

Regulamin świadczenia usługi „Ochrona Internetu” oraz usługi „Ochrona Internetu Max” obowiązuje od 12.09.2012 r.

Rozdział I. Definicje

Usługodawca – P4 Sp. z o.o. („Play”) z siedzibą w Warszawie, ul. Taśmowa 7, 02-677 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000217207, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, NIP 951-21-20-077, REGON 015808609, której kapitał zakładowy wynosi: 48.456.500,00 złotych;

Usługobiorca – oznacza każdego, kto uzyskuje dostęp do Aplikacji lub korzysta z Usługi (usługobiorcą mogą być tylko Abonenci Play, którzy zawarli z Play Umowę o świadczenie Usług Telekomunikacyjnych na piśmie).

Usługa – usługa „Ochrona Internetu” lub usługa „Ochrona Internetu Max”, polegająca na udostępnianiu na indywidualne żądanie Usługobiorcy kompleksowego oprogramowania chroniącego system komputerowy Usługobiorcy przed zagrożeniami pochodzącymi z sieci Internet (m.in.. wirusy, spam, robaki internetowe), dla której świadczenia niezbędne jest aktywowanie Usługi oraz Instalacja Aplikacji przez Usługobiorcę na użytkowanym przez niego komputerze.

Aplikacja – oprogramowanie dostępne na stronie internetowej <http://www.ochronainternetu.play.pl/> objęte Licencją.

Aktywacja – włączenie usługi, co powoduje naliczanie opłaty oraz udostępnienie Aplikacji.

Instalacja - zainstalowanie oprogramowania po zaakceptowaniu warunków licencji.

Okres Rozliczeniowy – okres, za który dokonywane są rozliczenia zobowiązań Abonenta wobec Play z tytułu świadczonych Usług Telekomunikacyjnych oraz innych usług, rozpoczynający i kończący się w dniach miesiący kalendarzowych wskazanych przez Operatora w Umowie o świadczenie Usług Telekomunikacyjnych lub na Rachunku Telekomunikacyjnym.

Rozdział II. Rodzaje i zakres Usługi

1. Na Usługę „Ochrona Internetu” składają się następujące komponenty:

a) Antywirus – oprogramowanie zabezpieczające przed wirusami, robakami internetowymi oraz „koniami trojańskimi” (trojanami) atakującymi komputer poprzez internet, e-mail'e, dyskietki, płyty CD/DVD, pendrive lub dowolne inne nośniki danych.

b) Osłona internetowa (firewall) – pozwalająca na wysyłanie i odbieranie danych wyłącznie przez wskazane przez Usługobiorcę programy internetowe, chroniąc tym samym system komputerowy Usługobiorcy m.in. przed atakami hakerów, robakami internetowymi i trojanami.

c) Ochrona przed oprogramowaniem szpiegującym – aplikacja pomagająca chronić poufność danych Usługobiorcy takich jak np. hasła lub numery kart kredytowych, o których udostępnieniu Usługobiorca powinien decydować wyłącznie samodzielnie.

2. Na Usługę „Ochrona Internetu Max” składają się następujące komponenty:

a) Antywirus – oprogramowanie zabezpieczające przed wirusami, robakami internetowymi oraz "koniami trojańskimi" (trojanami) atakującymi komputer poprzez internet, e-mail'e, dyskietki, płyty CD/DVD, pendrive lub dowolne inne nośniki danych.

b) Osłona internetowa (firewall) – pozwalająca na wysyłanie i odbieranie danych wyłącznie przez wskazane przez Usługobiorcę programy internetowe, chroniąc tym samym system komputerowy Usługobiorcy m.in. przed atakami hakerów, robakami internetowymi i trojanami.

c) Ochrona przed oprogramowaniem szpiegującym – aplikacja pomagająca chronić poufność danych Usługobiorcy takich jak np. hasła lub numery kart kredytowych, o których udostępnieniu Usługobiorca powinien decydować wyłącznie samodzielnie.

d) Antyspam – aplikacja pozwalająca na automatyczne przenoszenie niezamówionej korespondencji reklamowej (spamu) do oddzielnego folderu poczty elektronicznej w celu uniknięcia zaśmiecania skrzynki odbiorczej Usługobiorcy.

e) Kontrola rodzicielska – oprogramowanie umożliwiające rodzicom kontrolę w jaki sposób dziecko korzysta z komputera oraz internetu. Aplikacja pozwala blokować dostęp do stron www zawierających nieodpowiednie treści dla nieletnich oraz określić ilość czasu jaką dziecko może spędzić dziennie w Internecie.

Rozdział III. Wymagania techniczne i instalacja Aplikacji

1. W celu korzystania z Aplikacji należy:
 - a) posiadać łącze z siecią Internet;
 - b) posiadać na stacji roboczej, na której ma zostać zainstalowana Aplikacja co najmniej 1 GB pamięci operacyjnej (RAM) oraz 900 MB wolnego miejsca na dysku;
 - c) posiadać zainstalowany na stacji roboczej, na której ma zostać zainstalowana Aplikacja, system operacyjny Windows XP lub Windows Vista lub Windows 7;

Rozdział IV. Aktywacja usługi oraz Instalacja Aplikacji

1. Aktywacji Usługi można dokonać w jeden z następujących sposobów:
 - a) Wysyłając z Numeru MSISDN wiadomość SMS o treści START (lub każdej innej podanej w materiałach reklamowych) na numer 222 dla usługi „Ochrona Internetu” albo o treści START (lub każdej innej podanej w materiałach reklamowych) na numer 888 dla usługi „Ochrona Internetu Max”
 - b) wpisując i zatwierdzając na klawiaturze telefonu specjalny kod ussd 111*285*1# dla klientów indywidualnych lub *111*287*1# dla klientów biznesowych dla usługi „Ochrona Internetu” albo kod ussd *111*286*1# dla klientów indywidualnych lub *111*288*1# dla klientów biznesowych dla usługi „Ochrona Internetu Max”;
 - c) za pośrednictwem strony www.24.play.pl po zalogowaniu się na konto i przejściu do zakładki Usługi Dodatkowe.
2. W odpowiedzi na sms albo kod ussd, o których mowa w pkt 1 lit a) i b) niniejszego rozdziału, do Usługobiorcy (na numer kontaktowy oraz na numer na którym uruchomiona została Usługa) wysyłany jest SMS wraz z kluczem rejestracyjnym oraz wiadomość email (na kontaktowy adres email) z unikalnym linkiem do pobrania Aplikacji.
3. Usługa jest aktywowana w ciągu 24 godzin.
4. Aplikację należy pobrać za pośrednictwem strony www.24.play.pl po zalogowaniu się na konto i przejściu do zakładki Usługi Dodatkowe albo ze strony www.ochronainternetu.play.pl w jeden z następujących sposobów:
 - a) jeśli Usługobiorca posiada swój klucz licencyjny, może pobrać Aplikację, w której wprowadzi klucz licencyjny podczas procesu instalacji;
 - b) jeśli Usługobiorca nie posiada klucza licencyjnego, może pobrać Aplikację po zalogowaniu się na stronie www.ochronainternetu.play.pl. wykorzystując swój login i hasło do konta na www.24.play.pl.
4. W trakcie instalacji Aplikacji niezbędne jest zaakceptowanie warunków licencji.

Rozdział V. Opłaty

1. Z zastrzeżeniem rozdziału V ust. 4 niniejszego regulaminu, za Aktywację (w tym za korzystanie z Aplikacji) Usługobiorca ponosi opłatę abonamentową w wysokości:
 - a. dla wariantu Ochrona Internetu 9 zł brutto w przypadku klientów indywidualnych oraz 8,61 zł brutto w przypadku klientów biznesowych;
 - b. dla wariantu Ochrona Internetu MAX 15 zł brutto w przypadku klientów indywidualnych oraz 14,76 zł brutto w przypadku klientów biznesowych.
2. Opłata abonamentowa naliczana jest z góry, każdego Okresu Rozliczeniowego i wyszczególniona jest w odrębnej pozycji na Rachunku Telekomunikacyjnym.
3. Opłata abonamentowa pobierana jest bez względu na to czy Usługobiorca zainstalował Aplikację.
4. Po Aktywacji Usługi, w pierwszym niepełnym Okresie Rozliczeniowym oraz następującym po nim pierwszym pełnym Okresie Rozliczeniowym Usługa jest Bezpłatna, co oznacza, że opłata, o której mowa w ust 1 niniejszego rozdziału zawarta jest w Abonamencie naliczanym na podstawie zawartej Umowy o świadczenie Usług Telekomunikacyjnym.

Rozdział VI. Rezygnacja z Usługi

1. Usługobiorca może zrezygnować z Usługi w jeden z następujących sposobów:
 - a) wysyłając wiadomość SMS o treści STOP na numer 222 dla usługi „Ochrona Internetu” albo o treści STOP na numer 888 dla usługi „Ochrona Internetu Max”;
 - b) wpisując i zatwierdzając na klawiaturze telefonu specjalny kod ussd 111*285*2# dla klientów indywidualnych lub *111*287*2# dla klientów biznesowych dla usługi „Ochrona Internetu” albo kod ussd *111*286*2# dla klientów indywidualnych lub *111*288*2# dla klientów biznesowych dla usługi „Ochrona Internetu Max”;
 - c) za pośrednictwem strony www.24.play.pl po zalogowaniu się oraz przejściu na zakładkę Usługi Dodatkowe;
 - d) za pośrednictwem Obsługi Klienta.
2. Wyłączenie Usługi następuje z ostatnim dniem Okresu Rozliczeniowego, w którym wykonano jedną z opisanych wyżej czynności.

Rozdział VII. Tryb postępowania reklamacyjnego

1. Usługobiorca ma prawo składać reklamacje w sprawach dotyczących Usługi.
2. Reklamacja może być złożona pisemnie, telefonicznie, a także przy wykorzystaniu innych środków porozumiewania się na odległość, w tym drogą elektroniczną, o ile nie stoją temu na przeszkodzie techniczne możliwości.
3. Reklamacja powinna zawierać numer telefonu komórkowego Usługobiorcy, krótki opis problemu będącego podstawą złożenia reklamacji (jeżeli to możliwe przesłanie pliku błędu wygenerowanego przez Aplikację), datę i godzinę jego wystąpienia oraz oznaczenie Usługobiorcy (w tym jego imię, nazwisko, adres pocztowy, adres poczty elektronicznej).
4. W przypadku, gdy złożona reklamacja nie spełnia warunków określonych w ust. 3, Play, o ile uzna, że jest to konieczne do prawidłowego rozpatrzenia reklamacji, niezwłocznie wzywa reklamującego do jej uzupełnienia.

Rozdział VIII. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje od dnia 12.09.2012 roku.
2. Wszelkie wyrazy, napisane w treści niniejszego regulaminu i niezdefiniowane w nim należy rozumieć zgodnie z ich definicją zawartą odpowiednio w Regulaminie świadczenia Usług

Telekomunikacyjnych przez P4 Sp. z o.o. dla Abonentów albo Regulaminie świadczenia Usług Telekomunikacyjnych dostępu do Internetu przez P4 Sp. z o.o. dla Abonentów.

3. Niniejszy Regulamin jest udostępniony Usługobiorcy nieodpłatnie za pośrednictwem witryny <http://www.ochronainternetu.play.pl/>, w formie, która umożliwia jego pobranie, utrwalenie i wydrukowanie.

