraz, jeżeli dotyczy, link do spotkania online

lub informację o miejscu spotkania, drogą elektroniczną najpóźniej **do 24 godzin** przed wyznaczonym terminem.

4. Klient może dokonać jednorazowej zmiany ustalonego terminu Konsultacji, informując o tym Operatora nie później niż na 48 godzin przed wyznaczonym terminem. Zmiana zgłoszona później lub niestawienie się na Konsultację bez wcześniejszego powiadomienia traktowane jest jako wykonanie usługi i nie uprawnia do zwrotu płatności.

§ 7 Odwołane Konsultacje i Warsztaty oraz zwroty

1. Zwroty płatności za Konsultację lub Warsztat możliwe są w przypadku:
 - a) odwołania Konsultacji lub Warsztatu przez Operatora, albo
 - b) istotnej zmiany terminu, miejsca lub formy (np. ze stacjonarnej na online) Konsultacji lub Warsztatu.
2. W przypadku, o którym mowa w ust. 1 lit. b, Operator informuje Klienta o możliwości zwrotu płatności albo utrzymaniu ważności Zamówienia na zmienionych warunkach. Klient podejmuje decyzję w terminie wskazanym przez Operatora w informacji o zmianie; brak decyzji w tym terminie rozumiany jest jako akceptacja zmiany.
3. Operator zastrzega sobie prawo odwołania Warsztatu w przypadku zbyt małej liczby zgłoszonych Uczestników, nie później niż na **trzy** dni przed planowanym terminem.
4. W przypadkach, o których mowa w ust. 1 oraz 3, Operator dokonuje zwrotu należności Klientowi niezwłocznie, nie później niż w terminie 10 dni roboczych, w taki sam sposób, w jaki Klient opłacił Zamówienie, chyba że Klient wyrazi zgodę na inny sposób zwrotu.
5. Rezygnacja Klienta z udziału w Warsztacie, zgłoszona nie później niż na 7 dni przed jego terminem, uprawnia do zwrotu 100% wpłaty. W przypadku rezygnacji zgłoszonej w terminie krótszym Operatorowi przysługuje prawo zatrzymania wpłaty w części odpowiadającej już poniesionym kosztom organizacyjnym.

§ 8 Prawo odstąpienia od umowy (dotyczy Gadżetów)

1. Konsumentowi oraz Przedsiębiorcy na prawach konsumenta przysługuje prawo odstąpienia od umowy sprzedaży Gadżetu w terminie 14 dni bez podawania przyczyny, zgodnie z UPK.
2. Termin do odstąpienia od umowy wygasa po upływie 14 dni od dnia, w którym Klient (lub wskazana przez niego osoba trzecia inna niż przewoźnik) wszedł w posiadanie Gadżetu.
3. Aby skorzystać z prawa odstąpienia, Klient składa Operatorowi jednoznaczne oświadczenie o odstąpieniu (np. pismo wysłane pocztą lub wiadomość e-mail na dane Operatora wskazane w § 1 pkt 3), przy czym może, lecz nie musi, skorzystać ze wzoru formularza stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu. Dla zachowania terminu wystarczy wysłanie oświadczenia przed jego upływem.

4. Klient zwraca Gadżet niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni od dnia odstąpienia, na własny koszt. Operator zwraca otrzymaną płatność, w tym koszt najtańszego zwykłego sposobu dostarczenia oferowanego przez Operatora, niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni od otrzymania oświadczenia o odstąpieniu, przy czym może wstrzymać się ze zwrotem do chwili otrzymania Gadżetu z powrotem lub dowodu jego odesłania.
5. Konsument ponosi odpowiedzialność za zmniejszenie wartości Gadżetu wynikające z korzystania z niego w sposób wykraczający poza konieczny do stwierdzenia jego charakteru, cech i funkcjonowania.
6. Prawo odstąpienia od umowy nie przysługuje w odniesieniu do Konsultacji i Warsztatów, dla których w ofercie oznaczono konkretny dzień lub okres świadczenia usługi – zgodnie z art. 38 pkt 12 UPK, dotyczącym umów o świadczenie usług związanych z wypoczynkiem, wydarzeniami rozrywkowymi, sportowymi lub kulturalnymi, jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi. Nie ogranicza to możliwości zmiany lub odwołania terminu na zasadach opisanych w § 6 i § 7.

§ 9 Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje Klienta powinny być przesłane na adres poczty elektronicznej info@kulturalnykoneser.pl jako wiadomość zatytułowana „Reklamacja”.
2. Operator rozpatruje reklamację w terminie maksymalnie 14 dni i przesyła odpowiedź drogą mailową na adres Klienta, z którego wysłana została reklamacja. Brak odpowiedzi w tym terminie oznacza uznanie reklamacji za uzasadnioną.
3. W stosunku do Gadżetów Operator odpowiada za brak zgodności towaru z umową na zasadach określonych w UPK, a wobec pozostałych Klientów – za wady rzeczy na zasadach rękojmi określonych w Kodeksie cywilnym.
4. Ewentualne zwroty i rekompensaty dla Klienta w wyniku pozytywnego rozpatrzenia reklamacji dokonywane będą w terminie określonym w § 7 ust. 4.
5. W przypadku negatywnego rozpatrzenia reklamacji Klientowi przysługuje prawo do skorzystania z pozasądowych sposobów rozwiązywania sporów, w szczególności do zwrócenia się o pomoc do właściwego terenowo powiatowego (miejskiego) rzecznika konsumentów lub wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej. Szczegółowe informacje dostępne są na stronie Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów: www.uokik.gov.pl.
6. Wszelkie spory związane z usługami świadczonymi przez Operatora będą w pierwszej kolejności rozstrzygane na drodze polubownej, a jeśli strony nie dojdą do porozumienia – spór zostanie poddany rozstrzygnięciu przez sąd powszechny.

§ 10 Warunki i wymagania techniczne dla świadczenia usług

1. Do prawidłowego korzystania z Portalu niezbędne jest korzystanie z aktualnych wersji przeglądarek internetowych zgodnych ze standardem HTML5, z włączoną obsługą JavaScript oraz SSL.

§ 11 Pozostałe postanowienia

1. Operator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu szkód spowodowanych działaniami lub zaniechaniami Klienta lub innych osób, w szczególności za korzystanie przez nich z Portalu w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami prawa lub Regulaminem.
2. Operator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn (w tym zmiany przepisów prawa, zmiany zakresu oferty lub zmiany danych Operatora). Zmiany wchodzi w życie w terminie wskazanym przy publikacji nowej wersji Regulaminu, nie krótszym niż 7 dni, i nie mają wpływu na Zamówienia złożone przed ich wejściem w życie.

§ 12 Ochrona danych osobowych – polityka prywatności

1. Administratorem danych osobowych Klienta jest Operator – Polskie Stowarzyszenie Animatorów Kultury „Kulturalny Koneser”, NIP 894 31 25 133, ul. Legnicka 65, 54-206 Wrocław.
2. Klient może skontaktować się z administratorem danych poprzez e-mail na adres: info@kulturalnykoneser.pl.
3. Klient może zażądać dostępu do swoich danych osobowych celem ich sprostowania, usunięcia, przeniesienia, ograniczenia przetwarzania lub może wnieść sprzeciw wobec ich dalszego przetwarzania, a także wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
4. Dane osobowe, po wygaśnięciu podstaw prawnych do dalszego przetwarzania, ulegają anonimizacji lub usunięciu. Okres przechowywania danych ustala się zgodnie z celem, w jakim zostały zebrane.
5. Zakres przetwarzanych danych w związku z realizacją Zamówienia obejmuje: imię, nazwisko, e-mail, telefon, a w przypadku wysyłki Gadżetu – również adres dostawy.
6. Przetwarzanie danych osobowych jest niezbędne do zawarcia i realizacji umowy zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. b) RODO, a po zrealizowaniu umowy dane są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c) RODO w związku z przepisami o rachunkowości i prawa podatkowego oraz na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO – w celu dochodzenia i obrony przed roszczeniami oraz w celach analitycznych i statystycznych.
7. W przypadku dokonywania zapłaty poprzez płatności internetowe niezbędne dla wykonania umowy jest przekazanie danych (imię, nazwisko, e-mail) podmiotowi świadczącemu usługi obsługi płatności.

8. Jeżeli Klient wyraził zgodę na otrzymywanie Newslettera lub powiadomień SMS/e-mail (np. potwierdzenie Zamówienia, informacja o gotowości Gadżetu do odbioru, przypomnienie o terminie Konsultacji lub Warsztatu), dane w tym zakresie przetwarzane są na podstawie udzielonej zgody, którą można wycofać w każdym czasie.

Załącznik nr 1

Wzór formularza odstąpienia od umowy

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy zakupu Gadżetu)

Data:

Adresat:

Polskie Stowarzyszenie Animatorów Kultury „Kulturalny Koneser”,
ul. Legnicka 65, 54-206 Wrocław,
e-mail: info@kulturalnykoneser.pl

Ja/My(*) niniejszym informuję/informujemy(*) o moim/naszym odstąpieniu od umowy

sprzedaży następujących rzeczy(*):

Data zawarcia umowy(*)/odbioru(*):

Imię i nazwisko konsumenta(-ów):

Adres konsumenta(-ów):

.....
Podpis konsumenta(-ów) :

() Niepotrzebne skreślić.*