

Regulamin Lantre Trade In

§ 1 Definicje

1. Regulamin – niniejszy dokument.

2. Voucher– znak legitymacyjny na okaziciela, wyemitowany przez Lantre i nabyty przez Kupującego, wydany Sprzedającemu przez Kupującego w formie papierowej lub elektronicznej, w tym jako kod przesłany na adres email Sprzedającego, który uprawnia Sprzedającego do jego realizacji w Punkcie Lantre na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie. Voucher wydawany jest Sprzedającemu – zgodnie z jego decyzją - w związku z zawartą umową sprzedaży urządzenia elektronicznego jako cena zapłaty za sprzedane przez Sprzedającego Urządzenie. Voucher posiadać będzie wartość odpowiadającą cenie sprzedaży urządzenia elektronicznego określoną w umowie sprzedaży urządzenia elektronicznego pomiędzy Kupującym a Sprzedającym. Wartość vouchera może ulec podwyższeniu na podstawie i na warunkach określonych w odrębnym regulaminie promocji przygotowanym przez Lantre.

3. Kupujący - ZM Holding spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, ul. Stanisława Kulczyńskiego 2, 02-777 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem: 0000485219, NIP: 9512373594, REGON: 146962326, kapitał zakładowy: 113.600,00 zł.

4. Sprzedający – osoba zawierająca z Kupującym umowę sprzedaży urządzenia elektronicznego, która jako środek zapłaty otrzymała Voucher lub świadczenie pieniężne.

5. Lantre - spółka Lantre Premium Reseller Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie ul. ul. Żelazna 51/53, 00-841 Warszawa (adres korespondencyjny i do doręczeń: ul. Droga Hrabaska 6-20, 05-090 Falenty Nowe); wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000947782; sąd rejestrowy, w którym przechowywana jest dokumentacja spółki: Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; NIP: 1231322715; REGON: 365205593, adres poczty elektronicznej: sklep@lantre.pl

6. Punkt Lantre – sklep stacjonarny Lantre zlokalizowany w następujących miejscach:
a. ul. Łucka 2/4/6, 88-845 Warszawa
b. ul. Żelazna 51/53, 00-841 Warszawa, jak również sklep internetowy Lantre.pl

7. Użytkownik – osoba, która zrealizowała proces Lantre Trade In i otrzymała Voucher lub świadczenie pieniężne. Każde zdefiniowane wyżej określenie ma takie samo znaczenie niezależnie od tego czy zostało użyte w liczbie pojedynczej czy mnogiej.

§ 2 Przebieg procesu Trade In i wykorzystanie Vouchera

1. Użytkownik w ramach procesu Lantre Trade In oraz Lantre Trade In Online może dokonać w Punktach Lantre wyceny posiadanego urządzenia elektronicznego marki Apple, Samsung, Dell, Lenovo (lista akceptowanych modeli dostępna w Punktach Lantre) i jeśli jego stan techniczny pozwoli na uzyskanie wyceny większej od 0 PLN, a Użytkownik zaakceptuje tę wycenę, sprzedać urządzenie Kupującemu za pośrednictwem Lantre.
2. W ramach zapłaty za sprzedany sprzęt, Użytkownik, a zarazem Sprzedający otrzyma Voucher na kwotę równą zaakceptowanej wycenie lub świadczenie pieniężne.
3. W trakcie realizacji procesu zdalnego Trade In Online Sprzedający nie ponosi kosztów wysyłki, które ponosi Lantre.
4. Voucher można zastosować jako środek zapłaty, przy zakupie urządzenia elektronicznego w sklepie internetowym lub stacjonarnym firmy realizowanym wyłącznie w Punkcie Lantre.
5. Voucher może być wykorzystywany przy jednej transakcji dotyczącej zakupu przez Użytkownika jednego lub wielu sprzętów, do wyczerpania wartości Vouchera, na jaką został on wystawiony.
6. Voucher wydawany jest po wydaniu Kupującemu urządzenia elektronicznego, którego dotyczyła umowa sprzedaży.
7. Użytkownik uprawniony jest do jednoczesnego wykorzystania wielu Voucherów w Punkcie Lantre podczas dokonywania zakupów, kwoty zawarte na Voucherach sumują się.
8. Kupujący nie będzie wydawać duplikatów Voucherów w miejsce zgubionych lub utraconych w inny sposób. W przypadku utraty Vouchera przez Użytkownika, będzie istniała możliwość potwierdzenia jego wystawienia w Punkcie Lantre.
9. Voucher uprawnia wyłącznie do zakupu urządzeń elektronicznych oraz usług w Punkcie Lantre.
10. Voucher może być wykorzystany przez okres 3 lat od dnia jego wydania. Po tym okresie Voucher nie będzie mógł być zrealizowany.
11. Voucher może być łączony z innymi promocjami lub rabatami oferowanymi przez Lantre.
12. Voucher nie jest wymienialny na gotówkę ani nie podlega zwrotowi. W przypadku niewykorzystania całej wartości Vouchera Kupujący nie będzie zwracał różnicy, a niewykorzystana kwota nie będzie miała zastosowania przy kolejnych transakcjach Użytkownika w Punkcie Lantre.

13. Sprzedający oraz Użytkownik zobowiązani są do szczególnego obchodzenia się z Voucherem, w sposób uniemożliwiający wejście w posiadania Vouchera przez osobę nieuprawnioną, bądź jego utratę.

14. Sprzedający i Użytkownik zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu, w tym przenosząc Voucher na inną osobę Sprzedający, Użytkownik oraz każdy kolejny Użytkownik zobowiązani są do poinformowania o treści Regulaminu oraz miejscu, w którym można się z nim zapoznać.

15. Aktualna wersja Regulaminu jest dostępna w Punktach Lantre.

16. Kupujący nie jest stroną umowy pomiędzy Sprzedającym a Użytkownikiem, a tym samym Kupujący nie ponosi odpowiedzialności w zakresie odnoszącym się do relacji pomiędzy nimi, w tym w zakresie przeniesienia przez Sprzedającego na Użytkownika praw do Vouchera.

17. Voucher nie może być doładowany dodatkową kwotą.

18. Lantre, jak również sam Kupujący uprawniony jest odmówić realizacji Vouchera lub innych praw wynikających z niego w następujących przypadkach:

- a. podejrzeniu nieautentyczności Vouchera,
- b. wcześniejszym wykorzystaniu Vouchera,
- c. braku wystarczającej ilości środków na Voucherze na nabycie urządzenia elektronicznego oraz braku pokrycia różnicy w cenie przez Użytkownika,
- d. użycia Vouchera niezgodnie z Regulaminem.

19. Kupujący, jak również Punkt Lantre nie ponosi odpowiedzialności za skutki braku możliwości wykorzystania Vouchera wynikające z okoliczności, za które nie ponosi odpowiedzialności np. uszkodzenie Vouchera powodujące niemożność lub utrudnienie jego wykorzystania (np. zniszczenie elementów utrudniające jego zidentyfikowanie), itp.

20. W przypadku trwałego braku technicznych możliwości wykorzystania Vouchera z przyczyn leżących wyłącznie po stronie Kupującego lub stronie Punktu Lantre, Kupujący wypłaci w gotówce pozostałą na voucherze kwotę (po zweryfikowaniu kwestii nabycia i dotychczasowego wykorzystania Vouchera).

21. Kupujący nie ponosi odpowiedzialności za Voucher od momentu jego wydania, w szczególności za utratę, uszkodzenie lub jego kradzież po tym momencie. Zgłoszenie wskazanych zdarzeń (utrata, zaginięcie) nie uprawnia do otrzymania duplikatu Vouchera.

22. Voucher nie jest elektronicznym środkiem płatniczym w rozumieniu art. 2 pkt 10 ustawy o usługach płatniczych, lecz jest znakiem legitymacyjnym.

§ 3 Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące Vouchera będą zgłaszane na następujący adres email Kupującego: hokoback@zmholding.pl lub Lantre na adres email sklep@lantre.pl i będą

rozpatrywane w terminie do 14 dni od dnia ich otrzymania. Sprzedający lub Użytkownik reklamując Voucher zobowiązany jest przedstawić dane kontaktowe celem przestania odpowiedzi na zgłoszoną reklamację.

2. Kupujący nie ponosi odpowiedzialności za urządzenia elektroniczne zakupione w związku z realizacją Vouchera przez Użytkownika. Odpowiedzialność z tego tytułu względem Użytkownika ponosi Lantre.

3. W przypadku zwrotu przez Użytkownika urządzeń elektronicznych (sfinansowanych w całości lub części za pomocą Vouchera) Kupujący wyda Użytkownikowi na zasadach wynikających odpowiednio z niniejszego Regulaminu kolejny Voucher odpowiadający kwocie wykorzystanego pierwotnego Vouchera. Do kolejnego Vouchera stosuje się postanowienia niniejszego Regulaminu.

§ 4 Przetwarzanie danych osobowych

1. Przetwarzanie danych osobowych związanych z realizacją Vouchera odbywać się będzie z zgodnie regulaminem przetwarzania danych osobowych Kupującego oraz Lantre podczas realizacji procesu Trade In oraz Trade In Online.

§5 Zmiana treści Regulaminu

1. Treść niniejszego Regulaminu może ulec zmianie wyłącznie z ważnej przyczyny. Za ważne przyczyny uznaje się:

- a. konieczność dostosowania Regulaminu do powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz orzeczeń, decyzji, postanowień, wytycznych, interpretacji, zaleceń lub nakazów organów publicznych,
- b. zmianę firmy, formy prawnej, numerów identyfikacyjnych, danych adresowych lub danych kontaktowych Kupującego,
- c. zmianę lub rozbudowę w zakresie istniejących funkcjonalności Vouchera, jak również wycofanie pewnych funkcjonalności Vouchera,
- d. zmianę sposobu i procesu nabycia Vouchera,
- e. ulepszenie lub zamiana procesu obsługi Użytkownika,
- f. konieczność wprowadzenia dodatkowych lub zmianę istniejących środków bezpieczeństwa, jak również przeciwdziałanie nadużyciom prawa,
- g. zmianę procesów biznesowych oraz koncepcji biznesowej,
- h. konieczność zmiany hipertęczy lub linków zamieszczonych w Regulaminie, jak również zmiany czysto redakcyjne mające na celu ułatwienie przejrzystości tekstu, usunięcie niejasności oraz omyłek i błędów pisarskich, które ewentualnie pojawiłyby się w Regulaminie,
- i. zakończenie wydawania i realizacji Voucherów.

§ 6 Postanowienia końcowe

1. Regulamin dotyczy Voucherów wystawionych w okresie jego obowiązywania.
2. Regulamin obowiązuje od dnia 01.03.2023 r.

3. Wykorzystując Voucher Użytkownik potwierdza, że zapoznał się z treścią Regulaminu oraz zaakceptował jego postanowienia.
4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.