



## **WARUNKI KORZYSTANIA Z USŁUG PLAYSTATION NETWORK**

### **WAŻNE.**

PlayStation Network nie jest przeznaczone 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. Ty również możesz to zrobić. 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 LUB ZMIENIĆ. MAJĄ PIERWSZEŃSTWO PRZED WSZYSTKIMI ZAPISAMI W NINIEJSZYCH WARUNKACH.

### **ZANIM ZACZNIESZ KORZYSTAĆ Z KONTA.**

Przeczytaj niniejsze Warunki. Stanowią one podstawę naszej relacji z użytkownikiem. Możemy zawiesić konto użytkownika i konta Nieletnich członków rodziny, jeśli któryś z nich naruszy niniejsze Warunki. W razie jakichkolwiek pytań należy skontaktować się z naszym działem obsługi klienta – patrz sekcja 31.

#### **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.

#### **4. Kto może utworzyć konto na 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 25, 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. Nasze zobowiązanie wobec użytkownika.**

6.1. Naszym najważniejszym celem jest zapewnienie użytkownikom jak najlepszych wrażeń i ciągłości korzystania. Podejmując decyzje, bierzemy pod uwagę zainteresowania użytkownika i dostosowujemy je do naszych. Naszym celem jest podejmowanie decyzji, które są rozsądne w danych okolicznościach. Staramy się ulepszać, a nie ograniczać doświadczenia związane z korzystaniem z PSN. Naszym celem jest uczciwe traktowanie naszych klientów.

## **7. Zobowiązania użytkownika.**

7.1. 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.

### **7.2. Dlaczego to ma znaczenie**

7.2.1. 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.

7.2.2. W przypadku podania nam fałszywych informacji 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.

## **8. Definicje.**

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

„**Autoryzowane systemy**”: nasze konsole do gier. Obejmuje to oryginalne konsole PlayStation, PlayStation®2, PlayStation®Portable, PlayStation®3, PlayStation®Vita, PlayStation®TV, PlayStation Classic, PlayStation®4 i 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 11. 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 13.

„**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.

„**Nasze wytyczne** ”: skrót od zobowiązania wobec naszych użytkowników opisanego w sekcji 6.

„**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, usługi 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, dźwięk, 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 z portfela**” to środki w portfelu PSN.

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

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

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

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

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

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

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

9.3. 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.

9.4. Nieprzestrzeganie któregośkolwiek z powyższych warunków spowoduje naruszenie niniejszych Warunków.

## **10. Bezpieczeństwo konta.**

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

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

10.2.1. 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

10.2.2. ktoś inny użył tego konta, ale użytkownik podjął uzasadnione kroki, aby temu zapobiec, w tym te opisane w sekcji 10.3.

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

10.3.1. Wylogować się z konta po zakończeniu każdej sesji.

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

10.3.3. Użyć mocnego hasła, które różni się od tych używanych w innych usługach online, i włączenie opcji „Wymagaj hasła podczas dokonywania płatności”, aby zapobiec wykonywaniu płatności na koncie przez nieupoważnione osoby.

10.3.4. Nigdy nie udostępniać innym swoich danych.

10.3.5. Nigdy nie pozwalać nikomu korzystać z konta, nawet członkowi rodziny lub znajomemu.

10.4. Co zrobić, jeśli coś pójdzie nie tak?

10.4.1. Jeśli użytkownik uważa, że ktoś inny zna jego hasło, powinien je natychmiast zmienić.

10.4.2. Należy nas natychmiast powiadomić w przypadku podejrzenia, że ktoś inny kontroluje konto.

10.4.3. Należy powiadomić organy ochrony porządku publicznego w przypadku przestępstwa powiązanego z PSN (np. gdy ktoś inny używa danych płatności użytkownika w PSN).

## **11. Nieletni członkowie rodziny.**

11.1. Dla każdego dziecka należy utworzyć osobne konto Nieletniego członka rodziny. Na każdym koncie należy ustawić odpowiednie funkcje Kontroli rodzicielskiej. Patrz sekcja 12.

11.2. Członkowie rodziny dziecka mają dostęp do naszego sklepu PlayStation Store. Patrz sekcja 15. 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.

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

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

11.3.2. opiekun zgadza się zapłacić za wszystkie zakupy do limitu wydatków.

11.4. W przypadku każdego konta Nieletniego członka rodziny należy:

11.4.1. Podać dokładne informacje (patrz rozdział 7), w tym wiek.

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

11.4.2. Należy wyjaśnić im, jak powinni zachowywać się w Internecie i jak traktować innych (warto zapoznać się z naszym Kodeksem postępowania w sekcji 13), jak chronić siebie i ich konta.

11.4.3. Ustawić odpowiednie funkcje Kontroli rodzicielskiej – patrz sekcja 12.

11.4.4. Odpowiednio kontrolować korzystanie z PSN.

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

11.4.5. Przyjąć odpowiedzialność za korzystanie z kont przez Nieletnich członków rodziny, w tym za wszelkie zakupy. Nie dotyczy to sytuacji gdy:

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

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

## **12. Kontrola rodzicielska.**

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

12.2. Ważne informacje dotyczące Kontroli rodzicielskiej:

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

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

12.2.3. Opiekunowie powinni być w pełni zaufanymi osobami.

## **13. Kodeks postępowania.**

13.1. Użytkownik i Nieletni członkowie rodziny muszą przestrzegać naszego Kodeksu postępowania we wszystkich kontaktach z nami i innymi członkami społeczności PSN.

### **✓ Nikogo nie wykluczaj.**

Usługa PSN jest przeznaczona dla wszystkich osób powyżej 7 roku życia, niezależnie od tożsamości płciowej, orientacji seksualnej, rasy, pochodzenia etnicznego, narodowości, koloru skóry, statusu imigracyjnego, klasy społecznej i ekonomicznej, poziomu wykształcenia, wyglądu, stanu cywilnego, przekonań politycznych, wyznania oraz zdolności umysłowych i fizycznych lub jakichkolwiek innych cech, których ludzie używają do kategoryzowania lub dzielenia społeczności.

**Nie** używaj ani nie promuj wypowiedzi szerzących nienawiść.

**Nie** używaj gróźb, nie krzywdź nikogo i nie zastraszaj.

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

✓ **Zachowuj się rozsądnie. Przestrzegaj prawa.**

- ☒ **Nie** zachowuj się wulgarnie ani obraźliwie.
- ☒ **Nie** zachęcaj nikogo do zranienia siebie lub kogoś innego.
- ☒ **Nie** stosuj gróźb, nie przyzwalaj na jakiegokolwiek nielegalne działania, nie dopuszczaj się ich ani nie promuj.
- ☒ **Nie** podszywaj się pod inne osoby.
- ☒ **Nie** naruszaj prywatności innych osób ani nie zniesławiaj ich.
- ☒ **Nie** naruszaj własności intelektualnej innych osób.
- ✓ **Bądź osobą wyrozumiałą i taktowną. Traktuj innych życzliwie.**  
Každy kiedyś zaczynał. Możesz sprawić, że czyjeś pierwsze doświadczenia z grami i społecznością będą pozytywne.
- ✓ **Szanuj innych.**  
Zdajemy sobie sprawę, że nie musisz się ze wszystkim zgadzać. Wyrażaj swój brak zgody z szacunkiem albo nie angażuj się w dyskusję.
- ✓ **Graj zespołowo.**  
Pomagaj innym. Jeśli znajdziesz lukę w PSN lub Produkcie, powiadom nas o tym, abyśmy mogli ją naprawić, zapewniając bezpieczeństwo Tobie, innym i naszej firmie.
- ☒ **Nie** przeszkadzaj innym.
- ☒ **Nie** oszukuj.
- ☒ **Nie** wykorzystuj żadnych błędów, zakłóceń, luk w zabezpieczeniach ani niezaplanowanych mechanizmów w Produktach lub PSN, aby uzyskać przewagę.
- ☒ **Nie** udostępniaj, nie kupuj, nie sprzedawaj, nie wynajmuj kont, nie udzielaj na nie sublicencji, nie handluj nimi, nie przekazuj ich innym, nie próbuj się na nie włamywać, nie zbieraj żadnych informacji o kontaktach, ich danych lub innych danych uwierzytelniających.
- ☒ **Nie** spamuj.
- ☒ **Nie** wysyłaj rekomendacji/ofert swoim kontaktom bez ich zgody.
- ☒ **Nie** używaj PSN ani żadnego z Produktów dostępnych w tej usłudze do działalności komercyjnej, ani nie kojarz ich z taką działalnością.
- ☒ **Nie** rób niczego, co mogłoby zaszkodzić reputacji PSN lub PlayStation.
- ✓ **Zachowuj dyskrecję. Kieruj się zasadami dobrego wychowania.**  
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 Ciebie lub innych na określone zagrożenia. Dane osobowe obejmują numery telefonów, adresy e-mail oraz rzeczywiste adresy, np. domowy, szkolny czy tymczasowy.
- ☒ **Nie** udostępniaj wizualnych materiałów erotycznych ani pornograficznych.
- ☒ **Nie** udostępniaj zdjęć innych osób bez ich zgody.
- ✓ **Pomóż nam sprawić, aby PSN było najlepszym miejscem dla graczy.**  
Zawsze kieruj się zdrowym rozsądkiem i zachowuj dobre maniery. Jeśli zauważysz, że ktoś inny niewłaściwie się zachowuje:  
✓ Zgłoś tę osobę, korzystając z naszych kontekstowych narzędzi do zgłaszania zażaleń. Jeśli korzystasz z najbardziej odpowiedniego narzędzia do zgłaszania zażaleń, przesyłając zgłoszenie, możesz podać odpowiednie dowody, które pomogą nam w ocenie zgłoszenia. Oczywiście inne osoby również mogą zgłaszać zażalenia dotyczące Ciebie i Twoich materiałów. Więcej informacji na temat zgłaszania zażaleń można znaleźć na stronie [www.playstation.com/safety](http://www.playstation.com/safety).  
✓ Jeśli postanowisz zwrócić komuś uwagę, zachowaj spokój i okazuj tej osobie szacunek. Dawaj przykład i nie naruszaj postanowień niniejszych Warunków.
- ✓ **Postępuj zgodnie z wszelkimi szczegółowymi Zasadami każdego Produktu.**

#### 14. Czy śledzimy działania użytkowników w Internecie?

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

14.2. 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.

14.3. 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.

14.4. 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.

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

## **15. PlayStation Store.**

15.1. Wszystkie konta mają dostęp do PlayStation Store.

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

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

15.4. 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.

15.5. Nieletni członkowie rodziny:

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

15.5.2. Kwota zakupu Produktów przez Nieletnich członków rodziny jest pobierana z portfela PSN użytkownika. Jeśli ten się na to nie zgadza, nie powinien zmieniać domyślnego limitu wydatków Nieletniego członka rodziny ani wyznaczać opiekuna, który może go zastąpić.

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

## **16. Zakupy w PlayStation Store**

16.1. 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.

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

16.2.1. 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 17.

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

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

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

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

16.3.4. Użytkownik wysłał nam zamówienie.

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

16.4.1. portfela PSN (do portfela);

16.4.2. 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.

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

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

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

16.6. Usunięcie lub zamknięcie konta w sklepie może spowodować utratę dostępu do Produktu i możliwości korzystania z niego. W przypadku zawieszenia konta z powodu naruszenia niniejszych Warunków użytkownik może stracić dostęp do Produktu i nie może korzystać z niego przez okres zawieszenia.

16.7. 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.

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

17.1. 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).

17.2. 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.

17.3. 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:

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

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

17.3.3. 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.

17.3.4. 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.

17.4. 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:

17.4.1. po rozpoczęciu pobierania zawartości nie będzie można zmienić zdania i anulować zakupu materiałów cyfrowych; oraz

17.4.2. można 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).

## **18. Portfel PSN.**

18.1. Nie jesteśmy bankiem, a portfel PSN nie jest kontem bankowym. Środki z portfela nie są oprocentowane. Środki z portfela nie mają wartości poza PSN. Można korzystać ze Środków z portfela tylko w celu zakupu Produktów sprzedawanych przez nas. Nie można wymienić Środków z portfela na gotówkę ani przekazać ich innym.

18.2. Jeśli Środki z portfela PSN nie zostaną wykorzystane w ciągu 36 miesięcy od ich dodania, mogą wygasnąć, jeśli zezwalają na to lokalne przepisy w danym kraju. Powiadomimy użytkownika w wiadomości e-mail przed wygaśnięciem Środków z portfela, aby umożliwić wykorzystanie ich przed ich wygaśnięciem.

## **19. Metody płatności.**

19.1. 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.

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

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

19.4. W przypadku zakupu Produktu za pośrednictwem usługi płatności przez telefon, operator sieci komórkowej naliczy opłatę za zakup. Może także pobierać opłaty za standardową cenę wiadomości.

## **20. Obciążenia zwrotne.**

20.1. Obciążenie zwrotne występuje wtedy, gdy dostawca usług płatniczych (np. dostawca metody płatności taki jak bank lub PayPal) cofa zrealizowaną płatność. Obciążenie zwrotne z sumy zapłaconej nam za Produkty powoduje zadłużenie równe kwocie obciążenia zwrotnego.

20.2. Jeśli użytkownik podejrzewa, że obciążenie zwrotne to oszustwo lub przejęcie konta, zawiesimy konto lub konsolę, aby chronić je podczas badania tej sprawy. Jeśli zgodnie z prawem nie istnieje powód dokonania obciążenia zwrotnego, konto pozostanie zawieszony do czasu, aż zadłużenie zostanie spłacone. Możemy odliczyć Środki z portfela PSN, aby pokryć należny nam dług.

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

### **Postanowienia ogólne.**

21.1. 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.

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

### **Gry.**

21.3. Niektóre gry i aplikacje umożliwiają zakup:

21.3.1. Produktów z PlayStation Store; lub

21.3.2. innych materiałów bezpośrednio od wydawcy gry lub aplikacji.

21.3.2.1. Nie można wykorzystywać Środków z portfela do zakupu jakichkolwiek materiałów od wydawcy. W takim przypadku trzeba zarejestrować metodę płatności.

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

21.4. Niektóre Produkty oferują usługi online, takie jak wieloosobowa gra online, tabele liderów i funkcje komunikacyjne.

21.4.1. Aby uzyskać dostęp do trybu wieloosobowego online (lub innego konta, w ramach którego wyznaczono Twoje PS4 jako „konsolę główną”, albo, jeśli masz PS5, włączono na niej ustawienie „Offline & Homeshare” (Offline i udostępnianie w domu)), należy mieć aktywną subskrypcję PlayStation Plus.

21.4.2. Usługi online nie są dostępne na zawsze.

21.4.2.1. Stosujemy Nasze wytyczne, gdy chcemy zamknąć usługę online. Powiadamy użytkowników o zamknięciu z wyprzedzeniem.

21.4.2.2. W przypadku gier publikowanych przez strony trzecie prosimy je o przekazanie powiadomienia o zamknięciu systemu z wyprzedzeniem.

### **Subskrypcje.**

21.5. Subskrypcje są dostępne bezterminowo. Będziemy regularnie pobierać opłaty bieżące do momentu anulowania decyzji. Przed dokonaniem zakupu wyjaśniamy użytkownikowi zasady dotyczące bieżących



opłat, częstotliwości rozliczeń oraz sposobu anulowania. Wysyłamy wiadomość e-mail przed każdą należną płatnością.

21.6. Okresy próbne zmieniają się po wygaśnięciu w płatne subskrypcje. Opłaty za subskrypcję zaczną być pobierane, o ile użytkownik nie anuluje subskrypcji przed zakończeniem okresu próbnego. Przed skorzystaniem z wersji próbnej wyjaśniamy użytkownikowi zasady dotyczące bieżących opłat, częstotliwości rozliczeń oraz sposobu anulowania.

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

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

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

21.8.1. subskrypcja zostanie anulowana przed zakończeniem okresu próbnego lub bieżącego okresu rozliczeniowego;

21.8.2. w portfelu PSN nie ma wystarczającej ilości środków ani zarejestrowanej metody płatności.

21.8.3. z jakiegokolwiek powodu anulujemy subskrypcję.

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

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

21.9.2. Okres rozliczeniowy nie ulegnie zmianie. Jeśli ponowienie płatności zakończy się pomyślnie, następną datą płatności będzie taka sama jak w przypadku, gdy płatność początkowa się nie powiedziała.

21.10. 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.

21.10.1. O podwyżce cen powiadomimy Cię za pośrednictwem poczty elektronicznej z co najmniej 60-dniowym wyprzedzeniem. Użytkownik może anulować subskrypcję, zanim zaczną obowiązywać podwyżka ceny.

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

21.12. Pakiet Produktów w ramach subskrypcji może się różnić w zależności od okresu subskrypcji. Wiek, region geograficzny i inne ograniczenia mogą uniemożliwić dostęp do wszystkich Produktów w pakiecie. Niektóre Produkty mogą być dostępne oddzielnie dla osób niebędących subskrybentami.

### **Zamówienia przedpremierowe.**

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

21.14. Zamówienie przedpremierowe można anulować i otrzymać zwrot pieniędzy zgodnie ze wskazówkami dostępnymi w punkcie zakupu i zapisami sekcji 17. W przypadku anulowania zamówienia przedpremierowego użytkownik nie będzie już mieć praw do żadnych Produktów promocyjnych oferowanych w ramach takich zamówień.

### **Waluta wirtualna.**

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

21.16. Niedozwolone jest:

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

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

21.16.3. wymienianie WW na pieniądze lub ekwiwalenty pieniężne.

21.17. Data ważności WW:

21.17.1. WW może wygasnąć po określonym czasie (patrz warunki wydawcy gry).

21.17.2. WW nie będzie działać po wyłączeniu serwerów online gry.

21.17.3. Wymagamy od wydawców gier, aby powiadamiali użytkowników, zanim WW przestanie obowiązywać, aby zdążyli ją wykorzystać. Powiadomienia mogą być wysyłane za pośrednictwem wiadomości w grze, powiadomień PSN lub wiadomości e-mail.

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

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

22.2. 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.

22.3. Podczas udostępniania treści generowanych przez użytkownika:

22.3.1. trzeba mieć świadomość, że będą widoczne w PSN;

22.3.2. możemy je prezentować w innych miejscach, takich jak nasze strony internetowe i strony spółek powiązanych.

22.3.3. Wraz z naszymi spółkami powiązanimi 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.

22.3.4. Inne osoby mogą wchodzić w interakcję z tymi treściami i wykonywać czynności takie jak komentowanie, zmienianie, usuwanie lub ponowne udostępnianie.

22.3.5. Nasza firma i jej spółki powiązane mogą:

22.3.5.1. 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);

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

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

22.3.5.4. 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.

22.4. Nie płacimy użytkownikowi za wykorzystanie utworzonych przez niego treści w sposób opisany w sekcji 22.3.

22.5. Udostępnianie treści generowanych przez użytkownika oznacza, że posiada on wszelkie niezbędne prawa do tego rodzaju treści i przyznaje prawa określone w tej sekcji.

22.6. Licencja na Produkt może zawierać więcej informacji na temat sposobu, w jaki można udostępniać treści generowane przez użytkowników w związku z tym Produktem.

## **23. Czy kiedykolwiek zmieniamy PSN lub Produkty po ich zakupie?**

23.1. Czasami tak, ale stosujemy Nasze wytyczne.

23.2. Od czasu do czasu zmieniamy PSN na podstawie opinii użytkowników i naszych obserwacji. Wprowadzamy zmiany w celu usunięcia błędów i zakłóceń, zwiększenia wydajności i bezpieczeństwa itd. Zmiany dotyczą również Produktów dostępnych za pośrednictwem PSN. Mogą one spowodować dodanie lub usunięcie funkcji.

23.3. Zmiany można wprowadzać na różne sposoby, w tym:

23.3.1. możemy automatycznie przysyłać ważne aktualizacje do Autoryzowanego systemu po podłączeniu go do Internetu lub zalogowaniu się na konto.

23.3.2. aktualizacje można pobierać ręcznie lub poprzez ustawienie automatycznego wykonywania tych czynności przez Autoryzowane systemy. Zawsze zapewniamy wyjaśnienie do aktualizacji.

23.3.3. W obu przypadkach aktualizacje mogą spowodować utratę danych. Aby mieć pewność, że taka utrata nie będzie trwała, należy utworzyć kopię zapasową wszystkich osobistych zdjęć, muzyki, filmów lub innych danych przechowywanych w Autoryzowanym systemie.

23.4. Konieczne może być usunięcie PSN lub wszelkich dostępnych Produktów z przyczyn takich jak badanie zdarzeń związanych z bezpieczeństwem oraz przeprowadzenie konserwacji i aktualizacji systemu. Będziemy stosować Nasze wytyczne. W sekcji 26 opisano nasze obowiązki w takim przypadku.

#### **24. Zamykanie konta.**

24.1. Można zamknąć swoje konto, kontaktując się z nami za pomocą informacji podanych w sekcji 31.

24.2. Konto może zostać zamknięte, jeśli użytkownik nie będzie z niego korzystał przez 36 miesięcy. Dzieje się to tylko wtedy, gdy zezwalają na to lokalne przepisy obowiązujące w danym kraju.

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

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

25.1. Jeśli istnieją uzasadnione podstawy, na podstawie których można stwierdzić,

25.1.1. że:

25.1.1.1. użytkownik;

25.1.1.2. jeden z Nieletnich członków rodziny; lub

25.1.1.3. posiadacz konta, któremu użytkownik zezwolił na korzystanie z Autoryzowanego systemu; naruszył niniejsze Warunki świadczenia usług; lub

25.1.2. zabezpieczenia konta zostały naruszone (np. w przypadku oszustwa związanego z obciążeniem zwrotnym);

możemy podjąć wszelkie działania, które są uzasadnione w celu ochrony użytkownika, naszych interesów i innych użytkowników.

25.2. Nasze działania mogą dotyczyć:

25.2.1. dowolnego Autoryzowanego systemu, z którego korzysta użytkownik;

25.2.2. kont użytkownika;

25.2.3. kont Nieletnich członków rodziny; oraz

25.2.4. wszelkich innych kont w Autoryzowanym systemie, z których korzysta użytkownik.

25.3. Nasze działania obejmują:

25.3.1. resetowanie hasła;

25.3.2. zatrzymanie lub zawieszanie subskrypcji;

25.3.3. zawieszenie dostępu do niektórych lub wszystkich Produktów;

25.3.4. zawieszanie kont;

25.3.5. przesyłanie aktualizacji Autoryzowanych systemów, których celem jest zatrzymanie nieuprawnionego użycia;

25.3.6. zapobieganie łączeniu się Autoryzowanych systemów z PSN; oraz

25.3.7. występowanie z roszczeniem, inicjowanie postępowania z urzędu, karnego lub cywilnego przeciwko użytkownikowi albo uczestnictwo w takim postępowaniu.

25.4. Decydując o podjęciu odpowiednich działań, kierujemy się Naszymi wytycznymi.

25.5. Opóźnienie działań lub niepodjęcie ich w odpowiedzi na jakiegokolwiek naruszenie nie oznacza zrezygnowania przez nas z podjęcia ich w późniejszym terminie.

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

26.1. Klientowi mogą przysługiwać prawa wynikające z obowiązujących przepisów lokalnych, które nie podlegają wyłączeniu, ograniczeniu ani zmianie. Prawa te mają pierwszeństwo przed wszelkimi informacjami zawartymi w niniejszej sekcji Warunków.

26.2. Niniejsze Warunki:

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

26.2.2. nie wyłączają ani nie ograniczają naszej odpowiedzialności w jakikolwiek sposób, o ile nie zezwala nam na to obowiązujące prawo lokalne.

26.3. Ograniczamy naszą odpowiedzialność w stosunku do każdego użytkownika będącego klientem w rozumieniu sekcji 26.1 i 26.2 w następujący sposób:

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

**Nasza odpowiedzialność:** Bez ograniczeń.

26.3.2. **Przyczyna:** Jeśli popełnimy oszustwo, podamy fałszywe informacje lub dopuścimy się poważnego zaniedbania.

**Nasza odpowiedzialność:** Bez ograniczeń.

26.3.3. **Przyczyna:** Jeśli spowodujemy straty u klienta, które nie mogą zostać ograniczone przez obowiązujące przepisy prawa.

**Nasza odpowiedzialność:** Bez ograniczeń.

26.3.4. **Przyczyna:** Jeśli nie dostarczymy opłaconego Produktu.

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

26.3.5. **Przyczyna:** Jeśli dostarczymy opłacony Produkt, ale jest on wadliwy.

**Nasza odpowiedzialność:** Odpowiedzialność względem klienta za wadliwy Produkt zależy od tego, na czym polega wada.

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

Jeśli jednak wada sprawia, że zgodnie z obowiązującym prawem klient ma prawo nie przyjąć Produktu i zdecyduje się go odrzucić, otrzyma zwrot pełnej kwoty za ten Produkt. Jeśli zdecyduje się do zatrzymać, zapewnimy częściowy zwrot. Można też zamówić 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.

Użytkownik ma również prawo dochodzenia odszkodowania za uzasadnione, przewidywalne straty lub szkody spowodowane przez wadliwy Produkt.

Sposób naprawiania Produktów.

Jeśli Produkt jest wadliwy, można go zwykle naprawić za pomocą łątek. Łątka aktualizuje kod przez Internet. Sprzedajemy Produkty, których nie Produkuje, dlatego łątki musi przygotować ktoś inny. Zawsze staramy się o to zadbać w rozsądnym czasie.

26.3.6. **Przyczyna:** Jeśli nie dostarczymy darmowego Produktu lub darmowy Produkt jest wadliwy.

**Nasza odpowiedzialność:** Zastosujemy Nasze wytyczne i podejmiemy uzasadnione próby ponownego dostarczenia lub naprawienia Produktu.

26.3.7. **Przyczyna:** 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 zaniedbanie ze strony naszych pracowników, przedstawicieli lub podwykonawców, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika za takie zdarzenia.

26.3.8. **Przyczyna:** Brak możliwości korzystania z jakiegokolwiek Produktu.

**Nasza odpowiedzialność:** Jeśli jest to efekt usterki, patrz sekcje 26.3.5 i 26.3.6 powyżej.

Jeśli Produkt uległ zmianie, należy zapoznać się z sekcją 26.3.10 poniżej.

Jeśli wynika to z faktu, że PSN jest niedostępne, o ile nie jest to spowodowane zaniedbanie ze strony naszych pracowników, przedstawicieli lub podwykonawców, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika za takie zdarzenia.

26.3.9. **Przyczyna:** 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.

26.3.10. **Przyczyna:** W przypadku zmiany albo usunięcia funkcji PSN lub któregokolwiek z Produktów.

**Nasza odpowiedzialność:** Jeśli zastosowaliśmy Nasze wytyczne, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności wobec użytkownika.

26.3.11. **Przyczyna:** W przypadku zamknięcia 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 z portfela PSN oraz proporcjonalnie naliczony zwrot za wszystkie okresy subskrypcji, które jeszcze nie wygasły.

26.3.12. **Przyczyna:** Każde zdarzenie poza naszą uzasadnioną kontrolą (zwane również „siłą wyższą” lub „zdarzeniem losowym”).

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

26.3.13. **Przyczyna:** Szkody, których można było uniknąć, gdyby:

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

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

26.3.14. **Przyczyna:** 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.

26.3.15. **Przyczyna:** Wszelkie straty, które nie były spowodowane naruszeniem przez nas niniejszych Warunków, a nie zostały w żaden inny sposób opisane powyżej.

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

26.3.16. **Przyczyna:** W każdej sytuacji, która nie została opisana powyżej.

**Nasza odpowiedzialność:** Nasza odpowiedzialność nie będzie przekraczała 100 GBP (lub równowartości w lokalnej walucie) lub, jeśli jest wyższa, kwoty niewykorzystanych Środków z portfela.

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

26.4.1 Nie ograniczamy naszej odpowiedzialności (i) jeśli spowodujemy śmierć albo obrażenia ciała na skutek naszego zaniedbania lub zaniedbania naszych pracowników, przedstawicieli lub podwykonawców; (ii) oszustwa lub podania przez nas fałszywych informacji; (iii) wszelkiej odpowiedzialności, której nie można ograniczyć ani wyłączyć na mocy obowiązujących przepisów prawa lokalnego.

26.4.2 Z zastrzeżeniem sekcji 26.4.1, nie ponosimy żadnej odpowiedzialności za (i) utratę zysków; (ii) utratę sprzedaży lub udziału w rynku; (iii) utratę umów; (iv) utratę oczekiwanych oszczędności; (V) utratę lub uszkodzenie oprogramowania; (v) utratę danych lub informacji; (vi) utratę lub zmniejszenie wartości firmy; (vii) wszelkie szkody pośrednie lub wynikowe.

26.4.3 Z zastrzeżeniem sekcji 26.4.1, całkowita odpowiedzialność wobec użytkownika na mocy niniejszych Warunków lub w związku z nimi, niezależnie od tego, czy wynika z umowy, czynu niedozwolonego (w tym zaniedbania), naruszenia ustawowego obowiązku lub w inny sposób, nie będzie przekraczała kwoty 100 GBP (lub równowartości w lokalnej walucie), lub, jeśli jest wyższa, kwoty niewykorzystanych Środków z portfela.

## 27. Prawo własności intelektualnej (PWI) i korzystanie z niego

27.1. Jesteśmy właścicielami lub mamy wszystkie Prawa własności intelektualnej w Autoryzowanych systemach, PSN i naszych Produktach.

27.2. Inne osoby są właścicielami lub mają wszystkie Prawa własności do swoich Produktów.

27.3. Korzystać z Autoryzowanych systemów, PSN i Produktów można WYŁĄCZNIE:

27.3.1. w sposób określony w niniejszych Warunkach lub w licencji Produktu; chyba że

27.3.2. jest to wyraźnie dozwolone przez obowiązujące prawo lokalne.

27.4. Poważnie traktujemy ochronę własności intelektualnej oraz bezpieczeństwa naszych Autoryzowanych systemów, PSN i Produktów oraz staramy się identyfikować osoby, które im zagrażają.

27.5. Zabronione jest używanie skradzionych albo nielegalnie zakupionych Autoryzowanych systemów lub Produktów.

27.6. W odniesieniu do Autoryzowanych systemów, PSN lub Produktów zabronione jest wykonywanie następujących czynności:

27.6.1. kopiowanie ich;

27.6.2. zakłócanie ich działania;

27.6.3. korzystanie z nieautoryzowanego sprzętu lub oprogramowania;

27.6.4. unikanie uwierzytelniania, szyfrowania i zabezpieczeń;

27.6.5. uzyskiwanie dostępu do informacji, które nie należą do użytkownika ani Nieletniego członka rodziny;

27.6.6. udostępnianie, kupowanie, sprzedawanie, wypożyczanie, udzielanie podlicencji, wprowadzanie do obrotu, przekazywanie, wyłudzenie informacji o jakichkolwiek kontaktach ani danych logowania; lub

27.6.7. pomaganie innym w wykonaniu tych czynności.

27.7. Nie można tworzyć utworów pochodnych na podstawie Autoryzowanych systemów, PSN ani Produktów.

27.8. 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. To ograniczenie ma zastosowanie w najszerszym zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo lokalne.

27.9. 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 PWI.

27.10. W przypadku korzystania z reklamowanych funkcji Autoryzowanego systemu, PSN lub Produktu zgodnie z licencją, użytkownik nie naruszy punktów 27.7, 27.8 i 27.9.

27.11. 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.

## **28. Czy zmieniamy niniejsze Warunki? Co się wtedy stanie?**

28.1. Tak, możemy wprowadzać zmiany w niniejszych Warunkach.

28.2. Jeśli zmiany są istotne lub szkodliwe dla użytkownika, przed ponownym zalogowaniem się do PSN zostanie wyświetlony monit z prośbą o zaakceptowanie nowych Warunków. Jeśli głównym użytkownikiem jest Nieletni członek rodziny, może być konieczne zaakceptowanie warunków przez opiekuna, zanim Nieletni użytkownik będzie mógł zalogować się ponownie.

28.3. Jeśli zmiany są 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 e-mail. Jeśli użytkownik lub Nieletni członek rodziny nadal będą korzystać z PSN po otrzymaniu powiadomienia o zmianach, zostanie to uznane za ich akceptację.

28.4. Korzystanie z PSN będzie możliwe dopiero po zaakceptowaniu wszystkich zmian.

28.5. Jeśli użytkownik nie akceptuje zmian w niniejszych Warunkach, prosimy o kontakt w celu zamknięcia konta.

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

29.1. W przypadku korzystania z PSN jako konsument:

29.1.1. 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 kraju, w którym mieszka użytkownik, ma pierwszeństwo przed prawem Anglii i Walii.

29.1.2. Możemy egzekwować niniejsze Warunki w sądzie kraju, w którym mieszka użytkownik.

29.1.3. Użytkownik może wyegzekwować przestrzeganie niniejszych Warunków w sądzie w kraju, w którym mieszka lub w którym zarejestrowana jest nasza firma.

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

29.2.1. 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; oraz

29.2.2. Sądy Anglii i Walii będą miały wyłączną jurysdykcję.

## **30. Czy inne osoby mogą egzekwować niniejsze Warunki?**

30.1. Nie. Niniejsze Warunki nie tworzą żadnych praw, które mają być egzekwowane przez osoby trzecie.

30.2. Możemy przenieść nasze prawa i obowiązki wynikające z niniejszych Warunków oraz wszelkich umów zawartych między użytkownikiem a nami na podstawie niniejszych Warunków bez zgody użytkownika. Jeśli użytkownik nie akceptuje takiej zmiany, może zamknąć konto zgodnie z zapisami sekcji 24. Użytkownik nie może przenieść swoich praw i obowiązków wynikających z niniejszych Warunków ani umów z nami objętych niniejszymi Warunkami.

## **31. Pytania?**

31.1. W razie jakichkolwiek pytań prosimy o kontakt.

## **DANE KONTAKTOWE**

31.2. 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/).

31.3. Aby wysłać nam wiadomość e-mail, należy skorzystać z adresu e-mail odpowiedniego dla kraju, w którym zarejestrowano konto:

### **KRAJ**

Polska: [pomoc@pl.playstation.com](mailto:pomoc@pl.playstation.com)

31.4. Nasz tradycyjny adres pocztowy: Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP, Great Britain.

31.2. 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 obrażał naszych pracowników lub im grozić, możemy ograniczyć możliwość kontaktu z nami za pośrednictwem poczty elektronicznej lub odmówić dalszego wsparcia. Jeśli zachowanie użytkownika wskazuje na zagrożenie dla naszego personelu, naszej społeczności lub naszej firmy, możemy zawiesić konto i przekazać sprawę organom ścigania.

Wersja 10.1. Ostatnia aktualizacja: Październik 2020