



pegionline.eu

# WARUNKI KORZYSTANIA Z USŁUG PLAYSTATION NETWORK

## WAŻNE:

Usługa PlayStation Network nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 7. roku życia.

Jeśli masz od 7 do 17 lat, Twój rodzic lub opiekun prawny („**Odpowiedzialna osoba dorosła**”) musi przeczytać i zaakceptować niniejsze Warunki. Użytkownik taki również może je przeczytać. Poproś Odpowiedzialną osobę dorosłą o wyjaśnienie kwestii, których nie rozumiesz. Regulamin PSN można także przeczytać pod adresem [www.playstation.com/legal/PSNTerms/](http://www.playstation.com/legal/PSNTerms/). Regulamin jest krótszy od niniejszych Warunków. Pomoże zrozumieć najważniejsze kwestie.

**KAŻDEMU KLIENTOWI PRZYSŁUGUJĄ PRAWA NA MOCY OBOWIĄZUJĄCYCH PRZEPISÓW LOKALNYCH, KTÓRYCH NIE MOŻNA WYŁĄCZYĆ, OGRANICZYĆ ANI ZMIENIĆ. MAJĄ PIERWSZEŃSTWO PRZED WSZYSTKIMI ZAPISAMI W NINIEJSZYCH WARUNKACH.**

## ZANIM ZACZNIESZ KORZYSTAĆ Z KONTA.

Przeczytaj niniejsze Warunki. Stanowią one podstawę naszej relacji z użytkownikiem. Jeżeli właściciel konta naruszy postanowienia niniejszych Warunków, możemy zawiesić jego konto. W razie pytań należy skontaktować się z naszym działem obsługi klienta – patrz sekcja 30.

## 1. Kiedy mają zastosowanie niniejsze Warunki?

1.1. Niniejsze Warunki mają zastosowanie do każdego konta w PlayStation Network i wszystkich zastosowań tego konta.

## 2. Co to jest PlayStation Network?

2.1. PlayStation Network to w skrócie PSN. PSN to usługa dostarczana przez Internet. Łączy użytkownika z innymi graczami i zapewnia dostęp do szeregu usług. Do korzystania z PSN potrzebne jest konto. Utworzenie konta nie wiąże się z żadnymi opłatami, ale za niektóre usługi dostępne za pośrednictwem PSN pobierana jest opłata.

## 3. Kim jesteśmy?

3.1. Jesteśmy firmą Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited, numer 06020283 („**SIENE**”). Spółka SIENE została założona w Anglii i Walii.

3.2. Jeśli mieszkasz w Europejskim Obszarze Gospodarczym, działamy za pośrednictwem naszego oddziału w Holandii, mieszczącego się pod adresem Olympia 1, 1213NS Hilversum, Holandia, którego numer to 000051647869.

## 4. Kto może utworzyć konto w PSN?

4.1. Konto mogą mieć tylko osoby, które skończyły 7 lat.

4.2. Aby założyć konto, użytkownicy w wieku od 7 do 17 lat potrzebują zgody Odpowiedzialnej osoby dorosłej, oraz jej pomocy przy jego zakładaniu.

4.3. Użytkownicy, którzy skończyli 18 lat, mogą utworzyć konto samodzielnie. Najpierw należy założyć konto. Następnie trzeba utworzyć osobne konta dla każdego dziecka, dla którego użytkownik jest Odpowiedzialną osobą dorosłą. Dla każdego konta Nieletniego członka rodziny należy ustawić kontrole rodzicielskie, aby dostosować jego aktywność. Więcej informacji znajdziesz w sekcji 11.

## 5. Co się stanie w przypadku naruszenia niniejszych Warunków?

5.1. Możemy podjąć różne działania określone w sekcji 24, w tym zawiesić konto. Po zawieszeniu nie będzie można korzystać z PSN. Oznacza to, że nie będzie można korzystać z niektórych Produktów, nawet tych, które zostały opłacone.

## 6. Zobowiązania użytkownika wobec nas.

6.1. Chcemy, aby każdy użytkownik był wobec nas uczciwy. Poprosimy o podanie nam dokładnych danych osobowych opiekuna i Nieletnich członków rodziny. Informacje te należy aktualizować za pośrednictwem funkcji Zarządzanie kontami.

## 6.2. Dlaczego to ma znaczenie

6.2.1. Jest to ważne, ponieważ polegamy na dostarczonych przez użytkowników informacjach. Na podane adresy e-mail wysyłamy ważne informacje. Na podstawie daty urodzenia Nieletniego członka rodziny dostosowujemy ofertę do jego potrzeb.

6.2.2. Jeśli podasz nam fałszywe informacje możemy zawiesić konta, których dotyczy problem. Na przykład możemy zawiesić konta osób dorosłych, jeśli korzystają z nich dzieci. W takim przypadku użytkownik utraci dostęp do PSN i niektórych Produktów, nawet tych opłaconych. W dziale obsługi klienta można dowiedzieć się, dlaczego zawieszono danego użytkownika lub Nieletniego członka rodziny, i jakie działania można podjąć.

## 7. Definicje.

„**Zatwierdzona metoda płatności**”: metody płatności, które akceptujemy w PSN.

„**Systemy autoryzowane**”: dowolna z naszych konsol do gier. Wśród nich jest oryginalny system PlayStation, PlayStation®2, PlayStation®Portable, PlayStation®3, PlayStation®Vita, PlayStation®TV, PlayStation Classic, PlayStation®4 oraz PlayStation®5.

„**Konto nieletniego członka rodziny**”: konto osoby, której data urodzenia wskazuje, że nie ma 18 lat. Konto nieletniego członka rodziny ma kilka funkcji, które zależą od wieku, i obejmuje szereg funkcji kontroli rodzicielskiej, które może skonfigurować menedżer rodziny lub opiekun. Patrz sekcja 10. W systemach PS3 i PS Vita termin konto podrzędne ma takie samo znaczenie jak konto nieletniego członka rodziny.

„**Nieletni członek rodziny**”: osoba z Kontem nieletniego członka rodziny.

„**Kodeks postępowania**”: zasady postępowania w PSN, jak opisano w sekcji 12.

„**Menedżer rodziny**”: właściciel Konta osoby dorosłej, który tworzy Konto nieletniego członka rodziny, nazywany jest Menedżerem rodziny. Właściciel Konta osoby dorosłej, który zaprasza innych dorosłych posiadaczy kont do przyłączenia się do „rodziny”, także jest menedżerem rodziny.

„**Członek rodziny**” to każdy właściciel konta, który należy do „rodziny”.

„**Opiekun**”: pełnoletni członek rodziny wskazany przez menedżera rodziny, który może ustawić kontrolę rodzicielską dla Nieletnich członków rodziny.

„**Kontrola rodzicielska**”: ustawienia umożliwiające Menedżerowi rodziny lub Opiekunowi dostosowanie doświadczeń Nieletniego członka rodziny w PSN. Więcej informacji na temat kontroli rodzicielskiej można znaleźć na stronie [www.playstation.com/safety](http://www.playstation.com/safety).

„**Produkty**”: wszystkie materiały cyfrowe i usługi cyfrowe dostępne za pośrednictwem PSN. Produkty mogą być darmowe lub dostępne za opłatą. Wśród Produktów znajdują się gry, muzyka, filmy, subskrypcje, usługa uzupełniania środków w portfelu PSN, wirtualne społeczności (w których można kontaktować się z innymi graczami) i wiele innych. Dostępne Produkty różnią się w zależności od używanego systemu i miejsca zamieszkania. Niektóre Produkty mogą nie być dostępne w wybranym języku.

„**Portfel PSN**” zawiera środki dodane do konta, które można wydać w PlayStation Store.

„**Odpowiedzialna osoba dorosła**” to rodzic lub prawny opiekun dziecka.

„**Warunki**” to niniejsze Warunki korzystania z usługi PlayStation Network.

„**Treści generowane przez użytkownika**”, zwane również „**UGC**”, to tekst, wiadomości, komentarze, zdjęcia, dźwięki, muzyka, filmy, zasoby gier, filmy z gier i informacje związane z grami oraz inne materiały (i) utworzone przez użytkownika lub inne osoby w PSN, lub (ii) udostępnione przez użytkownika lub inne osoby za pośrednictwem PSN.

„**Środki w portfelu**” to środki w portfelu PSN.

„**Uzupełnienie portfela**” oznacza zakup Środków w portfelu lub wykorzystanie kuponu na Środki w portfelu.

## 8. Jakie inne warunki obowiązują w przypadku korzystania z PSN?

8.1. Oprócz niniejszych Warunków obowiązują następujące zasady, które stanowią część umowy z nami:

8.1.1. Polityka prywatności PlayStation (wyjaśnia, jakie dane gromadzimy, w jaki sposób je wykorzystujemy i udostępniamy).

8.1.2. Licencja oprogramowania systemu (reguluje korzystanie z oprogramowania wbudowanego w Autoryzowany system).

8.1.3. Warunki korzystania z oprogramowania (regulują korzystanie przez użytkownika z gier i aplikacji PlayStation opracowanych do działania z jednym lub kilkoma Autoryzowanymi systemami).

8.1.4. Warunki dotyczące PlayStation Stars (określają zasady członkostwa i korzystania z PlayStation Stars).

8.2. Dokumenty te można znaleźć na stronie [www.playstation.com/legal/PSNTerms/](http://www.playstation.com/legal/PSNTerms/).

8.3. Aby uzyskać dostęp do niektórych Produktów (np. gier i usług), należy zaakceptować określone warunki, o których użytkownik został powiadomiony przez nas lub przez wydawcę takiego Produktu.

8.4. Nieprzestrzeganie któregokolwiek z powyższych warunków spowoduje naruszenie niniejszych Warunków.

## 9. Bezpieczeństwo konta.

9.1. Korzystamy z odpowiednich środków technicznych, aby zabezpieczyć PSN i informacje o użytkowniku, które przechowujemy.

9.2. Jednak użytkownik też ma swoje obowiązki. Ponoś odpowiedzialność za wszelkie działania na swoim koncie, chyba że:

9.2.1. ktoś inny użył tego konta, ponieważ nie udało nam się zastosować odpowiednich środków technicznych do zabezpieczenia PSN lub informacji o użytkowniku przechowywanych przez nas; lub

9.2.2. ktoś inny użył tego konta, ale użytkownik podjął uzasadnione kroki, aby temu zapobiec, w tym te opisane w sekcji 9.3.

9.3. Kilka sposobów, które uniemożliwiają innym osobom korzystanie z konta:

9.3.1. Wyloguj się z konta po zakończeniu każdej sesji.

9.3.2. Ustaw hasło, aby uniemożliwić logowanie się do konta innym osobom, które mają dostęp do Autoryzowanego systemu.

9.3.3. Użyj mocnego hasła, które różni się od tych używanych w innych usługach online, i włącz opcję „Wymagaj hasła podczas dokonywania płatności”, aby zapobiec wykonywaniu płatności na koncie przez nieupoważnione osoby.

9.3.4. Nigdy nie udostępniaj innym swoich danych.

9.3.5. Nigdy nie pozwalaj nikomu korzystać z konta, nawet członkowi rodziny lub znajomemu.

9.4. Co zrobić, jeśli coś pójdzie nie tak?

9.4.1. Jeśli uważasz, że ktoś inny zna Twoje hasło, natychmiast je zmień.

9.4.2. Natychmiast nas powiadom, jeśli podejrzewasz, że ktoś inny kontroluje Twoje konto.

9.4.3. Jeśli jesteś ofiarą przestępstwa związanego z PSN, powiadom organy ścigania (np. gdy ktoś inny używa Twoich danych płatności w PSN).

## 10. Nieletni członkowie rodziny.

10.1. Dla każdego dziecka należy utworzyć osobne konto Nieletniego członka rodziny. Na każdym koncie należy ustawić odpowiednie funkcje Kontroli rodzicielskiej. Patrz sekcja 11.

10.2. Nieletni członkowie rodziny mają dostęp do naszego sklepu PlayStation Store. Patrz sekcja 14. Jedną z form Kontroli rodzicielskiej jest miesięczny limit wydatków. Ustawiamy go na zero. Można go zwiększyć. Nieletnim członkom rodziny można ustawić miesięczny limit wydatków wyższy niż zero, jeśli masz pewność, że rozumieją proces zakupów i potrafią robić zakupy nieprzekraczające limitu.

10.3. Ustawienie wydatków dla Nieletniego członka rodziny (lub wyznaczenie opiekuna, który to robi), oznacza dla nas, że:

10.3.1. dziecko rozumie (i) pojęcie zakupu; (ii) pojęcie kosztów; (iii) proces zakupów przez Internet; oraz

10.3.2. opiekun wstępnie akceptuje i zgadza się zapłacić za wszystkie zakupy dokonane przez tego Nieletniego członka rodziny do limitu wydatków.

10.4. W przypadku każdego konta Nieletniego członka rodziny należy:

10.4.1. Podać dokładne informacje – patrz sekcja 6 – w tym wiek.

10.4.1.1. Dlaczego? Ma to wpływ na sposób, w jaki postępujemy. Wykorzystamy wiek, aby dostosować to, co dziecko zobaczy, kupi i robi w PSN. Jednak nie wszystkie Produkty dostępne za pośrednictwem PSN są objęte ograniczeniami wiekowymi, a niektóre zawierają język i materiały dla dorosłych, które mogą zobaczyć Nieletni członkowie rodziny.

10.4.2. Wyjaśnić Nieletniemu członkowi rodziny, jak należy zachowywać się podczas korzystania z PSN oraz kontaktów z nami lub społecznością PSN – zajrzyj do rozdziału 12 naszego Kodeksu postępowania – a także jak chronić siebie i swoje konto.

10.4.3. Ustawić odpowiednie funkcje Kontroli rodzicielskiej – patrz sekcja 11.

10.4.4. Odpowiednio kontrolować korzystanie z PSN.

10.4.4.1. Dlaczego? Nieletni członkowie rodziny mogą otrzymywać od innych użytkowników PSN wiadomości, których nie zobaczy opiekun.

10.4.5. Wyrazić zgodę na nadzorowanie, a co za tym idzie, przyjąć odpowiedzialność za działania na koncie Nieletniego członka rodziny, aby zagwarantować przestrzeganie przez niego niniejszych Warunków. Nie dotyczy to sytuacji gdy:

10.4.5.1. Ktoś inny użył konta, ponieważ nie udało nam się zastosować odpowiednich środków technicznych, aby zabezpieczyć PSN lub informacje o Nieletnich członkach rodziny.

10.4.5.2. Jeśli ktoś inny wykorzystał to konto, ale użytkownik i Nieletni członek rodziny podjęli rozsądne kroki, aby temu zapobiec.

## 11. Kontrola rodzicielska.

11.1. Oferujemy wiele różnych opcji Kontroli rodzicielskiej. Informacje na ich temat można znaleźć na stronie [www.playstation.com/safety](http://www.playstation.com/safety).

11.2. Ważne informacje dotyczące Kontroli rodzicielskiej:

11.2.1. Opiekunowie mogą ustawiać opcje Kontroli rodzicielskiej i zmieniać ustawienia użytkownika.

11.2.2. Nie powiadamy o zmianach dotyczących Kontroli rodzicielskiej wprowadzonych przez Opiekunów.

11.2.3. Opiekunowie powinni być w pełni zaufanymi osobami.

## 12. Kodeks postępowania.

12.1. Użytkownik i członkowie jego rodziny muszą przestrzegać naszego Kodeksu postępowania we wszystkich kontaktach z nami i innymi członkami społeczności PSN. Zapoznaj się z nim uważnie i pomóż nam sprawić, aby PSN było najlepszym miejscem dla każdego.

### ✓ Nikogo nie wykluczaj.

Usługa PSN jest przeznaczona dla wszystkich, niezależnie od tożsamości płciowej, orientacji seksualnej, rasy, pochodzenia etnicznego, narodowości, koloru skóry, statusu imigracyjnego, klasy społecznej i ekonomicznej, poziomu wykształcenia, wyglądu, statusu rodzinnego, przekonań politycznych, wyznania oraz zdolności umysłowych i fizycznych lub jakichkolwiek innych cech, których ludzie używają do kategoryzowania lub dzielenia społeczności.

**Nie rób ani nie mów** niczego, kierując się nienawiścią. Więcej informacji znajdziesz na stronie [playstation.com/hate-speech-policy](http://playstation.com/hate-speech-policy).

**Nie** używaj gróźb, nie krzywdź nikogo i nie zastraszaj, nie zachęcaj też innych, by to robili.

**Nie** nękać, nie molestuj, ani nie prześladuj innych osób.

### ✓ Zachowuj się rozsądnie. Postępuj zgodnie z prawem.

**Niezachowuj się** wulgarnie ani obraźliwie.

**Niezachęcaj** nikogo do zranienia siebie lub kogoś innego.

**Nie** stosuj gróźb, nie przyzwalaj na żadne nielegalne działania, nie dopuszczaj się ich ani nie promuj.

**Nie** podszywaj się pod inne osoby.

**Nie** naruszaj prywatności innych osób ani nie propaguj kłamstw na ich temat.

**Nie** naruszaj własności intelektualnej innych osób.

### ✓ Traktuj innych życzliwie.

Pomagaj innym. Każdy kiedyś zaczynał. Zachowując rozsądek, możesz sprawić, że czyjeś pierwsze doświadczenia z grami i społecznością będą pozytywne.

### ✓ Szanuj innych.

Zdajemy sobie sprawę, że nie wszyscy muszą się ze wszystkim zgadzać. Wyrażaj swój brak zgody z szacunkiem albo nie angażuj się w dyskusję.

**Nie** rób niczego, co mogłoby zaszkodzić reputacji marki PlayStation lub społeczności PSN.

### ✓ Zachowuj się odpowiedzialnie.

Jeśli uważasz, że w produktach lub usługach PSN występuje luka w zabezpieczeniach, zgłoś ją, abyśmy mogli ją naprawić. Informacje na temat programu BugBounty znajdziesz na stronie [HackerOne.com/PlayStation](http://HackerOne.com/PlayStation).

**Nie** używaj PSN ani żadnego z Produktów dostępnych w tej usłudze do działalności komercyjnej, ani też nie kojarz ich z taką działalnością.

**Nie** udostępniaj, nie kupuj, nie sprzedawaj, nie wynajmuj kont, danych o kontaktach ani innych danych uwierzytelniających, nie udzielaj na nie podlicencji, nie handluj nimi, nie przekazuj ich innym.

### ✓ Graj zespołowo.

**Nie** utrudniaj innym rozgrywki ani jej nie przerywaj.

**Nie** oszukuj.

☒ **Niewykorzystuj** żadnych błędów, zakłóceń, luk w zabezpieczeniach ani niezaplanowanych mechanizmów w Produktach lub PSN, aby uzyskać przewagę.

☒ **Nie** próbuj włamywać się na konta ani zbierać informacji o kontach, ich danych lub innych danych uwierzytelniających.

☒ **Nie** wysyłaj rekomendacji/ofert swoim kontaktom bez ich zgody.

☒ **Nie** rozpowszechniaj informacji, które wprowadzają innych w błąd.

✓ **Zachowuj dyskrecję. Kieruj się zasadami dobrego wychowania.**

Zawsze kieruj się zdrowym rozsądkiem i zachowuj dobre maniery. Rzeczy, które mówisz i robisz online, wpływają na innych ludzi i mają realne konsekwencje. Pomyśl, zanim opublikujesz cokolwiek online. Pamiętaj, że informacje umieszczone w Internecie mogą być rozpowszechniane dalej i widoczne dla osób, które nie były ich adresatami.

☒ **Nie** ujawniaj danych osobowych innych osób ani swoich własnych. Może to narazić Cię lub innych na określone zagrożenia. Dane osobowe obejmują między innymi nicki w sieciach społecznościowych, profile w aplikacjach do obsługi wiadomości, numery telefonów, adresy e-mail i adresy rzeczywiste, takie jak dom, szkoła lub tymczasowe miejsce pobytu.

☒ **Nie udostępniaj** materiałów pornograficznych, obscenicznych ani takich, które przedstawiających skrajną lub odrażającą przemoc.

☒ **Nie** udostępniaj bez zgody danej osoby żadnych obrazów ani multimediów ją przedstawiających, nie groź też, że to zrobisz.

✓ **Pomóż nam sprawić, aby PSN było najlepszym miejscem dla graczy.**

Dokładamy wszelkich starań, by stworzyć bezpieczne i przyjazne środowisko. Jeśli naruszysz postanowienia tego kodeksu albo Twoje zachowanie poza PSN da nam powody, by uznać je za zagrażające bezpieczeństwu i dobrostanowi naszej społeczności, możemy podjąć wszelkie uzasadnione działania, aby chronić PSN i naszych graczy.

Jeśli uważasz, że ktoś naruszył postanowienia tego Kodeksu postępowania, poinformuj nas o tym, abyśmy mogli zapewnić bezpieczeństwo PSN i naszej społeczności. Szczególnie ważne jest poinformowanie nas w sytuacji, gdy uznasz, że ktoś może zostać skrzywdzony w prawdziwym życiu. Jeśli zauważysz, że ktoś inny niewłaściwie się zachowuje:

✓ Zgłoś tę osobę, korzystając z naszych kontekstowych narzędzi do zgłaszania zażaleń. Więcej informacji o zgłaszaniu zażaleń i blokowaniu znajdziesz na stronach [playstation.com/reporting](https://playstation.com/reporting) i [playstation.com/blocking](https://playstation.com/blocking).

✓ Jeśli postanowisz zwrócić komuś uwagę, zachowaj spokój i okazuj tej osobie szacunek. Dawaj przykład i nie naruszaj postanowień tego Kodeksu.

☒ **Nie** przesyłaj fałszywych zażaleń i nie nadużywaj systemu zgłaszania zażaleń w żaden inny sposób. ✓ **Postępuj zgodnie ze wszelkimi szczegółowymi zasadami każdego produktu.**

Więcej informacji znajdziesz w dodatkowych zasobach na stronach [playstation.com/safety](https://playstation.com/safety) i [playstation.com/behavior](https://playstation.com/behavior).

## 13. Czy śledzimy działania użytkowników w Internecie?

13.1. Tak, ale nie jesteśmy w stanie śledzić wszystkich działań i nie podejmujemy się tego.

13.2. Możemy śledzić i rejestrować działania użytkownika związane z PSN oraz usuwać wszelkie Treści generowane przez użytkownika, które naruszają niniejsze Warunki, bez konieczności powiadomienia o tym użytkownika. Inni użytkownicy mogą zgłaszać rzeczy, które zauważą, i wysłać je do nas.

13.3. Uzyskiwane przez nas informacje mogą obejmować treści, wiadomości głosowe i tekstowe, filmy z rozgrywek, czas i lokalizację aktywności użytkownika, prawdziwe imię i nazwisko użytkownika, identyfikator internetowy PSN oraz adres IP.

13.4. Informacje te są wykorzystywane przez nas (lub firmy powiązane) w celu egzekwowania niniejszych Warunków, przestrzegania prawa, ochrony naszych praw oraz praw naszych licencjodawców i użytkowników, a także w celu ochrony naszej społeczności. Możemy przekazać te informacje policji lub innym odpowiednim władzom.

13.5. Więcej informacji na temat wykorzystania tych informacji można znaleźć w naszej Polityce prywatności dostępnej pod adresem [www.playstation.com/legal/PSNTerms/](https://www.playstation.com/legal/PSNTerms/).

## 14. PlayStation Store.

14.1. Wszystkie konta mają dostęp do PlayStation Store.

14.2. Wszystkie Produkty dostępne w PlayStation Store kupowane są od naszej firmy. Dotyczy to Środków w portfelu oraz wszystkich Produktów zakupionych za ich pomocą.

14.3. Płatności można dokonać, korzystając z portfela PSN lub Zatwierdzonej metody płatności.

14.4. Wyświetlona waluta i cena obejmują wszelkie podatki pośrednie. Użytkownik musi opłacić podatek VAT i cła importowe, koszty wymiany waluty i ewentualne opłaty bankowe lub związane z kartą kredytową (jeśli występują).

14.5. Nieletni członkowie rodziny:

14.5.1. Filtrujemy sklasyfikowane treści, które Nieletni członek rodziny może zobaczyć i kupić w PlayStation Store, na podstawie daty urodzenia oraz opcji kontroli rodzicielskiej.

14.5.2. Kwota zakupu Produktów przez Nieletnich członków rodziny jest pobierana z portfela PSN użytkownika do wysokości miesięcznego limitu wydatków określonego przez Ciebie dla każdego Nieletniego członka rodziny (patrz sekcja 10.3.2). Jeśli ten się na to nie zgadza, nie powinien zmieniać domyślnego limitu wydatków Nieletniego członka rodziny ani wyznaczać opiekuna, który może go zastąpić.

14.5.3. Nieletni członkowie rodziny nie mogą dokonać płatności z karty kredytowej użytkownika. Zrealizują zakup tylko wtedy, gdy w portfelu PSN będzie wystarczająca ilość środków.

## 15. Zakupy w PlayStation Store.

15.1. Należy się upewnić, że Nieletni członkowie rodziny rozumieją, jak działa PlayStation Store. O ile nie wskazano inaczej, poniższe zasady dotyczą ich tak samo, jak innych użytkowników.

15.2. Przeprowadzamy każdego przez proces zakupu, od wyboru Produktu do potwierdzenia zakupu, używając serii ekranów i instrukcji.

15.2.1. Należy dokładnie zapoznać się z informacjami, które przedstawiamy podczas zakupu. Ma to wpływ na zasady anulowania, które mogą dotyczyć użytkownika w inny sposób na mocy obowiązujących przepisów lokalnych – patrz sekcja 16.

15.3. Ostatni przycisk to „Zamów i zapłać”. Po naciśnięciu tego przycisku:

15.3.1. Jeśli Środki w portfelu są wystarczające do zapłacenia tej ceny, odliczymy Środki z portfela PSN użytkownika;

15.3.2. Jeśli w Portfelu jest pewna, ale niewystarczająca ilość środków, pobieramy je i obciążamy Zatwierdzoną metodę płatności (nie dotyczy Nieletnich członków rodziny).

15.3.3. Jeśli w portfelu nie ma żadnych środków, pełną kwotą zakupu obciążamy domyślną Zatwierdzoną metodą płatności zapisaną na koncie użytkownika (nie dotyczy Nieletnich członków rodziny).

15.3.4. Użytkownik wysyła nam zamówienie.

15.4. Jeśli nie będziemy w stanie zrealizować zamówienia, zwrócimy użytkownikowi wszelkie kwoty potrącone z:

15.4.1. portfela PSN (do tego portfela);

15.4.2. Zatwierdzonej metody płatności do systemu tej metody płatności, chyba że jest to jedna z Zatwierdzonych metod płatności, w których przypadku jest to niemożliwe. W takich przypadkach środki zostaną zwrócone do portfela PSN.

15.5. Użytkownik kupuje licencję osobistą umożliwiającą korzystanie z Produktów do celów prywatnych. Licencji na korzystanie z gier nie można przenieść, chyba że jest to dozwolone przez lokalne przepisy prawa.

15.5.1. Oznacza to, że Produktu można używać w sposób opisany w licencji, ale użytkownik nie jest jego właścicielem.

15.5.2. W trakcie procedury zakupu podajemy informacje o tym, gdzie można znaleźć warunki licencji.

15.6. Usunięcie lub zamknięcie konta w sklepie może spowodować utratę dostępu do Produktu i możliwości korzystania z niego.

15.7. Jeśli Produkt opublikowała strona trzecia, w celu korzystania z Produktu konieczne może być powiązanie konta PSN z kontem, które użytkownik założył u strony trzeciej. Produkt może zostać powiązany z kontem tej strony trzeciej, jak również z kontem w sklepie. Jeśli użytkownik usunie powiązanie konta strony trzeciej z kontem PSN albo jeśli konto strony trzeciej zostanie zamknięte lub usunięte, użytkownik może utracić dostęp do Produktu.

## 16. Czy mogę anulować zakupy tylko z powodu zmiany zdania?

16.1. Tak, jest to możliwe w pewnych okolicznościach i po wysłaniu żądania w określonym przedziale czasowym. Nasze Zasady anulowania zakupów dostępne są pod adresem [www.playstation.com/store-cancellation-policy](http://www.playstation.com/store-cancellation-policy).

16.2. Należy dokładnie zapoznać się z informacjami, które przedstawiamy podczas zakupu. Przy zakupie przekazujemy informacje i postępujemy zgodnie z procedurą ograniczającą prawa do anulowania, które mogą dotyczyć użytkownika w inny sposób na mocy obowiązujących przepisów lokalnych.

16.3. Prawo do anulowania zakupu. W niektórych krajach lokalne prawo stanowi, że kupując Produkty przez Internet, można zmienić zdanie, anulować zakup i otrzymać zwrot pieniędzy. Na przykład w krajach Europejskiego Obszaru Gospodarczego:

16.3.1. Kupując materiały cyfrowe (np. grę lub film), można anulować subskrypcję z dowolnego powodu w ciągu 14 dni od daty transakcji.

16.3.2. Dokonując zakupu usług (takich jak subskrypcja lub Środki w portfelu), można anulować zakup z dowolnego powodu w ciągu 14 dni od transakcji.

16.3.3. Jednak prawo stanowi także, że jeśli użytkownik wyrazi zgodę na natychmiastowe dostarczenie treści cyfrowych lub dostarczenie usługi, możemy to zrobić od razu i ograniczyć jego prawo do anulowania tych zamówień, pod warunkiem, że wyjaśnimy, w jaki sposób wpłynie to na prawo do anulowania.

16.3.4. Ponieważ większość naszych klientów chce od razu korzystać z zakupionych materiałów, ustawiamy proces zakupu tak, aby uzyskiwać zgodę na natychmiastowe dostarczanie treści cyfrowych i usług, a także dostarczamy jasnych informacji na temat wpływu, jaki ten fakt ma na prawa do anulowania transakcji.

16.4. Z tego powodu, jeśli Produkt nie jest wadliwy lub użytkownik ma inne prawa do anulowania zamówienia zgodnie z obowiązującymi lokalnymi przepisami prawa, podczas zakupów u nas:

16.4.1. po rozpoczęciu pobierania zawartości nie będzie można zmienić zdania i anulować zakupu materiałów cyfrowych.

16.4.2. możesz zmienić zdanie i anulować zakup usługi subskrypcyjnej w ciągu 14 dni od daty zakupu, ale kwota zwrotu może być mniejsza niż cena zakupu (aby uwzględnić dotychczasowe wykorzystanie usługi).

## **17. Portfel PSN.**

17.1. Można korzystać ze Środków w portfelu tylko w celu zakupu Produktów z PlayStation Store. Nie jesteśmy bankiem, a portfel PSN nie jest kontem bankowym. Środki w portfelu nie są oprocentowane.

## **18. Metody płatności.**

18.1. Podczas dokonywania transakcji przez użytkownika zapisujemy dane dotyczące jego karty kredytowej i debetowej oraz konta PayPal. Korzystamy z tych informacji podczas kolejnych zakupów, chyba że zostaną usunięte w ustawieniach konta.

18.2. Nie przechowujemy 3-cyfrowego numeru bezpieczeństwa karty płatniczej. Nie ma potrzeby ponownego wpisywania tego numeru w celu dokonania kolejnych zakupów.

18.3. W przypadku innych Zatwierdzonych metod płatności konieczne może być wprowadzenie szczegółów przy każdym zakupie.

18.4. W przypadku zakupu Produktu za pośrednictwem systemu płatności mobilnych operator sieci komórkowej nalicza opłatę za zakup. Może on naliczać standardową stawkę za przesyłanie wiadomości.

## **19. Obciążenia zwrotne.**

19.1. Obciążenie zwrotne występuje wtedy, gdy dostawca usług płatniczych (np. dostawca metody płatności taki jak bank lub PayPal) cofa zrealizowaną płatność. Obciążenie zwrotne sumy zapłaconej na naszą rzecz za dostarczone przez nas Produkty skutkuje powstaniem zadłużenia wobec nas równego kwocie obciążenia zwrotnego.

19.2. Jeśli użytkownik podejrzewa, że obciążenie zwrotne to oszustwo lub przejęcie konta, zawiesimy konto lub konsolę, aby chronić je podczas badania tej sprawy. Jeśli nie istnieje zgodny z prawem powód obciążenia zwrotnego, konto użytkownika pozostanie zawieszony do momentu spłaty zadłużenia. Możemy potrącić środki z portfela PSN, aby spłacić wszelkie zobowiązania użytkownika wobec nas.

## **20. Specjalne warunki dotyczące niektórych Produktów.**

### **Postanowienia ogólne.**

20.1. Sprzedawane przez nas Produkty mogą nie działać z Autoryzowanymi systemami i oprogramowaniem z licencją do sprzedaży poza Europą, Bliskim Wschodem, Afryką, Indiami, Rosją i Oceanią.

20.2. O ile nie określono inaczej, wszystkie Produkty są przeznaczone wyłącznie do użytku domowego i niekomercyjnego.

### **Gry.**

20.3. Niektóre gry i aplikacje umożliwiają zakup:

20.3.1. Produktów z PlayStation Store; lub

20.3.2. innych materiałów bezpośrednio od wydawcy gry lub aplikacji.

20.3.2.1. Nie można wykorzystywać Środków w portfelu do zakupu jakichkolwiek materiałów od wydawcy. W takim przypadku trzeba zarejestrować metodę płatności.

20.3.2.2. Limit wydatków na koncie Nieletniego członka rodziny dotyczy wyłącznie zakupów w PlayStation Store.

20.4. Niektóre Produkty obsługują usługi online, takie jak wieloosobowa gra online, rankingi i funkcje komunikacyjne.

20.4.1. Aby uzyskać dostęp do wieloosobowej gry online, Twoje konto (lub inne konto, na którym Twoja konsola PS4 jest ustawiona jako „konsola podstawowa”, albo, jeśli masz PS5, włączyło na nim ustawienie „Offline i udostępnianie w domu”) musi mieć aktywną subskrypcję PlayStation Plus.

#### **Subskrypcje.**

20.5. Subskrypcje są dostępne bezterminowo. Do momentu anulowania subskrypcji przez użytkownika regularnie pobieramy od niego bieżące opłaty. Przed dokonaniem zakupu wyjaśniamy użytkownikowi zasady dotyczące bieżących opłat, częstotliwości rozliczeń oraz sposobu anulowania. Przed terminem każdej płatności wysyłamy wiadomość e-mail.

20.6. Okresy próbne po wygaśnięciu zmieniają się w płatne subskrypcje. Opłaty za subskrypcję zaczną być pobierane, o ile użytkownik nie anuluje subskrypcji przed zakończeniem okresu próbnego. Przed rozpoczęciem okresu próbnego wyjaśniamy kwestie bieżących opłat, częstotliwości naliczania i sposobu anulowania subskrypcji.

20.7. Oznacza to, że jeśli użytkownik nie ma wystarczającej ilości środków w portfelu, aby uiścić cykliczną opłatę subskrypcyjną, obciążymy domyślną metodę płatności (jeśli została ustawiona).

20.7.1. Nie dotyczy to zakupów dokonanych przez Nieletnich członków rodziny.

20.8. Na koniec każdego okresu rozliczeniowego i pod koniec okresu próbnego pobieramy opłaty za subskrypcję w następnym okresie. Nie nastąpi to, jeśli:

20.8.1. Subskrypcja zostanie anulowana przed zakończeniem okresu próbnego lub bieżącego okresu rozliczeniowego.

20.8.2. W portfelu PSN nie ma wystarczającej ilości środków ani zarejestrowanej metody płatności.

20.8.3. Z jakiegokolwiek powodu anulujemy subskrypcję.

20.9. Jeśli płatność za subskrypcję nie powiedzie się, możemy kontynuować próbę pobrania płatności w ciągu najbliższych dni.

20.9.1. W tym czasie będzie można uzyskać dostęp do usługi subskrypcyjnej.

20.9.2. Okres rozliczeniowy nie ulegnie zmianie. Jeśli ponowienie płatności zakończy się pomyślnie, następna data płatności będzie taka sama jak w przypadku, gdy płatność początkowa się nie powiodła.

20.10. Możemy zmienić cenę subskrypcji (podnieść ją lub obniżyć), aby uwzględnić zmiany w subskrybowanym produkcie lub koszty, jakie ponosimy, udostępniając subskrypcję, zagwarantować, że subskrypcja pozostanie wiarygodną usługą, lub zareagować na zmiany zachodzące na rynku, takie jak zmiana kursów wymiany walut, podatki lokalne czy inflacja.

20.10.1. O podwyżce cen powiadomimy Cię pocztą elektroniczną z co najmniej 60-dniowym wyprzedzeniem, podając nową kwotę oraz datę, od kiedy zaczniemy ją naliczać. Możesz anulować subskrypcję, zanim zaczniesz obowiązywać nowa cena.

20.11. Jeśli masz już subskrypcję (płatną lub w ramach bezpłatnej wersji próbnej) i kupisz inną subskrypcję na tę samą usługę, aktualna subskrypcja wygaśnie po zakończeniu bieżącego okresu rozliczeniowego i wtedy rozpocznie się okres nowej subskrypcji.

20.12. Pakiet Produktów w ramach subskrypcji może się różnić w zależności od okresu subskrypcji. Wiek, położenie geograficzne i inne ograniczenia mogą uniemożliwić dostęp do niektórych Produktów w pakiecie. Część Produktów może być dostępna oddzielnie dla osób niebędących subskrybentami.

#### **Zamówienia przedpremierowe.**

20.13. Za zamówienia przedpremierowe należy zapłacić w dniu złożenia zamówienia.

20.14. Zamówienie przedpremierowe można anulować i uzyskać zwrot pieniędzy zgodnie z opisem w punkcie zakupu oraz w sekcji 16. W przypadku anulowania zamówienia przedpremierowego użytkownik nie będzie już mieć praw do żadnych Produktów promocyjnych oferowanych w ramach takich zamówień.

#### **Waluta wirtualna.**

20.15. W niektórych grach obowiązują wirtualne waluty („WW”). W zależności od gry można je zdobyć poprzez określone działania lub kupić w PlayStation Store. Można je wymienić w grze na inne elementy, funkcje lub dodatkowe działania.

20.16. Niedozwolone jest:

20.16.1. sprzedawanie, kupowanie, przelewanie lub korzystanie z WW poza grą;

20.16.2. obstawianie zakładów w WW lub na nią (np. zakłady typu „skin betting”), chyba że gra oferuje taką funkcję;

20.16.3. wymienianie WW na pieniądze lub ekwiwalenty pieniężne.

20.17. O tym, jak działa wirtualna waluta i co można z nią zrobić, decydują wydawcy poszczególnych gier. Szczegółowe informacje można znaleźć w Warunkach opublikowanych przez wydawcę.

## **21. Treści tworzone i udostępniane przez użytkowników.**



21.1. Niektóre Produkty umożliwiają udostępnianie własnych treści użytkownikom i innym graczom.

21.2. Użytkownik jest właścicielem materiałów, które tworzy. Nie może ich jednak wykorzystywać do celów komercyjnych bez zgody. Będzie potrzebować zgody naszej firmy oraz wydawcy Produktu. Wynika to z faktu, że sposób tworzenia i udostępniania treści oznacza, że treści tworzone przez użytkowników mogą być powiązane z oprogramowaniem lub własnością intelektualną należącą do nas i wydawcy Produktu.

21.3. Podczas udostępniania treści generowanych przez użytkownika:

21.3.1. Trzeba mieć świadomość, że będą widoczne w PSN.

21.3.2. Możemy je prezentować w innych miejscach, takich jak nasze strony internetowe i strony spółek powiązanych.

21.3.3. Wraz z naszymi spółkami powiązanymi możemy zmieniać treści użytkowników z różnych powodów, w tym dodawać identyfikator internetowy (lub prawdziwe imię i nazwisko, jeśli użytkownik zdecyduje się na ich użycie), aby inni użytkownicy wiedzieli, że są one jego własnością, aby zapewnić, że będą prawidłowo się wyświetlać itd.

21.3.4. Inne osoby mogą wchodzić z takimi treściami w interakcję i wykonywać różne czynności, np. komentować, modyfikować, usuwać lub ponownie udostępniać treści.

21.3.5. My i nasze spółki powiązane mogą:

21.3.5.1. udzielać licencji, sprzedawać i w inny sposób wykorzystywać do celów komercyjnych treści generowane przez użytkowników (np. sprzedaż subskrypcji w celu uzyskania dostępu do danych treści lub treści w połączeniu z innymi);

21.3.5.2. otrzymywać przychody z reklam w związku z treściami generowanymi przez użytkowników;

21.3.5.3. wykorzystywać te treści do promowania Produktów i usług PlayStation®;

21.3.5.4. w razie potrzeby zmieniać albo usuwać treści generowane przez użytkowników w celu zachowania zgodności z prawem lub skorzystania z naszych praw wynikających z niniejszych Warunków.

21.4. Nie płacimy użytkownikowi za wykorzystanie utworzonych przez niego treści w sposób opisany w sekcji 21.3.

21.5. Udostępniając treści UGC, użytkownik potwierdza, że ma wszelkie niezbędne prawa do nich oraz do przyznawania praw określonych w niniejszej sekcji 21.

21.6. Licencja na Produkt może zawierać dodatkowe informacje na temat sposobu udostępniania Treści generowanych przez użytkownika w kontekście tego Produktu.

## **22. Czy wprowadzamy zmiany w PSN lub w Produktach po ich zakupie?**

22.1. Od czasu do czasu tak, ale jedynie w sytuacjach, gdy zmiany są niewielkie i uzasadnione. Przykładowo możemy czasem zmienić PSN i Produkty:

22.1.1 aby zagwarantować, że PSN lub Produkty działają zgodnie z zamierzeniami (np. naprawiając błędy i usterki, i poprawiając ich działanie);

22.1.2 ze względów bezpieczeństwa;

22.1.3 aby dostosować PSN lub Produkt do nowego systemu lub środowiska technicznego;

22.1.4 aby usprawnić PSN lub Product. Może to obejmować zaktualizowanie przedmiotów, poziomów i zadań w grze oraz zmianę nagród za realizowanie zadań w grze;

22.1.5 aby dostosować PSN lub produkt do zmiany liczby jego użytkowników albo zapewnić rentowność handlową PSN lub produktu.

## **23. Zamknięcie konta.**

23.1. Możesz zamknąć swoje konto, kontaktując się z nami za pomocą informacji podanych w sekcji 30.

23.2. Możemy podjąć działania zmierzające do zamknięcia Twojego konta, jeżeli nie było ono używane przez co najmniej 36 miesięcy. W takim przypadku skontaktujemy się z Tobą za pośrednictwem adresu e-mail zarejestrowanego na Twoim koncie i damy Ci 6 miesięcy na zalogowanie się na swoje konto lub skontaktowanie się z nami i poinformowanie nas o pozostawieniu konta otwartego.

23.3. Po zamknięciu konta nie będzie można uzyskać dostępu do PSN ani korzystać z Produktów zakupionych przy użyciu tego konta. Zamknięcie konta jest nieodwracalne.

## **24. Co robimy w przypadku naruszenia niniejszych Warunków lub gdy podejrzewamy, że naruszone zostały zabezpieczenia konta?**

24.1. Jeśli zdobędziemy dowody potwierdzające, że

24.1.1. albo:

24.1.1.1. użytkownik;

- 24.1.1.2. jeden z Nieletnich członków rodziny; lub
  - 24.1.1.3. posiadacz konta, któremu użytkownik zezwolił na korzystanie z Systemu autoryzowanego; naruszył niniejsze Warunki świadczenia usług; lub
  - 24.1.1.4. zabezpieczenia konta zostały naruszone (np. w przypadku oszustwa związanego z obciążeniem zwrotnym);
- działania, które możemy podjąć, oraz czas trwania tych działań, będą ograniczone do tego, co jest obiektywnie niezbędne do ochrony użytkownika, naszych interesów oraz interesów innych użytkowników.
- 24.2. Możemy podjąć działania wobec właścicieli kont, którzy są odpowiedzialni za naruszenie lub których ono dotyczy. Może to dotyczyć:
- 24.2.1. dowolnego Autoryzowanego systemu, z którego korzysta użytkownik;
  - 24.2.2. kont użytkownika;
  - 24.2.3. kont Nieletnich członków rodziny; oraz
  - 24.2.4. wszelkich innych kont w Systemie autoryzowanym, z których korzysta użytkownik.
- 24.3. Nasze działania mogą obejmować:
- 24.3.1. resetowanie hasła;
  - 24.3.2. zawieszanie subskrypcji;
  - 24.3.3. zawieszenie dostępu do niektórych lub wszystkich Produktów;
  - 24.3.4. zawieszanie kont;
  - 24.3.5. przesyłanie aktualizacji Systemów autoryzowanych, których celem jest zatrzymanie nieuprawnionego użycia;
  - 24.3.6. zapobieganie łączeniu się Systemów autoryzowanych z PSN; oraz
  - 24.3.7. występowanie z roszczeniem, inicjowanie postępowania z urzędu, karnego lub cywilnego przeciwko użytkownikowi albo uczestnictwo w takim postępowaniu.
- 24.4. Opóźnienie działań lub niepodjęcie ich w odpowiedzi na jakiegokolwiek naruszenie nie oznacza zrezygnowania przez nas z podjęcia ich w późniejszym terminie.

## **25. Nasza odpowiedzialność wobec użytkownika w przypadku problemów.**

25.1. Jako konsument, użytkownik może mieć prawa wynikające z obowiązujących przepisów lokalnych, których nie można wykluczyć, ograniczyć ani zmienić. Prawa te są nadrzędne nad wszystkim tym, co znajduje się w sekcji 25.

25.2. Niniejsze Warunki:

25.2.1. nie mają wpływu na gwarancje lub rękojmie, które przysługują klientowi zgodnie z lokalnymi przepisami prawa; lub

25.2.2. Nie wyłączają ani nie ograniczają w żaden sposób naszej odpowiedzialności, chyba że jest to dozwolone na mocy obowiązujących przepisów lokalnych.

25.3. Jeśli użytkownik jest konsumentem, mamy wobec niego nieograniczoną odpowiedzialność za następujące kwestie:

25.3.1. **Powód:** Jeśli spowodujemy śmierć albo obrażenia ciała na skutek naszego zaniedbania lub zaniedbania naszych pracowników, przedstawicieli lub podwykonawców.

**Nasza odpowiedzialność:** Nieograniczona.

25.3.2. **Powód:** Jeśli odpowiedzialność jest spowodowana przez nasze umyślne naruszenie, nasze oszustwo, nasze nieuczciwe wprowadzenie w błąd lub nasze zachowanie jest rażąco niedbałe.

**Nasza odpowiedzialność:** Nieograniczona.

25.4. W rozumieniu sekcji 25.1, 25.2 i 25.3 ograniczamy naszą odpowiedzialność w stosunku do każdego użytkownika w następujący sposób:

25.4.1. **Powód:** Jeśli nie dostarczymy jakiegokolwiek Produktu.

**Nasza odpowiedzialność:** Zwrócimy kwotę zapłaconą za Produkt.

25.4.2. **Powód:** Jeśli dostarczymy Produkt, ale jest on wadliwy.

**Nasza odpowiedzialność:** Użytkownikowi przysługują środki prawne dostępne na mocy ustawowych gwarancji w kraju zamieszkania. Ponadto podejmujemy następujące zobowiązania:

Jeśli Produkt jest wadliwy, zawsze postaramy się go naprawić lub wymienić.

Jeśli jednak produkt jest wadliwy w takim stopniu, że użytkownik ma prawo do jego odrzucenia na mocy obowiązującego prawa lokalnego i zdecyduje się na odrzucenie, zwrócimy mu pełną kwotę zakupu. Jeśli zdecyduje się go zatrzymać, zapewnimy częściowy zwrot. Użytkownik może też otrzymać Produkt zamienny.

Jeśli użytkownik nie ma uprawnień do odmowy przyjęcia Produktu, ale nie możemy go naprawić ani wymienić w rozsądnym czasie lub bez znacznych niedogodności, otrzyma pełen lub częściowy zwrot środków za Produkt.

Częściowy zwrot to różnica pomiędzy ceną Produktu a jego wartością w momencie dostarczenia.

Użytkownikowi może również przysługiwać prawo do odszkodowania za uzasadnione, przewidywalne straty lub szkody spowodowane przez wadliwy Produkt.

Jak naprawiane są Produkty.

Jeśli Produkt jest wadliwy, można go zwykle naprawić za pomocą procesu instalowania poprawek. Wprowadzanie poprawek powoduje aktualizowanie kodu przez Internet. Sprzedajemy Produkty, których nie wytwarzamy, dlatego wprowadzaniem poprawek zajmują się inne podmioty. Zawsze staramy się dopilnować, aby tak się stało i aby zostało to zrobione w rozsądnym czasie.

25.4.3. **Powód:** Złośliwe lub nieuprawnione użycie PSN, konta użytkownika, kont Nieletnich członków rodziny lub Produktów, w tym aktywność hakerów.

**Nasza odpowiedzialność:** O ile nie jest to spowodowane zaniedbaniem ze strony naszych pracowników, przedstawicieli lub podwykonawców, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika za takie zdarzenia.

25.3.4. **Powód:** Tymczasowy brak możliwości korzystania z PSN.

**Nasza odpowiedzialność:** O ile nie jest to spowodowane zaniedbaniem ze strony naszych pracowników, przedstawicieli lub podwykonawców, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika za takie zdarzenia.

25.4.5. **Powód:** Zamknięcie konta, ponieważ użytkownik nie akceptuje istotnych zmian w niniejszych Warunkach korzystania, Warunkach korzystania z oprogramowania, Zasadach ochrony prywatności lub w przypadku trwałego zamknięcia PSN.

**Nasza odpowiedzialność:** Zwrócimy niewykorzystane Środki w portfelu PSN oraz proporcjonalnie naliczony zwrot za wszystkie okresy subskrypcji, które jeszcze nie wygasły.

25.4.6. **Powód:** Wszelkie zdarzenia poza naszą uzasadnioną kontrolą (zwane również „działaniem siły wyższej” lub „aktem Bożym”).

**Nasza odpowiedzialność:** Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika.

25.4.7. **Powód:** Szkody, których można było uniknąć, gdyby:

- użytkownik postępował zgodnie z naszymi poradami, aby zainstalować oferowaną przez nas bezpłatną aktualizację; lub
- użytkownik postępował zgodnie z instrukcjami instalacji; lub
- spełnione zostały minimalne wymagania systemowe.

**Nasza odpowiedzialność:** Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika.

25.4.8 **Powód:** Straty ekonomiczne, w tym utrata zysków, utrata udziałów w rynku, przerwa w działalności lub utrata możliwości biznesowych.

**Nasza odpowiedzialność:** Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika.

25.4.9 **Powód:** Wszelkie straty poniesione przez użytkownika, które nie zostały spowodowane naruszeniem przez nas niniejszych Warunków i które nie zostały w inny sposób ujęte powyżej.

**Nasza odpowiedzialność:** Nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika.

25.4.10 **Powód:** Każda sytuacja, która nie została opisana powyżej.

**Nasza odpowiedzialność:** Nie może przekraczać kwoty 100 GBP (lub równowartości tej kwoty w walucie lokalnej) lub, jeśli jest ona wyższa, kwoty niewykorzystanych środków w Portfelu.

25.5. W zakresie, w jakim użytkownik korzysta z PSN w celach innych niż konsumenckie:

25.5.1 Nie ograniczamy naszej odpowiedzialności za: (i) śmierć lub obrażenia ciała spowodowane naszym zaniedbaniem lub zaniedbaniem naszych pracowników, agentów lub podwykonawców; (ii) dokonane przez nas oszustwo lub oszukańcze wprowadzenie w błąd; (iii) umyślne naruszenie; (iv) wszelką odpowiedzialność, której nie można ograniczyć lub wykluczyć na mocy obowiązujących przepisów lokalnych.

25.5.2. Z zastrzeżeniem sekcji 25.5.1, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za (i) utratę zysków; (ii) utratę sprzedaży lub udziału w rynku; (iii) utratę umów lub kontraktów; (iv) utratę przewidywanych oszczędności; (v) utratę lub uszkodzenie oprogramowania; (vi) utratę danych lub informacji; (vii) utratę lub zmniejszenie wartości firmy; oraz (viii) wszelkie straty pośrednie lub wynikowe.

25.5.3. Z zastrzeżeniem sekcji 25.5.1 nasza całkowita odpowiedzialność wobec użytkownika na mocy niniejszych Warunków lub w związku z nimi, czy to w ramach umowy, deliktu (w tym zaniedbania), naruszenia obowiązku ustawowego lub w inny sposób, nie będzie większa niż 100 GBP (lub równowartość w walucie lokalnej) lub, jeśli jest wyższa, niż kwota niewykorzystanych środków w Portfelu.

## 26. Prawo własności intelektualnej i korzystanie z niego

- 26.1. Jesteśmy właścicielami wszystkich Prawa własności intelektualnej w Autoryzowanych systemach, PSN i naszych Produktach lub mamy odpowiednie licencje.
- 26.2. Inne osoby są właścicielami lub mają wszystkie Prawa własności do swoich Produktów.
- 26.3. Użytkownik musi korzystać z Autoryzowanych systemów, PSN i Produktów WYŁĄCZNIE:
- 26.3.1. w sposób określony w niniejszych Warunkach lub w licencji Produktu; chyba że
- 26.3.2. jest to wyraźnie dozwolone przez obowiązujące prawo lokalne.
- 26.4. Poważnie traktujemy ochronę własności intelektualnej oraz bezpieczeństwa naszych Autoryzowanych systemów, PSN i Produktów oraz staramy się identyfikować osoby, które im zagrażają.
- 26.5. Zabronione jest używanie skradzionych albo nielegalnie zakupionych Autoryzowanych systemów lub Produktów.
- 26.6. W odniesieniu do Autoryzowanych systemów, PSN lub Produktów zabronione jest wykonywanie następujących czynności:
- 26.6.1. kopiowanie ich;
- 26.6.2. zakłócanie ich działania;
- 26.6.3. korzystanie z nieautoryzowanego sprzętu lub oprogramowania;
- 26.6.4. unikanie uwierzytelniania, szyfrowania i zabezpieczeń;
- 26.6.5. uzyskiwanie dostępu do informacji, które nie należą do użytkownika ani Nieletniego członka rodziny;
- 26.6.6. udostępnianie, kupowanie, sprzedaż, wynajmowanie kont, udzielanie na nie sublicencji, wymiana kont, przekazywanie ich innym, włamywanie się na nie, zbieranie informacji o kontaktach, ich danych lub innych danych uwierzytelniających; lub
- 26.6.7. pomaganie innym w wykonaniu tych czynności.
- 26.7. Nie można tworzyć utworów pochodnych na podstawie Autoryzowanych systemów, PSN ani Produktów.
- 26.8. Nie można hakować, włamywać się, odszyfrowywać, odtwarzać kodu źródłowego, dekompilować ani deasemblować Autoryzowanych systemów, PSN ani żadnego Produktu, ani pomagać innym osobom w wykonywaniu takich działań. Ograniczenie to ma zastosowanie w najszerszym zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo lokalne.
- 26.9. Nie można korzystać z Autoryzowanych systemów, PSN i Produktów w celach komercyjnych, pobierać opłat za ich użycie ani wykorzystywać ich do celów publicznych bez zgody właściciela praw własności intelektualnej.
- 26.10. Korzystanie z oficjalnie dostępnych funkcji Autoryzowanego systemu, PSN lub Produktu zgodnie z licencją nie stanowi naruszenia postanowień punktów 26.7, 26.8 i 26.9.
- 26.11. Przed podjęciem jakichkolwiek działań niezgodnych z niniejszymi Warunkami zalecamy zasięgnięcie porady prawnej w celu potwierdzenia, że jest to wyraźnie dozwolone na mocy obowiązujących przepisów lokalnych.

## **27. Czy zmieniamy niniejsze Warunki? Co się wtedy dzieje?**

- 27.1. Tak, możemy wprowadzać zmiany w niniejszych Warunkach.
- 27.2. Jeśli zmiany są uzasadnione i niewielkie, powiadomimy o nich użytkownika w rozsądny sposób, na przykład poprzez opublikowanie wpisu widocznego po zalogowaniu się do PSN, za pośrednictwem wiadomości PSN lub poczty elektronicznej.
- 27.3. W przypadku innych zmian przed ponownym zalogowaniem się użytkownika do PSN poprosimy go o zaakceptowanie nowych Warunków. Jeśli głównym użytkownikiem jest Nieletni członek rodziny, przed ponownym zalogowaniem się może być konieczne zaakceptowanie warunków przez opiekuna.

## **28. W jaki sposób egzekwowane są niniejsze Warunki?**

- 28.1. Jeśli korzystasz z PSN jako klient na terenie Europejskiego Obszaru Gospodarczego:
- 28.1.1. Niniejsze Warunki, wszelkie umowy zawarte zgodnie z nimi oraz wszelkie spory, jakie możemy mieć w związku z nimi, będą regulowane i rozstrzygane zgodnie z prawem Anglii i Walii, ale użytkownik będzie miał dodatkową ochronę wynikającą z obowiązujących przepisów prawa kraju, w którym mieszka. Prawo obowiązujące w kraju, w którym mieszka użytkownik, ma pierwszeństwo przed prawem Anglii i Walii.
- 28.1.2. Możemy egzekwować niniejsze Warunki w sądzie właściwej jurysdykcji w kraju, w którym mieszka użytkownik.
- 28.1.3. Użytkownik może egzekwować niniejsze Warunki w sądzie właściwej jurysdykcji w kraju, w którym mieszka, w Anglii i Walii, gdzie nasza firma (SIENE) jest zarejestrowana (pod numerem rejestracyjnym firmy 06020283) lub w Holandii, gdzie nasza firma jest zarejestrowana jako oddział (pod numerem 000051647869).
- 28.2. Jeśli korzystasz z PSN jako klient poza Europejskim Obszarem Gospodarczym:

28.2.1. Niniejsze Warunki, wszelkie umowy zawarte zgodnie z nimi oraz wszelkie spory, jakie możemy mieć w związku z nimi, będą regulowane i rozstrzygane zgodnie z prawem Anglii i Walii, ale użytkownik będzie miał dodatkową ochronę wynikającą z obowiązujących przepisów prawa kraju, w którym mieszka. Prawo obowiązujące kraju, w którym mieszka użytkownik, ma pierwszeństwo przed prawem Anglii i Walii.

28.2.2. Możemy egzekwować niniejsze Warunki w sądzie właściwej jurysdykcji w kraju, w którym mieszka użytkownik.

28.2.3. Użytkownik może wyegzekwować przestrzeganie niniejszych Warunków w sądzie właściwej jurysdykcji w kraju, w którym mieszka użytkownik lub w którym zarejestrowana jest nasza firma.

28.3. W zakresie, w jakim użytkownik korzysta z PSN w celach innych niż konsumenckie:

28.3.1. Niniejsze Warunki, wszelkie umowy zawarte zgodnie z nimi oraz wszelkie spory, jakie możemy mieć w związku z nimi, będą regulowane i rozstrzygane zgodnie z prawem Anglii i Walii; oraz

28.3.2. Sądy Anglii i Walii będą miały wyłączną jurysdykcję.

## **29. Czy ktoś inny może egzekwować niniejsze Warunki?**

29.1. Nie. Niniejsze Warunki nie tworzą żadnych praw, które mają być egzekwowane przez stronę trzecią.

## **30. Pytania?**

30.1. W razie pytań prosimy o kontakt.

30.2. Aby uzyskać pomoc online (strony pomocy i formularz kontaktowy online): [www.playstation.com/get-help/contact-us/](http://www.playstation.com/get-help/contact-us/). Nasz tradycyjny adres pocztowy: Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP, UK.

30.3. Gdy kontaktujesz się z nami, nasz personel zachowuje się wobec Ciebie uprzejmie i z szacunkiem. Oczekujemy tego samego od Ciebie. Jeśli użytkownik będzie się zachowywał nieodpowiednio, będzie obrażać naszych pracowników lub im grozić, możemy ograniczyć możliwość kontaktu z nami za pośrednictwem poczty elektronicznej lub odmówić dalszego wsparcia. Jeśli zachowanie użytkownika stanowi zagrożenie dla naszego personelu, naszej społeczności lub naszej firmy, możemy zawiesić jego konto i przekazać sprawę organom ścigania.

Wersja 11, ostatnia aktualizacja: Grudzień 2022