

Regulamin Politikonu

§1

Postanowienia wstępne

1. Niniejszy regulamin określa zasady korzystania z serwisu Politikon, dostępnego pod adresem www.politikon.org.pl.
2. Każdy użytkownik zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz do stosowania się do jego postanowień w trakcie korzystania z serwisu.
3. Celem serwisu jest zapewnienie użytkownikom dostępu do informacji, rozrywki oraz możliwości sprawdzenia swoich umiejętności predykcji poprzez stworzenie rynku przewidywań. W tym celu wykorzystywany jest system punktów zwanych Reputami, które nie podlegają wymianie na żadną walutę realną, wirtualną, ani na żadne nagrody rzeczowe.
4. Serwis Politikon jest wydawany przez Klub Jagielloński.
5. Z serwisu korzystać może każda osoba fizyczna mająca powyżej 13 lat, która założy konto. Każda osoba może posiadać tylko jedno konto.

§2

Definicje

1. **Cena zakładu** – wartość liczbowa z zakresu od 0 do 100 przypisana do każdego wydarzenia. Cena zakładu w momencie utworzenia wydarzenia wynosi 50 i zmienia się w zależności od stosunku zakładów na TAK i na NIE dla danego wydarzenia.
2. **Doprecyzowanie terminów powszechnie występujących:**
Ze względu na charakter portalu, w wielu wypadkach kluczowa jest precyzja, dlatego doprecyzowania wymagają pewne terminy występujące w wydarzeniach:
 - a. Daty podawane są zgodnie z czasem środkowoeuropejskim (UTC +1:00).
 - b. Daty podawane bez wyraźnego zaznaczenia roku dotyczą roku, w którym dodawane jest wydarzenie.
 - c. Jeśli jest mowa o prezydencie, premierze czy innym stanowisku państwowym, bez precyzowania kraju, mowa jest o prezydencie, premierze czy innym stanowisku w Rzeczypospolitej Polskiej.
3. **Gracz** – osoba posiadająca konto na portalu.
4. **Konto gracza** – zbiór informacji zawierających podsumowanie zakładów i wyników danego gracza. Konto umożliwia graczowi korzystanie z portalu i powstaje w momencie rejestracji.
5. **Nabycie zakładu** – wybór wartości TAK lub NIE dla danego wydarzenia. Nabycie zakładu wiąże się z wydaniem reputów (§2 ust. 7) z puli posiadanej przez gracza w liczbie równej aktualnej cenie zakładu (§2 ust. 14).
6. **Portal** – serwis Politikon, dostępny pod adresem www.politikon.org.pl
7. **Przewidywana data rozstrzygnięcia** – ostateczny termin, w którym nastąpi rozstrzygnięcie wydarzenia. Możliwe jest rozstrzygnięcie zakładu przed terminem podanym na podstronie wydarzenia, jeżeli zajdą okoliczności określone w warunku.
8. **Redaktor** – osoba odpowiedzialna za treści publikowane na portalu oraz za jego sprawne działanie, w szczególności tworząca i rozstrzygająca wydarzenia.

9. **Reputacja** – wartość określająca skuteczność przewidywań gracza, będąca ilorazem reputów obecnie posiadanych do reputów otrzymanych na początku korzystania z serwisu lub wskutek dodania reputów do portalu przez redaktorów (§4 ust. 8).
$$\text{Reputacja\%} = (\text{zdobyte reputy} + \text{otrzymane reputy} - \text{stracone reputy}) / \text{otrzymane reputy}.$$
10. **Reputy** – punkty używane na portalu do nabywania zakładów. Każdy gracz otrzymuje na początku korzystania z serwisu 50000 reputów.
11. **Rozstrzygnięcie** – nadanie wydarzeniu wartości TAK lub NIE, zależnie od spełnienia warunków określonych dla danego wydarzenia w podanym terminie.
12. **Sprzedaż zakładu** – rezygnacja z danego zakładu, realizowane na podstronie wydarzenia, którego zakład dotyczy. Sprzedaż zakładu prowadzi do odzyskania reputów z puli posiadanej przez gracza w liczbie równej aktualnej cenie zakładu.
13. **Wydarzenie** – wprowadzony do serwisu opis potencjalnego zdarzenia, co do którego ewentualnego zaistnienia gracze mogą przyjmować zakłady (§2 ust. 4). Wydarzenie jest opisane przez skrótowy tytuł oraz szerszy kontekst, który zawiera warunki rozstrzygnięcia i doprecyzowuje interpretację, jeżeli to konieczne. Każde wydarzenie umieszczone jest na oddzielnej podstronie portalu.
14. **Wygrany zakład** – sytuacja, w której zakład nabyty przez gracza pokrywa się z rozstrzygnięciem wydarzenia. Wygranie zakładu wiąże się z otrzymaniem przez gracza 100 reputów.
$$\text{zysk} = 100 - \text{cena zakupionego zakładu}$$
15. **Zakład** – pojedyncza decyzja gracza na temat potencjalnego wydarzenia opisanego na portalu. Zakład ma wartość TAK lub NIE (§4 ust. 3). Wyboru zakładu dokonuje się na podstronie danego wydarzenia.

§3

Dane osobowe i polityka prywatności

1. Jedna osoba może mieć tylko jedno konto na portalu. Niedozwolone jest udostępnianie konta innym osobom. Przypadki łamania tego punktu regulaminu będą karane likwidacją wszystkich kont współdzielonych, z wyłączeniem §8, pkt 2.
2. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże w celu założenia konta konieczne jest zarejestrowanie konta na portalu poprzez stworzenie nazwy użytkownika, podanie hasła i adresu e-mail bądź połączenie go z kontem na Facebooku lub Twitterze.
3. Dane użytkowników będą wykorzystywane tylko do celów niezbędnych dla działania portalu i nie będą przekazywane podmiotom trzecim.
4. Dobrowolnie podane adresy e-mailowe mogą być wykorzystywane do komunikowania zmian w portalu oraz do informowania o działalności portalu. Każdemu użytkownikowi przysługuje prawo wycofania adresu e-mail z bazy danych.
5. Każdy użytkownik ma prawo wglądu do swoich danych, a także prawo ich poprawiania i żądania ich usunięcia. W tym celu należy zwrócić się z odpowiednim żądaniem do redaktorów.

§4

Zasady gry

1. Serwis jest prowadzony w postaci gry, w ramach której użytkownicy rywalizują o zdobycie jak największej liczby reputów. Celem gry jest zdobycie i utrzymanie jak najwyższej reputacji.
2. Gra prowadzona jest w sposób ciągły: redaktorzy na bieżąco dodają i rozstrzygają wydarzenia, a gracze w dowolnym momencie pomiędzy utworzeniem, a rozstrzygnięciem mogą kupować i sprzedawać zakłady.
3. Gra prowadzona jest poprzez nabywanie zakładów dotyczących wydarzeń.
 - a. Do nabycia zakładu niezbędne jest posiadanie wystarczającej liczby reputów, odpowiadającej cenie danego zakładu.
 - b. Zakłady mają zawsze dwie wartości: TAK lub NIE. Wartość TAK odpowiada wierze, że dane wydarzenie spełni się w podanym terminie; wartość NIE wyraża wiarę przeciwną.
 - c. Możliwe jest posiadanie zakładów dla danego wydarzenia o tylko jednej wartości – TAK lub NIE. Przyjęcie zakładu na TAK dla danego wydarzenia nie jest możliwe, dopóki gracz posiada zakład NIE dla tego samego wydarzenia (i odwrotnie). Wybór zakładu o wartości przeciwstawnej dla aktualnie posiadanego zakładu automatycznie prowadzi do sprzedaży zakładu już posiadanego.
 - d. Gracz może posiadać wiele zakładów – tyle, na ile wystarczy mu posiadanych reputów. Gracz może posiadać wiele zakładów dotyczących jednego wydarzenia, ale tylko o jednej wartości (tylko zakłady na TAK lub NIE).
4. W momencie rozstrzygnięcia wydarzenia gracze, którzy posiadają zakłady na to wydarzenie o wartości tożsamej z wartością rozstrzygnięcia, otrzymują 100 reputów za każdy taki zakład. Gracze posiadający zakłady o wartości przeciwnej nie otrzymują żadnych reputów. Wraz ze zmianą liczby reputów w momencie rozstrzygnięcia zakładów, aktualizowana jest wartość reputacji graczy, którzy posiadali zakłady w danym wydarzeniu.
5. Wyniki podawane są w sposób ciągły. Gracze klasyfikowani są według reputacji w trzech kategoriach:
 - a. według wyniku uzyskanego w całym okresie gry,
 - b. według łącznej zmiany reputacji w ciągu ostatnich 30 dni,
 - c. według łącznej zmiany reputacji w ciągu ostatnich 7 dni.
6. Decyzja o rozstrzygnięciu jest podejmowana kolegiально przez przynajmniej dwóch redaktorów w oparciu o informacje dostępne w terminie danego wydarzenia. Redaktorzy dokładają wszelkich starań, by rozstrzygnięcia były zgodne ze stanem faktycznym, jednak zastrzegają sobie prawo do błędów wynikających z rozbieżnych albo niedokładnych informacji i/lub błędów ludzkich.
7. Redaktorzy mają prawo przydzielić graczom, którzy wskutek złych decyzji utracili reputy, dodatkową pulę reputów. Dodatkowa pula indywidualnie zwiększa podstawę, od której wyliczana jest reputacja gracza, zgodnie ze wzorem podanym w §4 ust. 8. Gracz chcący otrzymać reputy powinien złożyć taką prośbę za pośrednictwem adresu e-mail: politikon.kj@gmail.com.
8. Redaktorzy mają prawo, po uprzednim zawiadomieniu wszystkich graczy, zwiększyć bazową (startową) pulę reputów każdego gracza. Dokonywana w ten sposób modyfikacja ma taką samą wartość liczbową dla każdego gracza i jest przeprowadzana tego samego dnia.
9. Redaktorzy zastrzegają prawo anulowania wydarzenia w szczególnych wypadkach.

W razie anulowania wydarzenia, wydane reputy wracają na konta graczy w liczbie równej wartości wykupionych zakładów.

§5

Nazwa i znaki (własność intelektualna)

1. Nazwa Politikon jako nazwa portalu internetowego oraz logo i szata graficzna portalu należą do jego twórców i nie mogą być wykorzystywane przez podmioty trzecie bez pisemnej zgody.

§6

Tryb postępowania reklamacyjnego i odwoławczego

1. Podstawową metodą kontaktu z redaktorami portalu jest adres e-mail: politikon.kj@gmail.com
2. Gracz, dokonując zgłoszenia reklamacji, prośby lub żądania, powinien w sposób wyczerpujący opisać zaistniały problem.
3. W przeciągu trzech dni roboczych Gracz powinien otrzymać na adres mailowy, z którego wysłał wiadomość, odpowiedź zwrotną. Potwierdzi ona tym samym przyjęcie zgłoszenia reklamacyjnego bądź odwołania.
4. W razie braku odpowiedzi zwrotnej, dopuszczalną metodą kontaktu stają się oficjalne konta Politikonu na portalach Facebook oraz Twitter.

§7

Prawa i obowiązki użytkownika

1. Każdy użytkownik ma prawo dokonywania zakładów w sposób swobodny i ograniczony tylko liczbą posiadanych reputów, niezbędnych do wykupienia danego zakładu.
2. Każdy użytkownik ma obowiązek zgłoszenia zauważonych błędów w działaniu portalu, które mogą wpłynąć na system reputacji oraz zakładów.
3. Żaden użytkownik nie ma prawa wykorzystywać błędów w działaniu portalu na własną korzyść, ani na korzyść osoby trzeciej.
4. Każdy użytkownik ma prawo do odwołania się od rozstrzygnięcia danego wydarzenia, o ile posiada wiarygodne dane świadczące o błędnym rozstrzygnięciu. Tryb odwołania określa §6.

§8

Szczegółowe prawa i obowiązki użytkowników Politikonu w ramach Akademii Nowoczesnego Patriotyzmu

1. Każdy uczestnik Akademii zakłada na platformie Politikon swoje prywatne konto, a na podstawie otrzymanego od prowadzącego zajęcia specjalnego kodu, po jego wpisaniu jest przydzielany do swojej grupy/klassy.
2. Każdy użytkownik Politikonu w ramach ANP może mieć tylko jedno konto i grać tylko we własnym imieniu. Równolegle dopuszcza się jednak założenie konta na głównej platformie Politikonu i granie jako gracz niezależny. Punkty, które użytkownik zdobędzie jako gracz niezależny, nie są brane pod uwagę na jego koncie

- przynależnym do platformy Politikon w ramach ANP.
3. Nagroda przyznana zostanie nie na podstawie indywidualnych wyników graczy, ale na podstawie zbiorczych wyników całej grupy/klasy.
 4. Grupa jest klasyfikowana i może być brana pod uwagę w konkursie tylko jeżeli minimum 5 uczestników danej grupy weźmie aktywny udział w minimum 5 zakładach.

§9

Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem należy odpowiednio stosować przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i o danych osobowych.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym regulaminie. Wszelkie zmiany stają się obowiązujące w momencie powiadomienia Graczy drogą elektroniczną.
3. §8 dotyczy tylko graczy logujących się jako użytkownicy platformy Politikon dla Akademii Nowoczesnego Patriotyzmu.
4. Wszelkie uwagi oraz zgłoszenia dotyczące naruszeń niniejszego regulaminu należy przysyłać na adres poczty elektronicznej Organizatora: politikon.kj@gmail.com
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.