

## **Технические условия использования системы аутентификации ChecktoCashup**

Для обеспечения стабильной работы системы ChecktoCashup, клиент принимает следующие положения и обязуется следовать ниже приведенным техническим требованиям по использованию системы аутентификации ChecktoCashup.

- Клиент обязан предоставить технические требования по эксплуатации объекта, на который будет наноситься наклейка. (условия хранения, использования, продажи и т.п.)
- На основании этого будут подготовлены технические требования к самой наклейке, дизайн наклейки утверждается совместно с клиентом.

### 1. Хранение напечатанных наклеек

После передачи наклеек клиенту, клиент несёт полную ответственность за сохранность, распространение кодов или наклеек, включая сохранность наклеек от механического повреждения.

### 2. Сканирование

- Коды могут быть отсканированы только приложением Checktocashup, скаченным из App Store и Google Play,
- Коды могут быть отсканированы только моделями смартфонов, которые соответствуют минимальным требованиям по работе приложения в соответствии с требованиями, приведёнными App Store и Google Play.
- Для использования приложения необходимо стабильное подключение к Интернету, скорость сканирования зависит от качества связи

### 3. Результат

- Ответственность за текст сообщения, его формулировку, который выдаётся при сканировании кода приложением Checktocashup, в том числе соблюдение законодательных требований в данной информации, несёт клиент.
- Сканирование должно производиться при достаточном освещении, например как при стандартом освещении торговых площадей, где норма освещенности согласно СНиП, составляет 300 Лк.
- Отличный, от прогнозируемого результата, результат может быть на телефоне, у которого неисправны камера и/или вспышка
- Отличный, от прогнозируемого результата, результат может быть также на телефоне где установлена нелицензированная версии прошивки
- Отличный, от прогнозируемого результата, результат может быть также при механическом повреждении самой наклейки или кода на ней.