REGULAMIN PROGRAMU
100 TYSIĘCY ŻYĆ

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Przedmiotem niniejszego Regulaminu jest używanie technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w szkoleniach z zakresu Pierwszej Pomocy, której właścicielem jest spółka 4 HELP VR sp. z o. o. z siedzibą we Wrocławiu zarejestrowaną w Sądzie Rejonowym dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem **0000795529** w programie społecznym **100 tysięcy żyć**, którego inicjatorem jest 4 HELP VR spółka z o.o. oraz Stowarzyszenie Ochotniczej Straży Pożarnej Grupy Ratownictwa Specjalistycznego Strażacy Wspólnie przeciw Białaczce z siedzibą w Lubinie.

2. DEFINICJE

Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o:
(pojęcia użyte w liczbie pojedynczej odnoszą się także do liczby mnogiej i odwrotnie)

1. **„4 HELP VR”** – należy przez to rozumieć spółkę 4 HELP VR Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą przy ulicy Konduktorskiej 2a/25 we Wrocławiu, NIP 899286561;
2. **„Stowarzyszenie”** – należy przez to rozumieć Ochotnicza Straż Pożarna Grupa Ratownictwa Specjalistycznego Strażacy Wspólnie przeciw Białaczce działające na podstawie na podstawie ustawy z 7 kwietnia 1989 r. – Prawo o stowarzyszeniach (Dz.U. z 2017 r. poz. 210 tekst jednolity) oraz ustawy z 24 sierpnia 1991 r. o ochronie przeciwpożarowej (Dz.U. z 2018 r. poz. 620 tekst jednolity), a także Statutu z siedzibą w Lubinie przy ulicy Jana Matejki 24;
3. **„Aplikacji Szkoleniowej”** – należy przez to rozumieć aplikację szkoleniową, tj. aplikację VR służącą do nauki pierwszej pomocy i prowadzenia szkoleń BHP, opisaną szczegółowo w § 4, na którą 4 HELP VR udziela Uczestnik Licencji na zasadach określonych w Umowie oraz w Regulaminie;
4. **„Program”** – należy przez to rozumieć dziania społeczne związane z promocją ratowania życia i zdrowia w ramach działania społecznego 4 HELP VR i Uczestników;
5. „**Licencji**” – należy przez to rozumieć niewyłączną, niezbywalną, nieprzenaszalną na osoby trzecie, licencję na użytkowanie Aplikacji Szkoleniowej, w celu przeprowadzenia szkolenia z zakresu udzielania pierwszej pomocy, na zasadach oraz przez czas określony w Regulaminie oraz w Umowie;
6. **„Uczestniku”** – należy przez to rozumieć osobę fizyczną, osobę prawną lub jednostkę organizacyjną niemającą osobowości prawnej, lecz posiadającą zdolność prawną, która zawarła Umowę z 4 HELP VR; osoba ta lub jednostka zawierając Umowę oświadcza, że nie jest konsumentem w rozumieniu art. 22^1 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (Dz.U.2018.1025 t.j. z późn. zm.). Zastrzega się, że Regulamin nie ma zastosowania do umów zawieranych przez 4 HELP VR z konsumentami, z którymi zawierane są odrębne umowy, na zasadach ustalonych indywidualnie z 4 HELP VR;
7. **„Regulaminie”** – należy przez to rozumieć niniejszy Regulamin Świadczenia Usług przez 4 HELP VR,

8. „**Umowie**" – należy przez to rozumieć umowę udzielenia Licencji na korzystanie z Aplikacji Szkoleniowej, zawartą pomiędzy 4 HELP VR a Uczestnikiem;
9. „**Użytkowniku Końcowym**" – należy przez to rozumieć osoby fizyczne szkolone za pomocą Aplikacji Szkoleniowej przez Uczestnika programu;
10. **„Klucz Licencji" –** ciąg znaków stanowiący hasło aktywacyjne konieczne do uzyskania dostępu do aplikacji szkoleniowej.

3. CELE PROGRAMU

Program **100 tyś żyć** ma na celu zwiększenie szans przeżycia osobom po nagłym zatrzymaniu krążenia, poprzez:

- utrzymanie ciągłości edukacji z zakresu pierwszej pomocy wśród lokalnych społeczności w tym wykorzystania technologii VR;
- wprowadzenie standardu szkoleniowego w oparciu o technologię VR w nauczaniu prowadzenia czynności ratunkowych;
- odtwarzaniu algorytmów postępowania w stanach zagrożenia życia poprzez unikatową technologię wirtualnej rzeczywistości;
- zwiększenie świadomości roli świadka zdarzenia jako RATOWNIKA w łańcuchu przeżycia,
- nauczanie postępowania w algorytmie RKO + AED;
- zwiększenie umiejętności oraz podniesienie jakości prowadzonych czynności ratunkowych poprzez użycie technologii VR;
- zwiększenie poziomu bezpieczeństwa wśród społeczności z ograniczonym/utrudnionym dostępem do świadczeń medycznych ze strony Sytemu Państwowego Ratownictwa Medycznego.

Program 100 tysięcy żyć realizowany poprzez 4 HELP VR, Stowarzyszenie oraz Uczestników obejmuje:

- prowadzenie czynnej edukacji z zakresu pierwszej pomocy wśród lokalnej społeczności z wykorzystaniem trenerów/instruktorów pierwszej pomocy, sprzętu szkoleniowego w postaci manekinów szkoleniowych oraz technologii wirtualnej rzeczywistości;
- prowadzenie warsztatów z pierwszej pomocy z użyciem technologii VR podczas organizowanych pikników lub innych wydarzeń o charakterze społecznym, charytatywnym oraz sportowym;
- prowadzenie czynnej kampanii informacyjnej w zakresie algorytmów postępowania w stanach zagrożenia życia i zdrowia;
- publikowanie w mediach społecznościowych materiałów dydaktycznych w zakresie ratowania życia ludzkiego.

4. ZAKRES TERYTORIALNY PROGRAMU

Program 100 tysięcy żyć obejmuje Polskę oraz współpracujące jednostki ze Stowarzyszeniem na terenie Europy.

5. KTO MOŻE PRZYSTĄPIĆ DO PROGRAMU

Uczestnikiem programu mogą być:

- Jednostki Ochotniczej Straży Pożarnej prowadzące lokalną działalność społeczną polegającą na edukacji w zakresie pierwszej pomocy wśród lokalnej społeczności;
- Stowarzyszenia i Fundacje posiadające w swoim statucie działania związane z ochroną i/lub promocją zdrowia.

6. ZAKRES STOSOWANIA APLIKACJI SZKOLENIOWEJ

Aplikacja szkoleniowa może być:

- stosowana w ramach Programu do szkoleń z zakresu pierwszej pomocy wśród lokalnej społeczności;
- wykorzystywana jedynie do działań niekomercyjnych;
- wykorzystywana w ramach szkoleń z pierwszej pomocy wśród różnych grup społecznych i wiekowych z zachowaniem zasad bezpieczeństwa wymienionych w pkt. 9.

W ramach udzielonej Licencji, Uczestnik **nie** jest uprawniony do:

- wprowadzania jakichkolwiek modyfikacji do pliku Licencji,
- kopiowania lub powielania pliku Licencji,
- redystrybuowania pliku Licencji,
- przenoszenia na inne podmiotu prawa do korzystania z Licencji,
- innych modyfikacji pliku.

7. OBOWIĄZKI

Uczestnik programu używa Aplikacji Szkoleniowej zgodnie z jej przeznaczeniem określonej w Regulaminie.

Uczestnik programu zobowiązany jest do:

- Współdziałania z firmą 4 HELP VR oraz Stowarzyszeniem
- Ustalenia wspólnej komunikacji w social mediach
- Używania materiałów graficznych dostarczonych przez 4 HELP VR w komunikacji w mediach
- Prowadzenia szkoleń z należytą starannością oraz dbanie o wizerunek szkoleń z użyciem oprogramowania 4 HELP VR
- Prowadzenia dokumentacji w postaci zdjęcia lub video z każdym użyciem Aplikacji Szkoleniowej
- publikowania dokumentacji foto lub video w mediach społecznościowych własnych i przez siebie administrowanych i oznaczanie 4 HELP VR oraz Stowarzyszenie (@4helpvr; @StrazacyWspolnieprzeciwBialaczce # …….)
- Używania oprogramowania 4 HELP VR tylko do celów niekomercyjnych
- Organizacji minimum 1 szkolenia w miesiącu dla lokalnej społeczności z użyciem oprogramowania 4 HELP VR
- śledzenia/obserwowania/ komentowania i udostępniania postów 4 HELP VR oraz Stowarzyszenia w mediach społecznościowych
- prowadzenia ankiet po szkoleniu wg formularza: https://forms.gle/rbMeSMbysPqY6Btm7

8. CO DAJE 4 HELP VR

- dostęp do Aplikacji Szkoleniowej na okres 6 miesięcy;
- udziela Klucza Licencji dla dowolnej liczby urządzeń;
- udziela zgody do posługiwania się logiem 4 HELP VR;
- pulę materiałów marketingowych w postaci ulotek i naklejek dla Uczestników Końcowych;
- materiały graficzne do publikacji w mediach społecznościowych;
- udziela wsparcia marketingowego w postaci wzajemnej promocji oraz płatnych reklam;
- udziela technicznych porad w zakresie stosowania technologii VR;
- wdraża i zapoznaje z zasadami bezpieczeństwa stosowania technologii VR;
- prowadzi szkolenie wdrożeniowe dla uczestnika programu.

9. KOMUNIKACJA

Uczestnik Programu poinformuje o współpracy z 4 HELP VR i/lub Stowarzyszeniem w mediach społecznościowych z użyciem wzorów grafik.

Celem uzyskania właściwego efektu skali oraz rozpoznawalności Programu **100 tysięcy żyć** jak również marki 4 HELP VR i Stowarzyszenia Strażacy wspólnie przeciw Białaczce oraz poszczególnych jednostek biorących udział w Programie 100 tysięcy żyć, każdy Uczestnik Programu dołoży wszelkich starań do wzajemnego wspierania wszystkich Uczestników Programu poprzez:

- polubienia, komentarze, udostępnienia postów zawierających treść programową.

Ponadto dla uzyskania ww. efektu uczestnik programu będzie:

- informował 4 HELP VR i Stowarzyszenie o planowanych wydarzeniach z użyciem aplikacji szkoleniowej;
- udostępniał dokumentację szkoleniową, zdjęciową i/lub video, 4 HELP VR w celu publikacji w mediach społecznościowych 4 HELP VR i Stowarzyszenia;
- publikował ww. dokumentacją na własnych mediach społecznościowych z oznaczeniem @4HELPVR, @StrazacyWspolnieprzeciwBialaczce #.....;
- prowadził działania promocyjne z użyciem dostarczonych materiałów reklamowych.

10. BEZPIECZEŃSTWO

Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z instrukcją bezpieczeństwa używania Aplikacji Szkoleniowej stanowiącą integralną część regulaminu.

11. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. 4 HELP VR nie ponosi odpowiedzialności za przydatność Aplikacji Szkoleniowej do celów zakładanych przez Uczestnika ani za brak funkcjonalności, która nie została wyraźnie objęta szczegółowym zakresem specyfikacji Aplikacji Szkoleniowej. W szczególności, 4 HELP VR nie ponosi odpowiedzialności za treść scenariuszy szkoleniowych udostępnionych w ramach Aplikacji Szkoleniowej, za efekty szkolenia przeprowadzonego z wykorzystaniem Aplikacji Szkoleniowej oraz za to, czy osoby biorące udział w szkoleniu z wykorzystaniem Aplikacji Szkoleniowej opanują wiedzę z zakresu objętego szkoleniem.
2. 4 HELP VR nie ponosi odpowiedzialności za nienależyte działanie lub niedziałanie Panelu

Użytkownika lub Aplikacji Szkoleniowej, spowodowane przyczynami leżącymi po stronie Uczestnika, w szczególności związane z wykorzystywanym przez Uczestnika Sprzętem Multimedialnym.
3. 4 HELP VR nie ponosi także odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie Aplikacji Szkoleniowej, Panelu Użytkownika oraz jakiekolwiek skutki spowodowane modyfikacjami dokonywanymi przez Uczestnika lub osoby trzecie.
4. 4 HELP VR nie ponosi odpowiedzialności za możliwe skutki zdrowotne będą ce następstwem oddziaływania wirtualnej rzeczywistości na Użytkowników Końcowych
5. Uczestnik programu odpowiedzialny jest za zapewnienie bezpieczeństwa Użytkownika Końcowego w trakcie używania Aplikacji Szkoleniowej

12. WYMAGANIA SPRZĘTOWE I ORGANIZACYJNE

Uczestnik programu deklaruje, iż posiada odpowiednie kompetencje oraz zasoby do prowadzenia działań edukacyjnych w tym:

- instruktorów posiadających przygotowanie co najmniej na poziomie KPP;
- sprzęt szkoleniowy w postaci manekinów do prowadzenia czynności ratunkowych;
- niezbędne środki do dezynfekcji.

Dla prawidłowego działania aplikacji szkoleniowej 4 HELP VR uczestnik musi posiadać:

- gogle VR marki Oculus QUEST generacji pierwszej lub drugiej;
- manekin szkoleniowy Laerdal Little Anne lub podobny;
- aplikację szkoleniową 4 HELP VR dostarczoną w ramach Programu.

UWAGA: gogle VR oraz manekin nie jest dostarczany przez 4 HELP VR ani Stowarzyszenie

Każdy Uczestnik programu musi odbyć szkolenie wdrożeniowe z zakresu stosowania aplikacji 4 HELP VR. Szkolenie ma na celu zapoznanie Uczestnika z zasadami bezpiecznego wykorzystania technologii VR w szkoleniach. Szkolenie odbywa się w formie zdalnej.
Szkolenie jest nieodpłatne i odbywa się w formie on-line.

13. PRAWA AUTORSKIE

1. 4 HELP VR oświadcza, iż posiada wszelkie tytuły prawne do posługiwania się aplikacją szkoleniową. Wszelkie próby nieuprawnionego ingerowania w kod Aplikacji, nieuprawnionego kopiowania, udostępniania osobom trzecim, dystrybucji podlegają karom wynikającym z ogólnie obowiązujących przepisów prawa.
2. Aplikacja Szkoleniowa, Panel Użytkownika wraz z wszystkim ich elementami, w tym dostępnymi scenariuszami, elementami tekstowymi, graficznymi, multimedialnymi praz elementami aplikacji programistycznych generujących i obsługujących Panel Użytkownika, Aplikację Szkoleniową podlegają ochronie na podstawie ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.2018.1191 tj.. z późn. zm.). Używanie Aplikacji Szkoleniowej, Panelu Użytkownika lub Czujnika HERO 1 w sposób sprzeczny lub nieprzewidziany niniejszym Regulaminem stanowi naruszenie praw autorskich 4 HELP VR.
3. 4 HELP VR posiada wszelkie prawa własności intelektualnej do Aplikacji Szkoleniowej, Panelu Użytkownika, w szczególności 4 HELP VR posiada wszelkie prawa do nazwy, domeny, układu, elementów graficznych, wszelkich innych twórczych elementów Aplikacji Szkoleniowej, Panelu Użytkownika.

4. 4 HELP VR zachowuje na zasadzie wyłączności majątkowe prawa autorskie do Aplikacji Szkoleniowej i Panelu Użytkownika, w tym do ich modyfikowania i rozbudowywania.
5. Uczestnik oraz Użytkownik Końcowy może korzystać z Aplikacji Szkoleniowej, Panelu Użytkownika wyłącznie na zasadach określonych w Regulaminie.
6. Uczestnik w ramach otrzymanej Licencji, ani też Użytkownik Końcowy, nie mają prawa do zwielokrotniania, sprzedawania lub w inny sposób wprowadzania do obrotu lub rozpowszechniania Aplikacji Szkoleniowej, w tym poszczególnych jej elementów, w całości lub we fragmentach, w szczególności do przesyłania lub udostępniania Aplikacji Szkoleniowej lub Panelu Użytkownika w systemach i sieciach komputerowych, systemach dystrybucji aplikacji mobilnych lub jakichkolwiek innych systemach teleinformatycznych.
7. Udzielona Uczestnikowi Licencja upoważnia go jedynie do korzystania z Aplikacji Szkoleniowej, na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, bez prawa rozporządzania lub udostępniania jej do korzystania w jakikolwiek inny sposób osobom trzecim, poza zakresem określonym Umową.

14. WYSTĄPIENIE Z PROGRAMU

1. Uczestnik może zostać usunięty z programu przez 4 HELP VR ze skutkiem natychmiastowym, w przypadku stwierdzenia naruszenia przez Uczestnika warunków niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik programu ma prawo wystąpić z programu w dowolnym momencie, dokonując oświadczenia w tym zakresie drogą mailową na wskazany adres info@4helpvr.com
3. Po zakończeniu trwania Programu 100 tysięcy żyć i / lub wystąpieniu lub usunięciu z programu uczestnik ma obowiązek odinstalować i usunąć Aplikację ze wszystkich urządzeń, z pamięci komputerów, dysków sieciowych, dysków lokalnych itd. w ciągu 7 dni.
4. Niespełnienie obowiązku, o którym mowa w pkt.3 skutkować będzie naliczeniem kary umownej w wysokości 10.000 zł (dziesięć tysięcy złotych).

15. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Użycie Aplikacji Szkoleniowej przez Uczestnika Programu do celów komercyjnych skutkuje usunięciem Uczestnika z Programu.
2. Naruszenie obowiązków Uczestnika będzie skutkować usunięciem Uczestnika z Programu.
3. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. 4 HELP VR zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w dowolnym czasie. O zmianach Regulaminu Uczestnik zostaną poinformowaniu z przynajmniej siedmiodniowym wyprzedzeniem na adresy e-mail podane przy zgłoszeniu do Programu.
5. Regulamin obowiązuje od dnia 01.07.2021