

Пользовательское соглашение

Правила пользования программой на клубном ПК (шелл) и приложением TuranGamer: учётная запись, сеанс, депозит и бонусы, бронь, чат и наблюдение на ПК.

ПРОЕКТ — ТРЕБУЕТСЯ ПРОВЕРКА ЮРИСТОМ · LOYIHA — YURIST TEKSHIRUVI KERAK

Документ ещё не вступил в силу. Места в квадратных скобках заполняются, блоки «Примечание для юриста» удаляются перед публикацией. Основной текст — на узбекском языке, эта версия является переводом.

Версия 0.1 Дата 2026-09-30 Правообладатель [Kompaniya nomi]

Основной язык узбекский (латиница)

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Пользовательское соглашение (далее — **Соглашение**) определяет порядок использования программы TuranShell между вами, клиентом компьютерного клуба, и [Kompaniya nomi] (ИНН/STIR [STIR]; далее — **TuranShell**). Программа работает на игровых компьютерах клуба (программа на ПК, шелл) и в приложении TuranGamer на вашем телефоне.
- 1.2. Соглашение не заменяет отношения по оказанию услуг между вами и Клубом: условия сеансов, тарифов, депозита и брони устанавливает Клуб (раздел 3). Правила клуба не должны противоречить Соглашению.

1.3. Соглашение принимается любым из следующих действий:

- a) отметка при регистрации на экране ПК флажка согласия со ссылкой на Соглашение и Политику конфиденциальности;
- b) подтверждение условий при первом входе в TuranGamer;
- c) когда кассир открывает для вас учётную запись — после того как Клуб предоставил вам текст Соглашения (на кассе или по QR-коду), сообщение кассиру кода, пришедшего на ваш номер, или самостоятельная установка PIN-кода;
- d) начало сеанса на ПК без учётной записи (в качестве гостя) — в этом случае применяются все положения Соглашения, кроме относящихся к учётной записи.

Примечание для продукта. Текст флажка на ПК сейчас «Согласен на обработку персональных данных» (shell/src/LockWindow.cpp) — его нужно заменить на «Согласен с Пользовательским соглашением и Политикой конфиденциальности» и добавить ссылку или QR; в TuranGamer экрана подтверждения ещё нет; в потоке кассира текст не показывается.

1.4. Как обрабатываются ваши персональные данные, описано в Политике конфиденциальности; она является неотъемлемой частью Соглашения.

1.5. Текст на узбекском языке является основным; русский текст — перевод, при расхождении применяется узбекская версия.

2. Термины

2.1. **Клуб** — компьютерный клуб, использующий программу TuranShell по Лицензионному договору; сторона, оказывающая вам услуги.

2.2. **ПК** — игровой компьютер в клубе; **шелл** — программа TuranShell на ПК (экран блокировки, таймер, игры, бар, чат).

2.3. **Сеанс** — ваше время пользования ПК; **тариф** — правило цены, установленное Клубом (на срок, пакет, поминутный, абонемент); **зал** — группа ПК в клубе.

2.4. **Депозит** — средства, внесённые на ваш счёт в Клубе; **бонус** — бонусный баланс, начисленный Клубом и расходуемый только на услуги Клуба.

2.5. **Бронь** — предварительное резервирование ПК на определённое время.

2.6. **TuranGamer** — приложение, открывающееся в браузере телефона: баланс, бронь, достижения, вход на ПК по QR-коду.

2.7. **Гость** — клиент без учётной записи, играющий в сеансе, открытом кассиром.

3. Кто кому оказывает услуги

- 3.1. Услуги компьютерного клуба (пользование ПК, бар, бронь) оказывает вам Клуб. Цены, скидки, штрафы, правила возврата денег и пользования депозитом устанавливает Клуб и объявляет их на кассе или на экране ПК. За качество услуг, состояние ПК и порядок в клубе отвечает Клуб.
- 3.2. TuranShell предоставляет Клубу программу и обеспечивает её работу. TuranShell не берёт с вас денег, не хранит ваш депозит и не является стороной разногласий между вами и Клубом.
- 3.3. При пополнении депозита через Payme или Click деньги поступают на счёт Клуба или указанного Клубом получателя; TuranShell выступает только техническим посредником. Платёжная система работает на собственных условиях.
- 3.4. Вопросы и жалобы, касающиеся Клуба, сначала направляются в Клуб (на кассу или по указанному Клубом каналу связи). Об ошибке в работе программы вы также можете сообщить TuranShell по адресу [\[E-mail\]](#).

4. Учётная запись

- 4.1. Учётная запись открывается в Клубе и действует только в этом Клубе. В другом клубе открывается отдельная запись; депозит и бонусы между клубами не переносятся.
- 4.2. Для регистрации на экране ПК вводятся номер телефона, ник (не менее 2 символов), PIN-код (4–12 символов) и дата рождения. Самостоятельная регистрация возможна с 14 лет. Открывая учётную запись, кассир может также указать ваши имя и фамилию.
- 4.3. Вы обязуетесь указывать достоверные сведения. Дата рождения используется для игр с возрастным ограничением и для ночного ограничения для несовершеннолетних; ответственность за неверную дату лежит на вас.
- 4.4. PIN-код — ваш личный ключ. Никому его не сообщайте и следите, чтобы при вводе на ПК его не видели другие. Все действия, совершённые с вашим PIN-кодом (покупка тарифа, расход депозита, перевод), считаются совершёнными вами.
- 4.5. Номер телефона можно изменить самостоятельно с экрана ПК; на новый номер придёт SMS-код. Если PIN-код забыт, его восстанавливает кассир после проверки вашей личности.
- 4.6. В TuranGamer вход выполняется по номеру телефона и PIN-коду. Вход сохраняется на 30 дней; если телефон переходит к другому человеку, выйдите из приложения.
- 4.7. Ник не должен быть оскорбительным, вводящим в заблуждение или принадлежать другому лицу. Клуб может потребовать изменить такой ник.

5. Пользование ПК

- 5.1. Сеанс открывает кассир либо вы сами на экране ПК (с депозита, бонусами или по промокоду). Во время сеанса на экране видны таймер, баланс и оставшееся время; перед окончанием времени выводится предупреждение.
- 5.2. По истечении времени ПК блокируется автоматически. Несохранённый игровой прогресс может быть потерян; сохраняйтесь вовремя или продлевайте сеанс заранее.
- 5.3. Если Клуб разрешил, сеанс можно открыть с условием «оплатить позже»; долг оплачивается в порядке, установленном Клубом. Сотрудник Клуба может перенести сеанс на другой ПК и при нарушении правил клуба вычесть из сеанса минуты.
- 5.4. **ПК — компьютер общего пользования, принадлежащий Клубу.** Вы знаете и согласны, что:
- а) сотрудник Клуба (при наличии соответствующего права) может во время сеанса посмотреть экран ПК, наблюдать его в прямой трансляции, при необходимости управлять мышью и клавиатурой, закрывать открытые программы, передавать файлы на ПК и получать файлы с него. Это делается для устранения неисправностей и контроля за соблюдением правил клуба. Снимки экрана на сервере не сохраняются, каждый просмотр записывается в журнал. Отдельный значок о наблюдении на экране ПК не выводится;
 - б) во время сеанса на карте зала Клуба видно, какое окно активно (название программы или игры);
 - в) в играх, указанных Клубом, папки сохранений по окончании сеанса загружаются на сервер (до 256 МБ на игру) и в следующем сеансе восстанавливаются на любом ПК. Для гостей это не работает; при нехватке места удаляется самый старый архив;
 - г) после сеанса состояние входа в Steam, Epic, Riot, Battle.net и других лаунчерах возвращается к состоянию на момент включения ПК: ваш личный аккаунт не сохраняется, но мы рекомендуем и самим выходить из аккаунтов в конце сеанса;
 - е) не храните на ПК личные файлы: после сеанса они могут быть удалены или стать видны следующему клиенту.
- 5.5. Играть через клубные аккаунты (Steam и другие) можно только на ПК и только во время сеанса. Переносить клубный аккаунт на другое устройство, менять его пароль или пользоваться им вне ПК запрещено.
- 5.6. Игры с возрастным ограничением не открываются, если ваша дата рождения не подходит. Если Клуб включил ночное ограничение, в ночные часы лица младше 18 лет не могут войти на ПК, а открытый сеанс завершается.

- 5.7. Заказ бара делается с экрана ПК и доставляется Клубом; оплата заказа выполняется в порядке, установленном Клубом (наличные, карта, депозит).

6. Депозит, бонусы и платежи

- 6.1. Депозит вносится на ваш счёт в Клубе на кассе или, если Клуб это включил, онлайн через TuranGamer. Депозит расходуется только на услуги этого Клуба. Возврат депозита наличными выполняет Клуб в соответствии со своими правилами и законом о защите прав потребителей.
- 6.2. Бонусы начисляются в рамках программы лояльности Клуба (кешбэк, промокоды, достижения, акции). Бонус — не деньги: он не обменивается на наличные, не переводится другому клиенту и действует в срок и на условиях, установленных Клубом.
- 6.3. Если Клуб разрешил, с депозита можно сделать перевод другому клиенту и оставить чаевые сотруднику. Перевод нельзя отменить; внимательно выбирайте получателя.
- 6.4. Каждый клиент может использовать промокод один раз. Условия промокодов, акций и скидок устанавливает Клуб.
- 6.5. За платежи на кассе Клуб выдаёт чек в установленном законом порядке. При онлайн-пополнении платёжная система отправляет своё подтверждение; история платежей видна в TuranGamer.
- 6.6. Движения по вашему счёту (сеансы, пополнения, расходы, бонусы) видны в TuranGamer и на кассе Клуба. Заметив ошибку, сразу обратитесь в Клуб.

7. TuranGamer: бронь и вход по QR-коду

- 7.1. Через TuranGamer можно забронировать ПК по действующим тарифам Клуба: один или несколько ПК, в пределах минимального и максимального числа часов, заданных Клубом. Клуб может установить предоплату брони (с депозита) и скидку.
- 7.2. Бронь можно отменить бесплатно до срока, установленного Клубом; при поздней отмене или неявке может применяться штраф, установленный Клубом. Условия показываются в приложении до оформления брони.
- 7.3. Когда вы приходите в Клуб ко времени брони, кассир отмечает «Клиент пришёл», и сеанс начинается. По истечении установленного Клубом времени ожидания бронь может быть отменена.
- 7.4. Вход по QR-коду: вы сканируете QR-код с экрана ПК в TuranGamer и подтверждаете вход. Код действует 3 минуты. Не показывайте QR-код другим.

- 7.5. Если Клуб это включил, в TuranGamer и на экране ПК показывается рейтинг 10 самых активных клиентов за последние 30 дней: ник и наигранные часы. Если ник не указан, вместо него может отображаться ваш номер телефона, поэтому укажите ник. Ваши достижения не видны другим игрокам (сотрудники Клуба видят их в рабочей панели).
- 7.6. Пока TuranGamer открывается в сети Wi-Fi Клуба (если Клуб использует облачную версию — откуда угодно). Работа приложения зависит от сервера Клуба и интернета.

8. Чат, отзывы и сообщения

- 8.1. С экрана ПК можно переписываться с кассиром и вызвать администратора. Текст чата хранится в Клубе и виден сотрудникам Клуба. Оскорбления, угрозы и спам запрещены.
- 8.2. О Клубе можно оставить отзыв: от 1 до 5 звёзд и комментариев. После отправки отзыв не могут изменить или удалить ни вы, ни Клуб, поэтому подумайте перед отправкой. Не указывайте в отзыве персональные данные других лиц.
- 8.3. Сотрудники Клуба могут делать внутренние заметки к вашей учётной записи (например, о долге); вам они не видны, но вы вправе запросить ознакомление с ними в порядке, предусмотренном Политикой конфиденциальности.
- 8.4. Сервисные сообщения (код входа, пополнение баланса, завершение сеанса, напоминание о брони) отправляются по SMS на ваш номер телефона. Рекламные сообщения отправляются только с вашего отдельного согласия: Согласие на получение рекламных и информационных сообщений.

9. Несовершеннолетние

- 9.1. Дети младше 14 лет не могут зарегистрироваться на ПК самостоятельно; для них учётную запись открывает кассир в присутствии родителя или опекуна.

Примечание для юриста. Порог 14 лет взят из программы (shell.go minClientAge). Требуется заключение, нужно ли по ЗРУ-547 и Гражданскому кодексу согласие родителей для лиц 14–18 лет.

- 9.2. Для клиентов младше 18 лет Клуб может установить ночное ограничение и закрыть игры с возрастным ограничением. Эти ограничения применяются на основании закона и правил Клуба.
- 9.3. Родитель или опекун может обратиться в Клуб по учётной записи ребёнка: ознакомиться с данными, исправить их или закрыть учётную запись.

10. Запрещённые действия

10.1. Запрещается:

- a) пытаться закрыть, обойти или удалить шелл или службу Windows, менять настройки ПК, обманом продлевать время сеанса;
- b) пользоваться PIN-кодом или учётной записью другого клиента, передавать свою учётную запись другим;
- c) устанавливать на ПК вредоносные программы, читы и программы, нарушающие правила игровых платформ;
- d) использовать клубные аккаунты вне ПК, менять или распространять их пароли;
- e) пытаться получить несанкционированный доступ к сети Клуба, серверу или другим ПК;
- f) размещать в чате, нике или отзывах оскорбления, угрозы, унижающие или противоправные материалы;
- g) извлекать выгоду из ошибки программы за счёт Клуба или других клиентов (об ошибке сообщите сразу).

10.2. При нарушении Клуб может остановить сеанс, ограничить учётную запись и взыскать причинённый ущерб в установленном законом порядке.

11. Интеллектуальная собственность

- 11.1. Программа TuranShell, её дизайн, наименования TuranShell и TuranGamer принадлежат TuranShell. Вы пользуетесь программой только для получения услуг Клуба, в личных целях.
- 11.2. Игры и другие программы принадлежат их правообладателям и используются по их лицензиям.
- 11.3. За написанные вами сообщения в чате и отзывы отвечаете вы. Клуб может использовать отзывы для улучшения своих услуг.

12. Ответственность

- 12.1. Клуб как исполнитель услуг отвечает в соответствии с законом о защите прав потребителей. Соглашение не ограничивает ваши права потребителя, предоставленные законом.

- 12.2. TuranShell отвечает за работу программы и исправляет выявленные ошибки в разумный срок. TuranShell не отвечает за: действия Клуба и его сотрудников; состояние ПК, сети и интернета; работу игр и сторонних сервисов; последствия несоблюдения тайны PIN-кода; несохранённый игровой прогресс.
- 12.3. Если Клуб использует облачную версию и интернет Клуба пропал, открытие новых сеансов и касса могут временно не работать; время открытого сеанса отсчитывается на ПК, и по его истечении ПК блокируется. В такой ситуации обращайтесь в Клуб.
- 12.4. Программа предоставляется «как есть»; непрерывная и безошибочная работа не гарантируется. Это не затрагивает ваши права по закону в отношении Клуба.

13. Ограничение и удаление учётной записи

- 13.1. При нарушении Соглашения или правил клуба Клуб может временно ограничить или закрыть вашу учётную запись. Судьба остатка депозита решается по правилам Клуба и закону.
- 13.2. Вы можете попросить Клуб удалить вашу учётную запись. Удаление выполняется в порядке, указанном в Политике конфиденциальности; платёжные записи, которые по закону должны храниться, сохраняются до конца установленного срока.
- 13.3. Если Клуб прекращает пользоваться TuranShell, ваша учётная запись и данные по решению Клуба как оператора возвращаются Клубу или удаляются; об этом Клуб вас уведомляет.

14. Изменение Соглашения

- 14.1. TuranShell может изменять Соглашение. Новая редакция публикуется с номером версии и датой на странице turanshell.uz/ru/legal/ и вступает в силу со дня публикации.
- 14.2. О существенных изменениях сообщается на экране ПК или в TuranGamer при следующем входе; может быть запрошено повторное подтверждение. Продолжение использования программы после вступления новой редакции в силу считается согласием с ней.

15. Споры и контакты

- 15.1. К Соглашению применяется законодательство Республики Узбекистан.
- 15.2. Споры, касающиеся услуг Клуба, решаются сначала путём переговоров с Клубом, затем в порядке, установленном законом о защите прав потребителей. Как потребитель вы вправе обратиться в суд по месту своего жительства.

15.3. По спорам, касающимся программы, TuranShell направляется письменная претензия; ответ даётся в течение 30 календарных дней. Если соглашение не достигнуто, спор рассматривается компетентным судом Республики Узбекистан.

15.4. Правообладатель	[Kompaniya nomi]
ИНН (STIR)	[STIR]
Адрес	[Manzil]
E-mail	[E-mail]
Телефон	[Telefon]
Сайт	turanshell.uz

15.5. Связанные документы: Политика конфиденциальности, Согласие на рекламные сообщения, Лицензионный договор (между Клубом и TuranShell).